

CSAK A TE SZEMÉIDNEK  
TIPPEK

Hivatalos Magyar

2000 JANUÁR 990 FT

# PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotótól

## AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

VIDD VÉGIG!

### SPYRO 2

OLDJ MEG MINDEN FELADATOT!

FEJEZD BE!

### FINAL FANTASY VIII

A LEÍRÁS 2. RÉSZE

EXKLUZÍV ÚTMUTATÓ

# CRASH TEAM RACING

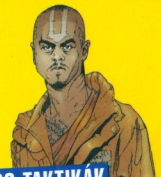
HASZNOS APRÓSÁGOK, HOGY TE LEHESS A BAJNOK... GYŐZNI MINDENÁRON!

CSAK A TE SZEMÉIDNEK

## TOMORROW NEVER DIES



BOND ELSŐ MEGJELENÉSE A PLAYSTATIONÖN KIPROBÁLVA



CSÚCS TAKTIKÁK

## GTA 2

TÉRKEPEK ÉS CSALÁSOK

8 OLDAL A-Z-IG TIPPEK ÉS CSALÁSOK



# 5 RÉSZLETES LEÍRÁS

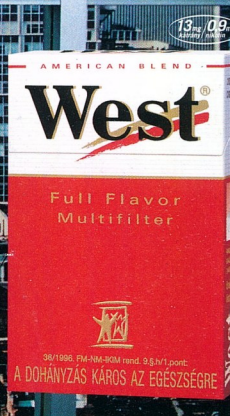


5 998194 770029

# West Multifilter



# TEST IT.



1997. évi LVIII. törvény 13. §-a:

A dohányzás súlyosan károsítja az Ön és környezete egészségét

# Üdvözlét



hadd tegyem hozzá, eltartott egy ideig, míg a leveleket szétosztottuk az újságok, és a megfelelő rovatok között... nagyon szép lenne Tőletek, ha a levél aktuális bekezdését a rovat és az újság címeivel kezdenétek, ahova azt szánjátok, mert akkor nem kellene Hamupipőkéit játszsanunk.

Második számunkban befejeződik a *Final Fantasy VIII* leírása – szerintem már alig várjátok a folytatást. Squall kalandjait minden igaz PSX rajongó képzeletét fogva tartják – egész a megnyerésig. Gondolom már aludni is alig bírtatok, tehát lehet megnyugodni, a 27. oldalon a hepidung juthatsz. Csakúgy, mint a platformerek kedvelői Spyrovat, akinek kevés éragadabb hősről írtok, de a világban. Fiatal tüzőkódó kedvencünk minden titkok

mélyére hatolhat leírásunkkal. Aki pedig szuperkémet akar alakítani, annak a holnap nem halhat meg, ugye, és ehhez mi sem jön jobban, mint egy leírás... Nem is kell nekem itt fölöslegesen szaporítanom a szót. Lapozz a tartalomjegyzékhez, hogy dobogó szívvel átfutahasd, mit is tartogat Neked ez a kiadás – és ha minden érdekeset elolvastál, írj nekünk! Véleményt a szerkesztőségnek, legjobb időt a Csúcsidőknek, kérdéseket a K&F-nek, levelet vagy hozzászólást az Olvasók Klubjának!

Jó játékot, kevés gé móvort!

*Jancsina Attila*

Jancsina Attila  
főszerkesztő

## PlayStation Tipp

Nemzetközi szerkesztőség:  
Future Publishing Ltd. Freeport B4900,  
Somerton, Somerset, TA116BR  
Tel.: (00 44 225) 822510

Magyarországi szerkesztőség:  
Computer Média Kiadói Kft.,  
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. 1.14.  
Tel./fax: 457-1123 E-mail: tipp@cmk.hu

Előfizetés:  
1306 Budapest 35 Pf.: 141  
Tel.: 457-1123

Nemzetközi stáb  
Főszerkesztő-helyettes: Andrew Collins  
Kiadványsszerkesztő: Paul Robson  
Tervező: Kerry Haysom  
Író: Alex Cooke

Közreműködtet: Maria Bowers, Dean Morklock, Ben East, David Harrison, Jon Billington, Simon Middleweek és az ActionImages

Köszönetet mondunk: Jonathan Faragher, Steve Starvis, Nick Grange, James Beaven, Henrik Laarson, Kennet Andersson és Shanderson.

Kiadói csoport: Robert Price, Mia Roberts, Tim Tucker

Művészeti vezető: Jez Bridgeman  
Ügyvezető igazgató: Jane Ingham  
Nemzetközi licenccel: Chris Power

Magyar stáb  
Főszerkesztő: Jancsina Attila  
Lapigazgató: Szabó Zsolt  
Főszerkesztő-helyettes: Hídeg András  
Szerkesztőségi titkárs: Kapuvári Marietta  
PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó  
Munkatársak: Hídeg Judit,  
Tóvárosi László, Fülöp Judit  
Kiadó: Computer Média Kiadói Kft.

Hirdetésszervezés: Presidents Productions Kft. 1033 Budapest, Florián tér 4-5. Tel.: 387-8219, 387-8614, tel./fax: 387-8249

DTP:  
GraphiTech Kft.  
1077 Budapest, Dohány u. 22.  
Tel.: 351-0043 Fax: 351-9375

Nyomdai munkák:  
Kobalt Produkciós Iroda  
1047 Budapest, Károlyi l. u. 10  
Terjesztés:  
Média Trade Bt., 352-0662, Magnew Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. 1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1/2a, 322-4403; terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénnytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

Lapunk anyagiát egy nem-exkluzív nemzetközi licenc szerződés alapján tesszük közre, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A Hivatalt Magyar PlayStation Tipp maga elismer minden szerzői jogot és védjegyet. Felmentjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, kérjük velünk kapcsolatba.

A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.

Az igazság az, hogy bár számítottunk az olvasótábor helyeslésére a PST megjelenése kapcsán, a szerkesztőség elárasztó gratuláló levelek halmaza még minket is meglepett. Mivel minden kedves levlírónkat sajnós nem tudjuk megjelentetni vagy megválaszolni (ahoz egy külön újság kellene...) itt szeretném megköszönni az egész szerkesztőség nevében mindenkinek, aki írt nekünk, a biztatást, az újrív jókívánságokat és minden efféléit! És

## Néhányan a magyar stábból

Klausz Anikó PR manager

A PlayStation magazinok háziasszonya és kapcsolattartója. Amint kiderült, a PR-osnak rengeteg feladata van: ápolja a szerkesztőségi tagok lelkeit, jogi tanácsokat ad, bulikat szervez, vagy éjszán tartja

hova is tettem a tollamat. Magas nő léte-re (vagy éppen azért) magas sarkú cipőkben jár, hogy sokan felnézzenek rá – vagy egész másért.

Hídeg András, főszerkesztő-helyettes

Kiosztja és nagy vonalokban ellenőrzi a fordításokat, kezeli a napi ügyeket, de kerüli a fölösleges mozgást és az indokolatlan korán kelést. Az egész újság át-

megy a kezén, és igyekszik úrrá lenni a káoszon, egyelőre sikeresen. Vagy nem jelentünk meg?!

Csikos Attila, tördelő-szerkesztő

Elkészülés szempontjából ő a főtechnikus. Beigazgatja a képeket, berakja a szövegeket, oldalakat tervez és levilágít. Az utolsó szó jogán ő látja utoljára a

dolgokat) még belevájt ezt-azt, lehet hogy ezt is kivessz. A megjelenés előtti héten kétszer alszik összesen, és akkor se túl sokat.



# Tartalom

A PlayStation Tipp Magazin szerkesztősége szerint egy tartalomjegyzék nem kell túlkomplikálni. Találsz egy képet meg egy címet – ennyi elég kell, hogy legyen.

6



LOADING

A legfrissebb tippek egyenesen a... süteőből! Még meleg.

46



CRASH TEAM RACING

Karácsony óta Crash már négykeréken is nyomul. Szállj be egy körre!

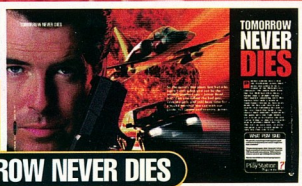
10



FINAL FANTASY VIII

A kalandjáték-eposz legújabb részének végigjátszása. 2. rész

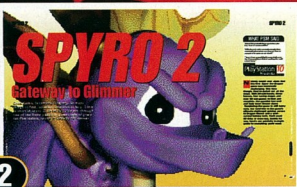
52



TOMORROW NEVER DIES

Eltelt néhány év a film óta, de Bond végre megcsinálta – megérkezett a PSX-re

28



SPYRO 2

Nagyobb és jobb mint tavaly. Deríts föl minden talizánt és gömböt!

62



GTA2

Minden térkép és az összes piszkos trükk amire bünözőként szükséged lehet!

70

### KERDEZZ K&F felelünk



K&F

Olvasói kérdések és válaszok.  
Ha bárhol elakadsz, azonnal írj!

72



A-Z-ig

Mindenki kedvence - ismét  
több ezer család!

80

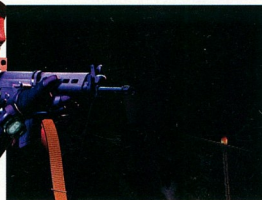


OLVÁSÓK KLUBJA

Levelezés, csevegés bármiről, ami  
PlayStation. Csúcsidők az Olvásoktól!

**De nehéz is néha lépést tartani a rohanó világgal! Számtalan új játék lát napvilágot, és a cheatek is csak úgy szaporodnak – de ígérjük, hogy a jövőben is minden erőnkkel azon leszünk, hogy a legjobb és legújabb tippeket juttassuk el Hozzád. Ezután nem kell hosszú órákon át a Neten lógod, vagy a legkülönfélébb magazinokat bújni, hiszen mi összegyűjtöttük helyetted is a legjobb (működő!) cheateket, leírásokat és tippeket; mindezt most szortírozva kínáljuk fel Neked.**

## DINO CRISIS



hasznát fogod venni. A segítségre ugyanis szükséged lesz.

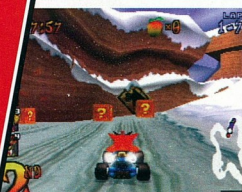
Ha a játékban szereplő drapp ötlőzek esetleg nem felelnek meg az izlésednek, akkor teljesítsd az egész játékot nyolc órán belül, és Regina két teljesen új szerkót kap ajándékba. Ha a játékot negyedszer is teljesíted, akkor egy harmadik ruha lesz a jutalmad. Ha háromszor eljutsz a végéig, megnézheted az összes befejezést, és kapsz egy gránátvetőt, végtelen löszrel – ez a negyedik menetben nagy segítségéddre lesz.

Ez a játék annyira új, hogy a CD-borító még karc- és kávémentes. Az alábbiakban (helyhiány miatt) csak egy nyúlfarknyi ismertetőt közlünk a játékról, de reméljük, ennek is

Néha minden a gyorsaságon múlik: ha kilöved a dinákat, és öt órán belül eljutsz a játék végére, akkor lehetőség nyílik az „Operation Wipe Out” című minijátékkal játszani. Itt is a dinákat kell elpusztítani, csak hogy bizonyos időkorlátok között.



## CRASH TEAM RACING



**A népszerű játéksorozatokban, úgy látszik, hagyományá vált, hogy az első, másképp részt egy gokartverseny követi. Így volt ez a Mario Bros. és a Mario Kart esetében, és ez történt Crashékénél is. De nem csak arra van lehetőség, hogy Crash, vagy a barátai szerepében száguldozz körbe-körbe a pályákon, kipróbálhatod azt is, hogy milyen érzés a sötét oldalon állni, vagyis versenyezhetsz a Föllenfelek szerepében. Ehhez pusztán teljesíteni kell az ő pályáikat. Komodo Joe lesz a sofőröd ha Adventure módban elnyered a Blue Cem Kupát, amikor pedig tied a Green Cem Kupa,**

akkor a Lost Ruin szintről Papu Papu is beülhet a volán mögé. Gyereink, próbáld ki milyen érzés a gonosz oldalon állni!





# CHOCOBO RACING

## Bahamut osztály

Kezdi el versenyezni a Grand Prix játékokban, és nyer minden szinten, Chocobo és Behemoth osztályban is. Ha már minden babért learattál, akkor elérhető válik egy új kategória, ez lesz a Bahamut Class (Bahamut osztály).

## Tűkör mód

Ha a Bahamut osztályt már ki lehet választani,



akkor kezd el elől az egészet, és nyer meg minden futamot, beleértve a Final Fantasy módot is. Ezután a Mirror Mode-ot (Tűkör mód) már ki tudod választani az opciók menüben. A Mirror Mode hatására minden a feje tetejére áll, és a szintek tükörképeiben kell versenyezni.

## Turbo Start

A startnál tartsd lenyomva a Fel és a Négyzet gombot, ennek hatására kiugrasz a tömegből, magad mögött hagyva a riválisaidat.

## Rejtett szereplők

Ha kétszer nyersz a story módban, akkor megismerkedhetsz néhány rejtett szereplővel – győzelmenként egygel-egyvel. Ha ki akarod őket választani, jelöld ki Squallt, és nyomd meg az alábbi gombokat:

Harmadik alkalom	L1	Cid
Negyedik alkalom	L2	Mumb
Ötödik alkalom	R1	Cloud
Hatodik alkalom	R2	Cactuar
Hetedik alkalom	L1 és L2	Aya
Nyolcadik alkalom	R1 és R2	Eredeti Chocobo

Kilencedik alkalom	L2 és R2	Highwind
Tizedik alkalom	L1 és R1	Running Mana



# Legyél a legjobb! Grand Theft Auto 2



A GTA2-ben (is) csak a pénz számít. A játékban számos lehetőség nyílik arra, hogy minimális befektetéssel extraprofit hozhass, és nem árt, ha ezeket ki is használod. Az egyik módja a pénzszerzésnek, hogy ellopj egy taxit, és beállsz személyfuvarozó kisiparosnak. Figyeld a járókelőket, mert amelyik utánad kiabál, azt fel tudod venni. Percenként egy dollárt fizetnek, neked meg csak az a dolgod, hogy oda vidd őket, ahova mondják.

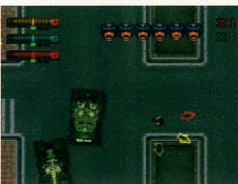


Egy Kill Frenzy teljesítése is jót tesz a banktevének, de néha kevés az érdelemes célpont. Furcsa, de amikor a békés átlagpolgárak azt látják, hogy valami álmókfű egy zsúfolt bevásárlóközpontban lángszórával írja a népet, akkor megijednek és elszaladnak. Szóval, annak ellenére, hogy kegyes az óra, néha nem árt egy kis időre visszafognod magad, és megvárni, amíg a jónép körbevesz. Na, ezután viszont ami a csóvón kifér...

Néha megéri környezetbaráttnak lenni. Lopolj egy autót a gazdájától, aztán vidd el az autóbontóba (különben a játékleírásban erről bővebben olvashatsz). Állj be a daru alá, szállj ki, és hagyd, hogy a többi a gépek végezzeék... Amikor az autót felemelkedik, és elindul a bontó felé, egy

## Ravaszk... trükkök...

csinos kis összeg ulti a markodat, az utcák legvégéig pedig egyvel kevesebb jármű fogja szennyezni. A környezetvédő gengszterek pedig elismerően bólintanak egyet.



# SZEMTŐL SZEMBEN

## Győzd le a haverjaidat... A Futballjátékokban is

Felejt el mindent, amit Bicskei Bertalan focisíkjában hallottál. Amikor a PlayStationon egy futballjátékban győzni akarsz, nem az számít, hogy mennyire realisztikus focit játszol, és nem is a nyit. passzolás játékja van a hangsúly. Hallgass George Graham-re, ő azt mondta, ha van egy nyert taktikád, akkor azon nem változtass. Ne foglalkozz az okosokkal, akik gólok eszmei értékéről stílusról és erkölcsi győzelmekről beszélnek – ez nekem semmi jelentőségű sincs, ha legyőznek a címborád. Viszont ha a Golden Goal (Aranygól) belövése után te pattansz fel orrododban, nos akkor a haverok nem lesznek túl boldogok.

Hiába játszol otthon órátok egymagában, hiába nyersz meg a PlayStation ellen képzeletbeli bajnokságokat képzeletbeli ligákban, mindez semmit sem fog jelenteni, amikor hús-vér ellenfelel kerül szembé. Azok a taktikák, amelyek eddig kifogástalanul működtek a jól képzett, de ostoba MI ellen, mind kudarcot fognak vallani, ha szembekerül az barátoddal. Ezt az ember lényéből adódó véletlen tényezővel lehet magyarázni. A tanulság tehát az, hogy amíg nem kapsz meg a három pontot, nem tudhatod, milyen jó is vagy igazából. Ha nyersz, elégedett lehetsz, viszont ha vesztesz, könnyen elmehe a kedved az egésztől.

Bármilyen képzett is vagy, bármennyire jól kezeled a labdát, akármilyen jó stratégia is lehetsz, ha gyenge csapatot választasz, semmire sem viszed. Tehát a csapatok kiválasztására ügyelni kell, különben pörül járhatasz! Például, az ISS '98-ban nem csak a Brazíliak lehet eredményeket elérni – és ha egy nem túl menő csapatot választasz (mint pl. Olaszország, Anglia, Hollandia stb.), a javszájpáztásaidat is zavarba hozhatod. Amíg a barátaid Argentína vagy Brazília mellett kotrok ki, addig te a tehetségesebb, bár nem túl divatos Jugoszláviát vagy Horvátországot választathatod.

Az ellenfeleid is csak emberek, ezt ne felejtse el. Ha prorokálod őket, akkor könnyen szabadrúgópárhoz juthatsz, de a kiállítás és a tizenegyes sem ritkaság. Az utóbbi kihárrolására jó módszer: ha a tizenhatosukon belül passzolgatsz egy kicsit. Egy idő után idegeskedni kezdenek – és már ott is a gólszerzési lehetőség.

És ha ez mind nem működik, akkor már csak az ügyeskedés segíti. Ha például a Fifa '99-cel kudarcot vallottál, próbálkozz az Activa 3-mal vagy az ISS-szel, mivel itt a 'shoot' és a 'cross' gombok fel vannak cserélve. Nem vagy előny, de emlékezz arra, hogy a futball nem élet és halál kérdése – annál sokkal tróbból van szó...

## PRESS START

# AMENNYIBEN KIHAGYTAD...

Mi mindig figyelünk rátok. Létrehoztuk ezt a kibővített szekciót, hogy összefoglaljunk és tálcán nyújtsunk át néhányat az év legjobbjai közül. Nos hát itt van néhány ötlet 1999 legkelendőbb játékaikhoz.

## Tony Hawk's Skateboarding

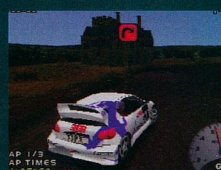


A *Tony Hawk's* a legkirályabb dolog, amit a fa deszkából ki lehet hozni, leszámítva persze a boroshordót. Játsszani vele azonban nem is olyan egyszerű, viszont az alábbi tipp segíteni fog abban, hogy Indy Noseboneing váljék belőled, és a pontjaid is szépen fognak gyarapodni. Amikor egy hosszú grind-ot szeretnél megcsinálni, problémát okozhat az egyensúlyozás; más szóval nehéz a deszkan maradni. Ezen úgy tudsz segíteni, hogy amikor látod az embereket balra dőlni, nyomd le a jobb gom-

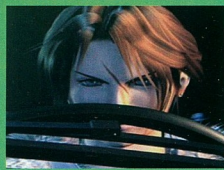
bot, és a megfelelő ideig tartsd is lent. Ekkor a skater remélhetőleg megtalálja az egyensúlyt, a játék pedig megy tovább. Ne feledd, minél hosszabb ideig maradsz a deszkan, annál több pontot kapsz – és a pontokat ezerszázalékos mérik.



## V Rally 2



## Final Fantasy VIII



Az idei év talán legnagyobb sikerű játéka, a *Final Fantasy VIII*, bizarr történetével és nehezen megoldható rejtélyeivel teljesen felborzolta a kedélyeket. A játékhoz tartozó teljes leírás elő részét az előző kiadásunkban találhatjátok, a folytatását pedig ebben a számban olvashatjátok. De ha átrágtad magad mind a harmincnégy oldalón, és úgy érzed, még mindig jól jönne egy kis segítség, akkor jó hírünk van a számodra: az alábbi néhány, lapzártakor érkezett, friss információ biztosan segíteni fog Squallnak és társainak, hogy győztesen kerüljenek ki a Nagy Küzdelemből.

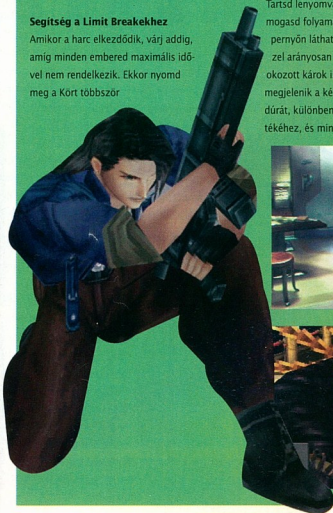
### Segítség a Limit Breakhez

Amikor a harc elkezdődik, várj addig, amíg minden embered maximális idővel nem rendelkezik. Ekkor nyomd meg a Kötélszóró.

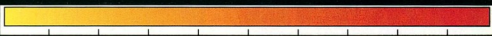
egymás után, egészen addig, amíg Squall vagy Zell el nem kezdik a Limit Breaker. Ennek hatására akkora extra erőhöz jut a fenti két szereplő, hogy az ellenfeleinknek gyakorlatilag esélyük sem lesz a túlélésre. Te meg mehatsz tovább a dolgodra.

### Extra pusztító erő

Ha egy olyan Védelemző Erő birtokában vagy, amit képes a Boosttal együttműködni, akkor nyomd le a Select gombot, amikor a GF és a Boost megjelenik a képernyőn. Ennek hatására egy kéz, majd egy szám fog feltűnni a TV-n. Tartsd lenyomva még mindig a Selectet, és nyomogasd folyamatosan a négyzet gombot. A képernyőn látható szám elkezd növekedni, és ezzel arányosan fokozódnak az ellenfeleink okozott károk is. Arra figyelj, hogy amikor az X megjelenik a kézen, akkor fejezd be a fenti procedúrát, különben a számláló visszatér a kezdeti értékehez, és mindent kezdhetsz elölről.



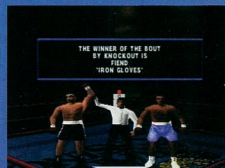




## Knockout Kings



COMPARISONS		ROUND STATS	
FIEND	SCOTT IRON ORB	THROWN, LANDED	THROWN, LANDED
20/20	20/20	20/20	20/17
123/46	123/46	TOTAL PUNCHES	123/46
6/2	6/2	123/46	22/16
		BOOP SHOTS	22/16



**Van-e a világon nemesebb, művészibb sport, mint az ökölvívás?** Ki az, akit nem yögöz le, amikor két ember szemlöl szembe, pusztakézkel küzd meg egymással? Az egész olyan primitív, de mégis magával ragadó. És veszélyes is. Ha nem akarsz véraláfutásokat, törött bordákat és zúzódásokat szerezni, akkor az alábbi cheatet segíteni fognak.

### A Medve kiválasztása

Ha már elegend van abból, hogy az általa kiválasztott szereplők emberek, próbáld ki a Medvét. Nyomd le és tartsd lenyomva a bal gombot,

majd sorban nyomd meg a Négyzet, Háromszög, Kör és Kereszt gombokat, majd engedd fel a bal gombot. Minden egyes helyes gomb megnyomása után egy hangrog fog megszólalni. Ha helyes a bevitel, morgás jelzi, hogy a Medvét ki lehet választani.

### Super Boxer

Amikor karrier módban egy új boxolót hozol létre, add neki a PSIRULES nevet. Nyomd meg vele az első meccset, és légy ki a karrier módból. Ezután légy vissza, és a játékosod egy kétféretes Superman lesz, száz százalékos mutatókkal.

### Azonnali győzelem

A bajnoki címhez könnyeken, sírásón és sok-sok szenvedésen keresztül vezet az út. Azonban létezik egy kerülő ösvény is. Ha el akarod kerülni a megpróbáltatásokat, legjobb, ha a következők szerint jársz el: Amikor az ellenfeled a törülközőt nyúl, nyomd meg a start gombot. Normális esetben, ennek hatására TE dobod be a törülközőt, az ellenfeled pedig megnyeri a meccset. Most azonban, nyilván az izgalmas mérkőzés hevében, a bírószerkever a kék és a rózsaszín törülközőt, és TKO-val (Technical

Knock Out = technikai kiütés) neked ítéli a győzelmet.

### Az összes statisztikád 99 lesz

Az edzés közben – mint rendesen –, vedd fel a heavy baget, vagy a speed baget, aztán szállj ringbe. A menet után dob be a törülközőt. Ekkor visszakerülsz a táskák kiválasztásához, ahol tovább erősítheted a játékosodat. Ezt a procedúrát egészen addig ismételtetheted, amíg a boxolód a legjobbnak nem lesz.

## Shadow Man

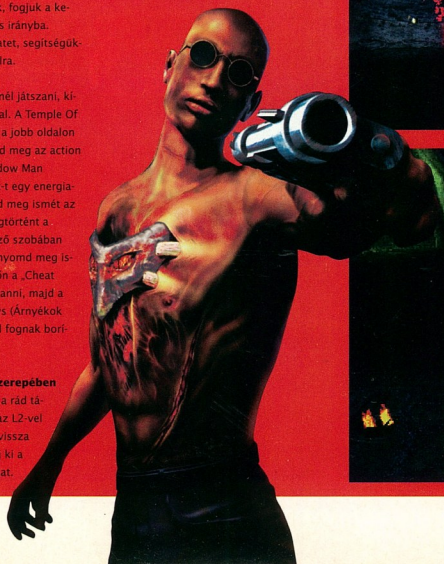
**A Shadow Man egy masszív, monumentális és igen izjesztő játék.** Szerencséd van, hogy itt vagyunk, fogjuk a kezdet, és elvezetünk a helyes irányba. Próbáld meg ezt a két cheatet, segítségükkel áthalthatsz a másik oldalra.

Ha mindkét oldalon szeretnél játszani, kísérletezz az alábbi csalással. A Temple Of Life utolsó termében menj a jobb oldalon lévő kis szobába, és nyomd meg az action gombot az oltárnál. A Shadow Man felajánlja neked a Cadeaux-t egy energiacsomagért cserébe. Nyomd meg ismét az actiont, és miután újra megtörtént a felajánlás, menj a következő szobában lévő oltárhoz. Ha elérted, nyomd meg ismét az actiont. A képernyőn a „Cheat Activated” felirat fog felvilánni, majd a tied lesz a Book of Shadows (Árnyékok könyve). Aktiváld ezt, és el fognak börtáni a lángok.

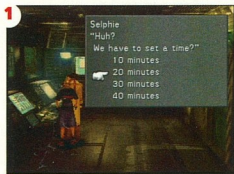
### Játsz az Olláflagebbies szerepében

A hetedik szinten old meg a rád támadó teremtményt, majd az L2-vel fekdüdj be a hullája alá. Ez vissza teleportál az oltárhoz. Lépj ki a játékból, és kezdj el egy újat.

Ekkor nem Mike Le Roi, hanem a kissé furcsa nevű Olláflagebbies leszel.



# FINAL FANTASY VIII



**[1] A rejtélyny megfojtására 20 perc az ideális idő. A jutalmad: kinyitni egy titkos ajtó, és feltárnál a bázishoz vezető út. [2] Milyen vicces: segítékezel a Gardén elpusztítására szánt rakéták szállításában.**

(folytatás az előző számból)

A gyorsaságuk kicsit megnehezítheti a dolgodat, de ha néhány Főellenféltől eleztől már sikerült Slow varázslattal szerezni, akkor mindenképpen használd őket, hogy sakkban tarthasd Oilboyle-t.

## Remegő oszlopok

Menj be az ajtón, majd le a lépcsőn. A rövid FMV jelenet után haladj balra, amíg egy hatalmas oszlophoz nem érsz. Menj fel, vizsgálj meg a jobb oldalt, ahol lesz egy újabb jelenet. A talaj remegni kezd, és egy oszlop emelkedik ki belőle, ami Squallt és barátait a harmadik szintre viszi.

Újra Ciddel. Beszélj vele, válaszd bármelyik opciót. Azután menj a második emeletre, a piros lámpás ajtóhoz. A következő rövid FMV után menj vissza a lifthez, ahol megtudod, hogy Cid téged keres. Beszállj a liftbe és a játék megint egy teljesen másik irányba visz el, újabb FMV jelenettel.

Itt valami büzik, és nyilván nem egy záptojás. Miután újra irányíthatóvá válik a játék, keletsd fel Squall-t az ágyáról, és vidd a hallba. Miután beszéltél egy Garden Faculty taggal (aki azt mondja, hogy menj le az alagsorba), kövesd a tanácsát, hogy menj megtalálj Cidet, és egy sokkallo felvezetés után készülsz fel egy komoly bunyóra.



## 15. Főellenfél

- Név: Norg
- HP: középpont (2000), jobb gömb (2,701), bal gömb (2,701), Norg – fő (1,900)
- Varázslat: Cura, Confuse, Slow, Dispel, Thundara, Bio, Life, Shell, Protect, Esuna, Leviathan (GP)

■ Legelőször is, a két gömb elpusztítására kell koncentrálnod. Folyamatosan kell támadnod őket, mert ha vörössé válnak, igen komoly bajba kerülhetsz. Ha a csapat



ből két tagot állítasz a gömbök támadására, akkor a vezető (Squall) feladatra lesz, hogy megtámadja a hasat.

Mikor végre előtűnik az „igazi” Norg, vedd elő a Leviathan GF-t, és aztán folytasd a támadást a széllel kapcsolatos varázslatokkal, mint pl. a Demi mágia, vagy a GF varázslata, ami mind közül a legjobb.

A küzdelem után menj a hálóterembe, és mentsd ki a játékot. Azután látogass el a kórházba, és beszélj a Doktorral. Válaszd a második opciót, és menj le a hallba, hogy találkozz Xu-val. Utána menj fel a második emeletre, ahhoz az ajtóhoz, amelyeken a villogó piros fény van. Aztán egy jelenet következik, majd Ellone elmegy a hajóval.

## Cid közleménye

Még egy FMV jelenet után, Squall visszatér a hálóterembe. Ahogy elhagyod a ter-



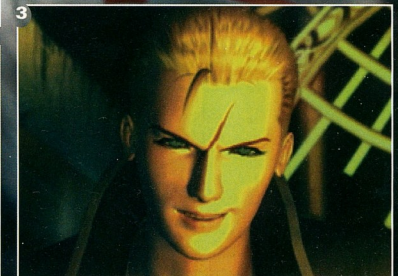
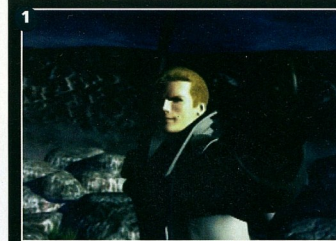
met, Cid közölni fog valamit. Ekkor a képernyőn megint Cid jelenik meg, s röviddel ezután újra kint vagy.

## Fisherman's Horizon

Squall és Cid a vezérlőknél vannak. Indulj lefelé, és a csapaton hamarosan csatlakozik hozzád. Balamb Garden most Fisherman's Horizon városán fog dokkolni. Lefezz fel a második szintre, és menj ahhoz az ajtóhoz, amelyeken a villogó piros fény van, és máris Fisherman's Horizonban találd magad. Beszélj mindenkiel miközben átelsz a hidon, és amikor elérsz a sarokra, egy újabb FMV bevágást fogsz látni.

Hagyd el a helyet és menj teljesen jobbra. Találkozol egy emberrel, beszélj vele és válaszd az első opciót, hogy belepheless Fisherman's Horizon városába. Ha vissza szeretnél menni Balamb Gardenbe, csak szövell a világos pólos srácnak. Most ismét menj lefelé, amíg el nem érsz egy vízzel körülvett pólosalmot. Menj fel a második emeletre – ahol egy jelenetet fogsz látni, egy férfit, és a feleségével. Tartsd szemmel a szoba jobb sarkát, mert arra egy Draw point van elrejtve. Meríts onnan „Ultima”-t és hagyd el a málmot – mielőtt kimennél, még egyszer látni fogod a jelenetet. Ezután találkozni fogsz a férffel és a feleségével.

## SEIFER



**[1] Az intro-ban Seifer gúnyolódik Squall-ral. Felveszed a kesztyűt, vagy, mint Krisztus Urunk, odafordítod a másik orcád is? [2] Később Seifer már Edea színeiben játszik, de hát ilyen az élet... [3] Nem t'om mit nevezsz, mindjárt lenyomlak!**



**1** Itt változtathatod meg a rakéták koordinátáit. De ez az útmutatóban is benne van. **2** Térj vissza egy darabban, majd keresd meg az Elnököt!

majd kövesd a jobb ösvényt, míg el nem jutsz egy szétszerelt vonat pályához.

A házban egy embert látsz, akit egy Galbadián kapitány fenyeget. Válaszd az egyes opciót, hogy segíts neki, és megelődpsz, amikor találkozol egy Föellenféllel a műtből.



## 16. Föellenfél

- Név: BGH251F2
- HP: 6,900
- Draw: Protect, Stop, Shell

■ Nem okoz túl nagy problémát egy olyan képzett harcosnak, mint te. Megint csak, használd Thundara varázslatot és a GF Quezacotl-t (vajon, hogyan kell ezt kiejteni?) és amennyiben tuti biztosra akarsz menni a gyors és könnyű győzelmet illetően, használd a Blind varázslatot.

Miután legyőzted a Föellenfelet, Selphie és csapata is megérkezik. Ezután mindenki elmegy, egyedül csak Squall és Rinoa marad. Beszélj Rinoával, akármelyik opciót választhatod, aztán menj vissza a Balamb Gardenbe.

## Party Time

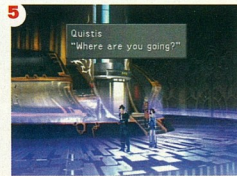
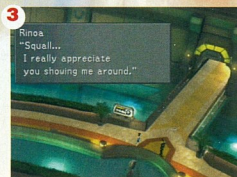
Találkozol Irvine-nal, aki végre újra csatlakozik hozzád. A belsődarv felé haladva megtalálod Selphie-t. Squall és Cid az irányító teremben vannak. A képernyőn egyéb helyszínek is fel fognak tűnni a Gardenből, ahol a többi karakter tartózkodik, aztán újra visszatérünk a szobádba. Újra változik a helyszín, s ismét a malomnál vagyunk, ahol a díszes társaság egy koncertet rendez, hogy felvidítsák Squallt (milyen rendes tőlük). Neked kell kiválasztanod a hangszereket Zellenek, Irvine-nak, Selphie-nek és Quistisnek. Nyolc hangszer közül választhatsz:

## A hangszerek

- 1 – gitár
- 2 – szaxofon
- 3 – elektromos gitár
- 4 – zongora
- 5 – hegedű
- 6 – fuvola
- 7 – elektromos basszus gitár
- 8 – sztepp



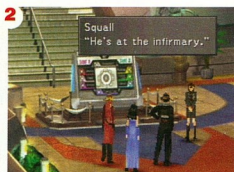
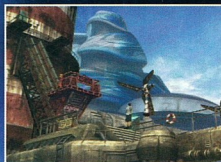
**1** Miért nem 4 másodperc? **2** Ez az otthonod, itt élsz, dolgozol, alszol... legalábbis a játékban. Nem hasonlít az igazizhoz? **3** Hmmm. Ez igazán érdekes! **4** Őton vagy, hogy találkozhass Norggal. Ütközben történni fog valami... **5** Cid felbukkan, és minden világosabbá válik.



# FINAL FANTASY VIII

## A GARDEN ŪRHAJÓ IRÁNYÍTÁSA

KERESZT	Kiszállás	R1	A kamerát az óramutató járásával megegyező irányba forgatja
HÁROMSZÖG	Visszafordítja a hajót		
NÉGYZET	Begyorsít	L1	A kamerát az óramutató járásával ellenkező irányba forgatja
KÖR	Vissza a Balamb Gardeni irányítóközponthoz		
SELECT	Térkép	R2	Nézőpontot változtat



**(1)** Marvin, a paranoid android, bizony jól megnőtt. **(2)** Megint Cidről beszélnek. A flú rendszeren be van rittyentve, és hogy miért? - mire ideérsz megtudod.

Ez a buli elég tréfásra sikeredett, de a dallam, amit választasz fontos része a játéknak. Különböző az első a megfelelő választás, mivel a másik kettőtől Squall egy kicsit kényelmetlenül érzi magát – szóval válaszd a gitárt, a hegedűt, a fuvólát és a szteppet.

A party jelenet után – ami még a magát legkomorabbnak nevező embernek is mosolyt csal az arcára – Squall felébred. Kimegy a szobából és Rinoa-val távozik, a második opcióit választva. Amikor odaérsz a malomhoz, egy újabb FMV-t fogsz látni, ezután menj arra tovább, majd jobbra, ahol találsz egy lapot a földön. Vizsgáld meg, és egy jelenetet fogsz látni. Utána Squall visszatér a szobájába. Miután véget ér az álom, menj a harmadik emeletre és te is tudod majd Balamb Garden repülését irányítani – ne feledd, hogy Sephie szabadságon van, így őt nem fogod majd használni.

### Az Airship

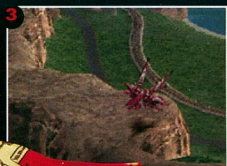
Mivel most te irányítod az Airship-et, gondold meg akarsz-e tenni egy kis kiruccanást mielőtt folytatod a játékot. Ha Timber vagy Windhill felé veszed az irányt, lehetőség nyílik egy kis kikapcsolódásra, mely során pl. extra varázslatra tehetsz szert, de ha inkább időre játszol, menj egyenesen Balamb City-be. (Az Airship irányítási útmutató a dobozban van.)

### Balamb City

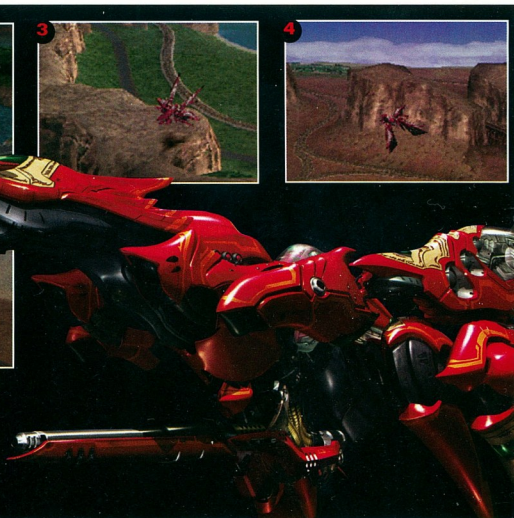
A Galbadia ör átenged, de csak azért, mert információid vannak Ellone-nal kapcsolatban. Figyeld meg a házakat, különösen Zellét, mielőtt a Balamb Hotelbe érkezel.

Meg kell találnod a Captaint (kapitány), ezért indulj el a dokk felé, s közben beszélj a katonákkal. Squall megtudja, hogy a Captain csak nemrég fejezte be a horgászatot és ment el. A jobb alsó sarokban a dokkoknál elrejtve

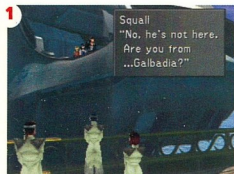
## RAGNORAK



- (1)** A játékban fellelhető összes űrhajó közül szerintünk Ragnarok a legjobb.
- (2)** A játékban ebben a szakaszában a legjobb egy jó gyors űrhajó.
- (3, 4)** Az űrhajó és a térkép segítségével sokkal gyorsabban eljuthatsz a legkülönfélébb helyekre, és el sem fogsz tévedni.
- (5)** Nahát egy orvtámadás! Még szerencse, hogy észrevettem.
- (6)** Vegül még egy kép az űrhajóról.



# FINAL FANTASY VIII



**1** Találkozás a White SeeD-del. Mókás társaság, de ha arról van szó, véresen komolyak tudnak lenni. **2** Igaza van, és te vagy az, akinek a lányt meg kell találnia!

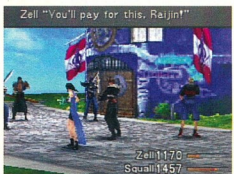


találsz egy fiút (Tabloid Guy). Tőle vehetsz infót, de óvatosan, mert így vesztesz SeeD minősítésedből. Az info elég értékes, minden azon múlik, hogy neked mennyit számít a minősítés. Ha fabatkát sem ér, akkor pont erre a srácra van szükséged, hogy megtudj mi teendőd.

Visszamegy Zell házába (ahol pihenhetsz egy kicsit és mentheted az állást), észreveszed, hogy a Captain nemrég használta a konyhát, úgyhogy siess a dokkokhoz. Squallt a kutya elvezeti Captainhez (aki jelenleg az állomás van), tehát menj oda, találkozz Rajjinnal és menj vele vissza a hotelbe.

Rögtön az elején használd a GF Drawn-t, lehetőleg minél többet. Quezacotlall itt most nem foglalkozunk, mert úgysem vennénk sok hasznát.

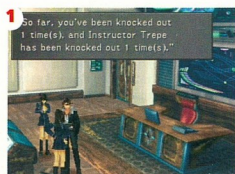
A csata után lesz egy jelenet Fujinnal és Rajjinnal, aztán elmennek, te pedig visszakerülsz a Garden-be. Nem kell sokat gondolkodni a következő feladatodon, mert amint Selphie visszatér, te megint máshol leszel. El kell jutnod A Travia Garden-be, ami a világterképen az északeleti kontinensen helyezkedik el.



## 17. Főellenfél

- Név: **Rajjin és Fujin**
- HP: **10,800 (Rajjin), 8,100 (Fujin)**
- Varázslat: **Life, Aero, Thunder, Cura, Thundara, Protect, Pandemona**

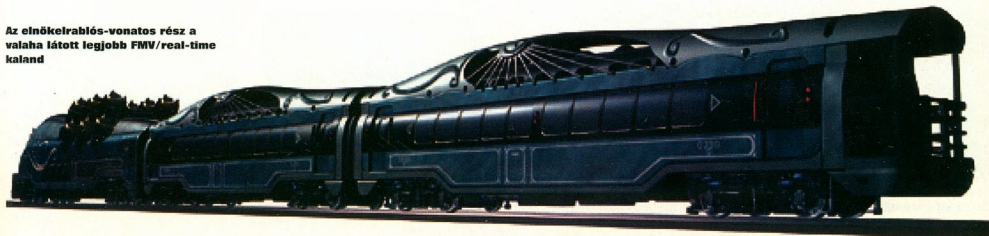
■ Ez egy rendkívül ronda és nehéz küzdelem – ami kettőjüktől el is várható. Mindketten kivételesen erősek és keményen támadnak. Úgyhogy érdemes bevetni a Protect varázslatot, és a Blind-ot, mert azzal mindig jól lehet védekezni.



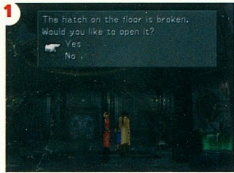
**1** Időnként érdemes visszaugrani a tanterembe egy kis eligazításért. **2** Van itt a szobában valahol egy mágikus hely. Vigyázz, kevés az idő, hogy megtaláld! **3** Ha valami szamárságot művelsz, sajnos pórul járhatsz. Ilyen az élet.



Az előnézetiablás-vonatos rész a valaha látott legjobb FMV/real-time kaland



# FINAL FANTASY VIII



**1) Próbáld csak meg nemet mondani, meglatod mi lesz!** **2) A Kápolnában, a karzat bal oldalán egy orgonát találsz – ezen játszani is lehet!** **3) Ha ráérsz egy ilyen zöld kapcsolási pontra, az előzőleg összeállított két csapat közül választhatsz. Néha nehéz a megfelelő pontot kiválasztani... nacsak nem olvashó a PST-et!** **4) Jó vagy latinból?**



## Trabia Garden

Kövésd Sephie-t, amíg találkozik egy volt osztálytársával a vízköpőnél. Nála van Sephie egy kártyája; ha szükséged van erre az extra tárgyra, meg kell érte küzdened. Ezután találkozik a csapat többi tagjával a kosárlabdapályánál. Előtte azonban tanácsos – bár nem kötelező – alaposan feltérképezni a Gardent.

Visszatérve a kosárlabdapályára, innen Squall irányításával indulj el a partra (arrafele van, ahol a játékot kezdted). Később, miután beszéltél a gyerekekkel, távozz a jobb oldali ajtón.

## The Dormitory

Először is találkoznod kell egy diákkal – őt a jobboldali szekciónál találd meg –, aki a rejtélt kincsről fog beszélni. Ezután a vízköpőtől délnel indulva tégy meg pontosan öt lépést, majd kezdj el a „kincs” után kutatni. Ha semmit sem találsz, ne ess kétségbe, az X segítségével fésüld át a szobortól délre eső területet – a játékbán nincs pontosan meghatározva, merre kell keresgélned.

## Balamb Garden

Ha a térkép segítségével, az árvaház (Orphanage) irányába indulva jutsz el. Készülj fel egy kis csepatepátér, mert utóközben össze fogsz futni Edea-vel.



**1) Négy kép van az alsó szinten, ezen pedig nyolc. Ha mindegyiket megvizsgálotd, a következő képernyő jelenik meg...**  
**2) ...ahol a hős képek kiadják a nagy kép nevét**

Azt ezt követő kb. fél órában (ha ügyes vagy, ennyi ideig tart a harc) kiélelődik a helyzet, és az embereidnek dinamikus irányításra valamint magas HP-re lesz szükséged. Ha parancsokat adsz ki a diákoknak, ezt a következő sorrendben tedd: „The Garden’s course”, „Prepare for attack!”, „Call my comrades!”, „Take care of the junior classmen!”, és „No orders/end”. A többi embereddel ne törődj, mivel itt csak egy kis időt akarsz nyerni, tehát nem lesz szükség rájuk.

Találkozz a csapatoddal, majd miután irányításod alatt az embereid elfoglalták az állásaikat, indulj el Quad felé. Itt a csapatait rendezd Zellebe fogsz utközni. Ezután térj vissza a harmadik emeletre, ahol élénk küzdelem fog kibontakozni.

Vedd át Zell csapatainak az irányítását, és indulj el Quad nyugati szárnya felé. Rinoa egy összecsapás során a földre kerül; egyelőre hagyj ott, mivel utat kell négy Front Gate irányába, hogy ott találkozhass Squallal.

## Egy végső támadás?

Miután kiválasztottál egy háromfős egységet (hogy kiket, az rád van bízva), térj vissza Gardenbe, itt balra megtalálod a mentési pontot. Mielőtt elindulsz liffel a „2F” termek felé, egyesítsd a csapataidat. Meg kell majd küzdened négy zöld

Galbadian harcossal – vigyázz, mert elég trükkösek a fiúk!

Beszélj mindenkivel az osztályban, majd indulj el a hidon át a harmadikra, hogy találkozhass Nivalával. Miután elhatároztok hogy ellencsapást mértek Edea seregeire, térj vissza a második emeletre.

Közben Squall felkéri, hogy kerítsen előt egy elveszett gyereket – a második emeleten, a folyosó végén van –, de Squall megsebesül: egy ellenséges katona keresztülszúrja, majd a falhoz szegezi. Az X megnyomása után három lehetőség lesz, válassz először a harmadikat, ekkor Squall talál egy fejszét. Újra nyomd meg a gombot, és most a második lehetőséget válassz: az ajtó kinyílik és egy minijáték csöppensz. Irányítsd az alábbiak szerint:

- Űtés
- Rügás
- Védekezés
- Tüzelés

Sajnos Squall a játékot csökkentett HP-vel kezdi (lásd a vörös oszlopot a bal alsó sarokban), és ez bizony alaposan megnehezíti az amúgy sem könnyű küzdelmet. Mi az alábbi módszert javasoljuk: ahogy a küzdelem elkezdődik, próbáld meg minél többször és gyorsabban leutni az X-et (tehát villámgyors ütéseket bombázni az ellenfelet). Ha elég gyors vagy, nem lesz ideje ellentámadni és átmegegyezkedésbe. Ekkor a jöl meg kell rugdosni. Ennyi.

## Ellencsapás

Ha Rinoa kiszabadult, indulj el balra. A kertnél Rinoa megköszöni Squallnak, hogy megmentette az életét. Rinoával sétálj el a Galbadia Gardenig, majd ren-



dezd a csapataidat. Ezután menj jobbra, aztán megint jobbra, egészen addig, amíg el nem éröd a lépcsőt.

Felfelé menet Rajjinbe és Fujinba fogsz utközni, de ók úgy döntenek, hogy Squall Seiferre bízzák. Innen indulj el balra és lépi be a jobboldali ajtón. Beszéljess a sráccal, és meg fogod kapni az első kártya kulcsot.

Térj vissza a mentési ponthoz, indulj el balra, menj be a baloldali ajtón, szállj keresztül a Jégkorongpályán, menj ki a jobb felőli kijáraton. A következő helyszín bejárata Squallal szemben van. Menj be, beszéljess el a diákkal, hogy megszerezd a második szint kártya kulcsát. Ezután hárta el, vissza a mentési ponthoz!

Sétálj el a lépcsőig, oda, ahol Rajjinbe és Fujin-nal találkoztál. Mász fel a tetőteretigre, ugorj le a teniszpályára és indulj el balra. A következő helyszín ismerős lesz, itt menj lefelé, míg el nem éröd Galbadia Garden főemétét. Itt vár rád a következő Főellenfél.

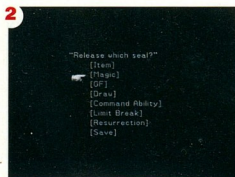
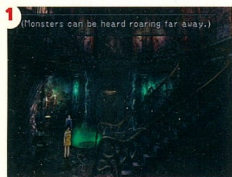


## 18. Főellenfél

- Név: Cerberus
- HP: 10,000
- Várizslat: Double (kétzerező), Triple (háromszerező), Quake

■ Itt az idő, hogy megszerezd a következő CF-et. Az ellenfelet leküzdésére használj fel mindent, kivéve a széllel kapcsolatos várizslatokat. A tűzre vagy vízre vonatkozóak különösen hasznosak itt. A magas HP-je ellenére a Cerberus nem különösebben veszélyes ellenfél. Ha legyőzted, vedd fel a kétzerezőket és háromszerezőket, ezeknek az embereid örülni fognak.

Ezután indulj el a délnyugati kijárat irányába, majd fordulj balra, és elegyedj szoba az itt álldogáló diákkal. Tőle kapod meg a harmadik szint kulcsát (Level Three Card Key). Menj vissza a lépcsőhöz, és szállj fel ismét a második emeletre. Indulj el balra, a másik lift irányába.



**1** Húzd meg a csengő zsinórját, és a pályát ellepik a szörnyek. Poutov kíséreltetni sok mindent megmagyaráznak. **2** Ha az utolsó nyolc Főellenfél közül legyőzöl valakit, cserébe visszakapsz egyet az elveszített képességei közül.

Itt találni fogsz egy mentési pontot, valamint találkozol egy régi haveroddal...



■ Seifer láthatólag nem az a fajta, aki könnyen feladja. Ez alkalommal Edea-t is magával hozta, és harc közben mindkettőjükre figyelned kell.

Először az Alexander védelmező érot kell Edea-től megszerezned, ezután a Shell varázslat segítségével meg tudod védeni a harcosaidat – erre azért van szükséged, mert a Carbuncle ebben a menüben nem működik.

Seifer most nem igazán cseles, de Edea esetében szükséged lesz a Diablos GF-re. Különösen vigyázz a Death varázslattal, és legalább egy emberednek mindig legyen a Phoenix Down a keze ügyében. A támadásokat Edea a Reflect (visszaverő) varázslattal fordítja vissza, de ha a Dispellet használod, ez nem lehet számodra veszélyes. A fentiek ismeretében már nem lesz különösebben nehéz dolgod.

## Balamb Garden

Squall pihenés közben éppen a következő lépésen tőri a fejét, mikor Quistis arra kéri, hogy menjen, és nézzen szét a harmadik emeleti ház környékén. Válassz ki három embert, aztán indulj el délnyugati irányba, és hagyd el Balamb Garden-t.

## The Orphanage (Az Árvaház)

Squallnak semmi kedve tovább tárgyalni Edea-vel és Ciddel; ezért úgy dönt, hogy visszatér Balamb Gardenbe, hogy tájékoztassa a többieket a dolgok állását illetően. Ez ideig rendben is van, de ne felejtse el, hogy már a harmadik CD-nél jársz, és az ötökben felbukkanó teremtmények már sokkal veszélyesebbek, mint a játékok elején. Szóval nem árt odafigyelni!

## Balamb Garden

Miután elmesélted, hogy mit láttott, Squall visszavonul egy kis erőt gyűjteni.



## Laguna visszatérése

Úgy látszik, Laguna megelégedte sok megpróbáltatást, és felszaporított színesét – a következő jelenetben ugyanis egy lovatag játszik, akinek egy ifjú szüzet kell megmentenie a sárkánytól. A sárkányt Kiros és Ward játssza, és ők meglepően élhetően alakítanak.

- ☐ Védekezés
- ⓐ Támadás



## 21. Főellenfél

- Név: Ruby Dragon
- HP: Változó
- Varázslat: Foga (hasznost), Demi, Aero

■ Anyira nem lesz nehéz meccs. Ragadd el tőle az összes varázslatot, amit csak tudsz, majd a támadáshoz használj a Shiva vagy Alexander Védelmező Erőket.

## Edea árvaháza

Amikor Laguna megérkezik az árvaházba, szomorúan azt kell tapasztalnia, hogy Ellone-t elrabolták a gonosz Esthariaiak. Hogy a folyjon ki a szemükl

## 19. Főellenfél

- Név: Seifer
- HP: 10,000
- Varázslat: Dispel, Haste, Fire, Thundara

■ Észnél kell hogy legyél, mivel ez a Seifer már nem az a Seifer – a srác sokkal, de sokkal erősebb lett. Első lépésként alkalmaz különböző védelmező varázslatokat az embereiden. A küzdelem közben nagyon figyelj Seifer „Demon Slice” támadására, ezt majd akkor alkalmazza, ha a HP-je már 5000 körülül lesz.

A csatában Seifer elsősorban Squallt fogja támadni, úgyhogy a többi emberrel egyrészt az ő életerejét kell szinten tartanod, másrészt pedig Seifert kell támadnod, elsősorban a tűzzel kapcsolatos varázslatokkal. A Jó GF-támadás itt aranyat ér, ezt ne felejtse el a Jókunkát!

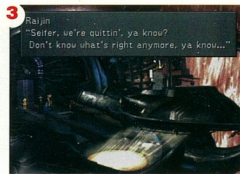
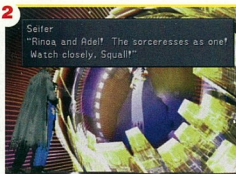
Ha ezzel megvagy, térj vissza a második emeletre, majd a lépcsőn felérve fordulj jobbra. Menj be az Audiótumba, és itt kivel fogsz találkozni...?



## 20. Főellenfél

- Név: Seifer és Edea
- HP: 7,400 (Seifer), 15,000 (Edea)
- Varázslat: Dispel, Haste, Fire, Thundara, Esuna, Alexander (GF), Blizzara, Demi

# FINAL FANTASY VIII



**1** Az utolsó rész a negyedik lemezen... készülj fel egy nehéz küzdelemre. **2** Az első találkozásod Adellel. Vigyázz Rinoára, mert ha Adelt támadod, ő is megsebesülhet. **3** Seifer visszatért, és hatalmasabb, mint valaha. Minden erejével azon van, hogy elpusztítson. **4** Ilyen Squall amikor a kegyelemdíjra (vagy a limit breakre) készül. Ha ezt látod, az azt jelenti, sinen vagy.

## A fehér Seed megtalálása

De térjünk vissza Squallra. Északra kell elindulnod, az árvaház irányába, a szigetcsoporthoz felé. Jelen esetben a nyugati sziget érdekeltlen (tehát az, amelyiken a három sziklát látod, és a nyílt tengeren van). A körgyűrűt alkotó három szigetcskére kell koncentrálnod, mivel a fehér Seed valahol a sziklacsoporthoz délnyugati partvonalon környékén van elrejtve. Alaposan körül kell nézned, a kamerát is használd, mert a hajó megtalálása egyáltalán nem lesz könnyű.

## A fehér Seed (The White Seed)

Squall emleksi a terveit, és a hajó legénysége valamint a kapitányuk személyében hálás hallgatóságra talál. Útközben megtalálod Wattst. Nála van Angelo kártyája, és ő is szorgálhat néhány újdonsággal.

Emlékszel még arra a szexuálisra (Girl Next Door), amit a Timber Maniacs épületnél szerzed? Ha követel Zonet a hajó parancsnoki hidjára, az újságot elcsérelheted vele Shiva kártyájára. A kabinjában várakozó Zvezető elmondja Squallnak, hogy egy tengeri csepetapó során Ellonak sikerült meglopnia egy mentőcsónakkal, és most valahol az Esthari felségvizeken ringatózik. Ezt a területet azonban csak a Fisherman's Horizontnál található hidon át lehet megközelíteni.

## Vissza a Fisherman's Horizonthoz

Hagyd el Balamb Gardent a Fisherman's Horizon irányában, és a játék Squallra fog kapcsolni. Ekkor találkozol a kórházban Rinoával, és vidám magaddal a küldetésre. A hidnál találkozol a többi emberrel, és itt Quistis nekiáll bosszantani Squallt, Ezután Edea azt tanácsolja Squallnak, hogy találkozzon Odine Professzorral Estharban.

## Esthar

Edea most már megjárható szereplő, az ő küldetése a 26. Szinten kezdődik. Indulj el a to irányába, de ne felejtse el a megfelelő GF-t hozzárendelni az ex-bosszorkányhoz, hiszen amikor hozzá csatlakozott, nem rendelkezett semmilyen Védelmező Erővel.

## Great Salt Lake (Nagy Sóstó)

Allits össze a csapatod kedved szintet, és egy képernyőnít menj felé. A következő területen egy útkeresztjeződesnél találod magad, menj fel Squallal a megkövült koponya tetejére, majd kövesd a sziklához vezető utat. Ugorj le a szikláról, és indulj el északra, a havas oszvényen. A következő képernyő jobb oldalán találsz egy mentési pontot. Két képernyő múlva pedig egy újabb kövülethez érkezel.



## 22. Főellenfél

- Név: **Abadon**
- HP: **17,010**
- Varázslat: **Esuna, Cura, Dispel**

■ Mindenképpen a Védelmező Erőkét kell használnod, ezek közül is az Iffrit és az Alexandert, hiszen ezek a legjobbak. Az ellenséged utálja a tüzet, tehát érdemes felhasználni minden lángokkal kapcsolatos mágját, de közben aludnod kell a sarat. Ha Abadon nem adja fel könnyen, támadd meg a Cure vagy a rázzsalattal – hihetetlen, de eredményes módszer.

Ha végeztél vele, indulj el északnyugatra. A különös háttér alaposan meg kell vizsgálnod, és ha szemfüles vagy, középtájon találsz egy nyílást. Ezen be kell másznod.

## Esthar City

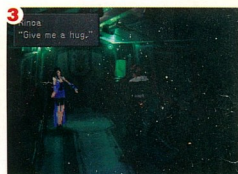
Indulj el jobbra (ez egy egyirányú út tulajdonképpen), majd lépj be az északkeleti ajtón. Miután a lift megállt egy Esthart beutató FMV kedvéért, menj be a szemben lévő ajtón. Ezután pedig, utolsó alkalommal, visszakapcsol a játék Lagunához.

## Az utolsó Lagunás rész

Először is, beszélj meg mindkét Esthari katonával kétszer. Meg fogják kérni Lagunát, hogy segítsen nekik. Ezután felváltva beszélj Moombához és a másik emberhez, így előidéz el egy összecsapást az Esthari katonával. Most jön majd Kiros és Ward, de őket előzőleg aktiválni kell a megfelelő hozzárendelésekkel. Ezután már bátran szembeszállhatsz az újabb ellenfelekkel.

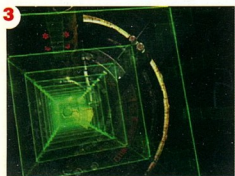
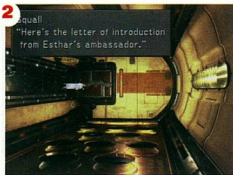
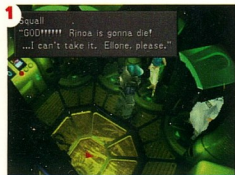
## Egyenesen előre...

Szállj is, beszélj a baloldali lífbé, és ereszkedj a földszintre. Ha hallgatózni támad kedved, itt remek lehetőség nyílik erre: kihallgathatod Doktor Odine is az a szpirtszertelen beszélgetését. Ha ezt sportszerűen dolognak tartod, semmi gond, csak menj egyenesen a kijárat felé. Ha kiléptél, mentsd el a játékot. Ezt követően Laguna értesül arról, hogy Doktor Odine tisztában van Ellone hollétével. Ezután irány a Laboratórium!



**1** Kedves Olj Of Ulay! Valami nagyon nem stimmel, és én már egy legális akción is gondolkodom. Aláírás: Adá, a Gonosz. **2** A báltsési pontokat a legvalószínűtlenebb helyeken kell keresned. **3** Ajjaj! **4** Ez az a helyzet, amikor a pontok teljesen összezavarják az embert. Nem akarjuk letölteni a poént, de annyit segítnk, hogy a képen egy dugóházó van tha-hal. **5** Rinoa Squall gyűrűjének eredetéről faggatja Zell.





**1** Ritka pillanat: tanúja lehetsz Squal egy érzelmi megnyilvánulásának. **2** Nem, ez nem hiba, ilyen a képernyő. **3** Pillanatkép egy látványos FMV-ből **4** Csak egy pár Seeb katona.

A komplexumba belépve vedd fel a földről a Weapon Monthly (havonta megjelenő, fegyverekkel foglalkozó szaklap) legújabb számát. Ennek segítségével feljavíthatod a fegyvereid hatásfokát – erre szükséged is lesz –, majd indulj el a rak-tárhoz, hogy ismét találkozhass a Dokival. Mielőtt megalárod őt magát, a vazzalusaival is meg kell verekedned. Utána mindenáron ki kell szedned belőle, hol is van Edea.

## A Laboratórium

Itt több ellenfél is vár rád, de ezek elpusztítása nem jelenthet komolyabb nehézséget. Ha a közepén található kör alakú micsodát jobban megnézed, kiderül, hogy tulajdonképpen egy liftről van szó. Állj rá. És ha már az emeleten vagy, lépj be a szemben lévő ajtón.

Vedd szemügyre a háttérben lévő kék üveget. Vizsgáld meg alaposan a jobb oldalon található irányítópánelt, ezután pedig ereszkedj le, vissza az első emeletre. Most már képes vagy kinyitni a háttérben található ajtót, e mögött pedig ki más is várakozna, mint Ellone. Laguna még mentegetőzik egy kicsit, hogy „Későn jöttem, bocsusz” stb., de azért a végén mindenki nagyon hepi.

## Esthar City

Pattanj be az autóbá, és robogj a Presidential Palace-hoz (Elnöki palota); itt Odine-nal van randid. A Doki segítőkész mutatkozik, de kiköti: Rinoát hátra kell hagyni, megfigyelés céljából. Különbő nála van Ward kártyája is. Menj egyenesen előre, majd jobbra, és a lift segítségével el tudod hagyni a palotát. Esthar a legnagyobb város a játékban, és bizony nem nehéz eltévedni. Cikis dolog, de segít, ha fogsz egy papírt plusz egy cerkát, és rajzolsz egy térképet.

A boltok egy része nyitva van a városban, viszont az olyanok, mint a

„Cheryl's Shop”, mindig zárva vannak. Viszont, ha többször meglátogatod ezeket a bezárt üzleteket, néha mégis vehetsz valami ajándékot a kis csapatodnak. A „Force Armlet”-re különösen nagy szüksége lesz Rinoának.

Egy másik olyan bolt, ami úgy tűnik, be van zárva (pedig nincs), a „Johnny's Shop”. Ha ismétlően meg-meg látogatod, meglátod, hozzájuthatsz olyan fontos dolgokhoz, mint pl. az X-Potion, a Mega Phoenix, stb., szóval megéri az erőfeszítést...

A repülőter közelében beszélj a hivatalnokkal (Presidential Aide), majd térj vissza az elnöki palotába. Beszélj az Elnöki Titkárral (Presidential Secretary), ez utóbbi távozában meg fog „ajándékozni” egy magazinnal.

A vásárlás végeztével elhagyhatod Estharrt. Ha fel akorod térképezni a területet, legjobb megoldás az, hogy bérelsz egy autót, hiszen hatalmas területről van szó. Miután eleget láttál, irány a következő célpont, ez pedig a:...

## Lunar Gate (Űrkikötő)

Ez a komplexum Esthar keleti részén található. Menj be, és elegyedj beszélgetésbe azzal a lánnyal, aki a kapuk egyikénél áll. Ekkor Angelo is „bemutatkozik”, ezután pedig Squal biztosítja a lányt, hogy képesek Rinoát kiszabadítani.

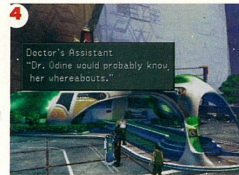
Kövessd az Esthariait az űrkabinhoz, itt megbeszéltek az űrutazás részleteit. Szervezz egy háromfős csapatot, ebben szerepeljen Squal, Rinoa és még valaki, de ne Zell, sem Edea. Az űrben nem kell sok harcra számítanod, tehát a harmadik srácnak legyen a „Level” értéke viszonylag magas. Kilövés előtt mentsd el az állást, majd nézd végig az FMV-t. Utána Zell szerepében indul vissza Esthar City-be.



# FINAL FANTASY VIII



**1** A háttérben olyan látványosak, hogy eszem unod meg őket. **2** Ne kérdezd ki ez, csak tölts! **3** A Lunar Gate-hez nem könnyű eljutni. Szükséged lesz minden ügyességre, leleményességre... na és persze a PlayStation Tippre. **4** Bárcsak megtalálnád.



## Lunatic Pandora Invázió – Esthar City

Miután összegyűjtöttél egy sor hasznos dolgot, menj el Odine Doktor Laboratóriumba, de előtte még bizonyosodj meg arról, hogy tényleg elmentetted a játékok. Ha már bent vagy az épületben, keresd meg a liftet, és vidd fel Odine-hez. Ő áll fogja mesélni neked (vagyis Zellnek), hogy Galbadia sikeresen visszacserezte a Lunatic Pandorát, erre Zell elhatározza, hogy szétnéz a fedélzetén. Odine elmondása szerint a Pandora három helyen fog Estharban megállni a 20 perces látogatása során. Tehát éppen elegendő időd van.

## Lunatic Pandora

A kezdőponttól jobbra egy „Meteor” mágikus helyet fogsz találni, itt gyorsan fel tudod tölteni az életet. Menj fel a lépcsőn, és szállj be a 02-es kék liftbe. Ezután kövess az utat, és az elágazásnál menj bal felé. Haladj egyszerűen, amíg el nem éréd a 03-as vörös lifthez. A képernyő jobb alsó részén lápcókat fogsz látni. Indulj el innen, keresd meg a létrát, mássz le rajta, találsz meg a mágikus helyet, és menj el balra.

Sétálgaj egészen addig, amíg el nem éréd a három nyitott ajtót. Mindegyik mögött valami finomság rejtőzik. Konkrétan: találsz egy Power Generátort (ez szét

Quistisnek a bombagyártásban – ha egyszer Dietmar Klodo nem lehet ott), egy „Silence” mágikus helyet, és egy Phoenix Piniont. Haladj tovább balra, amíg nem találod meg a „Combat King 005” feliratú a földön. Indulj el a háttér irányába, és találni fogsz egy újabb mágikus helyet az ajtótól jobbra. Ezután térj vissza a 03-as vörös lifthez. Ez a lift majd visszavisz az előcsarnokba. Szaladj balra, majd szállj be a 01-es zöld lifthez. Találni fogsz itt egy „Holy” mágikus helyet. Balra egy kis alkótot látsz, és ha itt alaposan körülnézel, egy „Spd-J-Scroll”-t is felvehetsz.

Haladj tovább északra, és egy mentési pontozh érkezel. Utána kettévágzik az út, és neked az északnyugati irányba kell elindulnod. A Pandorán belül az összes többi út zsákutak, szóval ha ki akarsz keveredni, mindenképpen a fenéket szerint kell cselekedned.

## Lunar Base (Holdbázis)

Squall amikor felébred, a Lunar Dockban találja magát. Ne lustalkodj sokat, pattanj fel, rohanj, és szedd fel Rinoa-t. Ha ezzel megvagy, kövess Pietet a Med Lab-be (Orvosi Labor), és mielőtt ideértél, ültess Rinoa-t a kamrába. Utána menj ki a laboratóriumból, és keresd meg a Control Roomot (Irányítóterem). Itt, mielőtt beszédbe elegyedsz Piettel, vizsgálj meg a

jobboldali irányítópaneleket. A beszélgetés során, a második opció kiválasztása után, érdeklődnöd kell Ellone hollétével.

Squall a képernyő bal oldalán lépcsőket fog látni, de ezzel nem kell törődnöd; menj át egyszerűen az ajtón. Az alagútban álló lánynyal egy kicsit csevegned kell, ekkor bemutatkozik (Adelnek hívják), de ne hagyj, hogy elterelje a figyelmedet a jobb oldali Locker Roomról. Ezután balra vigyél végig a folyosón.

A déli ajtó mögött Ellone vár, de mielőtt beszélsz vele, hívd ki a lányt egy kártyapartra.

Nála van ugyanis Laguna kártyája, és ha ezt elyervered tőle, 100 Hero Medicine (hiper-extra HP) lesz a jutalmad. Ennek segítségével pedig hihetetlenül leegyszerűsödnek a feladatok. A játék közben, minden esetre, azért válassz a „Random” beállítást!

Ekkor Squall megkérí Ellone-t, hogy kísérje el Rinoaéhoz, de egy balesetből kifolyólag kettéválnak az útjak. Mindegy, menj vissza a laborba. Sajnos Rinoa őt állította csapni, és még Squall sem tud fölül csapni (mindig elasztítja valamit a lánytól). Nincs más választásod, mint hogy visszamenj az irányítóterembe. Itt, miután Rinoa is tiszteletet tette, vizsgálj meg a paneleket.

Ezután menjtek a második szinten lévő Locker Roomba – itt szemtanúja lehetsz a „Lunar Cry”-nak, vagyis ugyanannak a katasztrófának, amely 80 évvel ezelőtt elpusztította a Centra kontinentet. Menj be a Locker Roomba (zsilipház és raktár), és keresd meg a tárolókban Squall szfakandérait. Utána indulj el a baloldali légszilip irányába, majd miután a légszilip bezáródott, menj az előtérbe, és utána térj vissza a Control Roomba.

Itt beszéljess el mindenkivel, legutoljára Ellone-nal is válts néhány

szót. Aztán indulj el jobbra, a lift irányába, és újból csevegj egy kicsit Ellone-nal. Ha leérett a legalsó szintre (a liftelet) mentés el az állást, és pattanj be az üres metrókámbába.

## Escape Pod (mentőkámb)

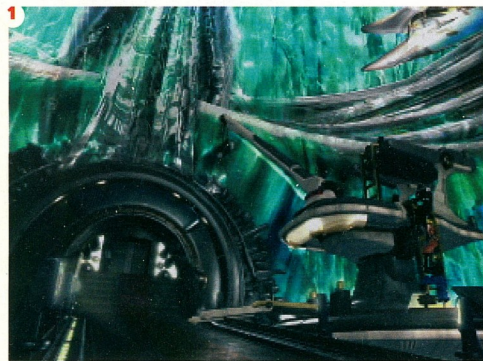
Beszállás előtt Squall arra próbálja rávenni Ellone-t, hogy meséljen a lány Rinoa-nak róla, illetve egy pár, többkevesebb közös kalandjukról. Persze nem „oyan” kalandokról van szó, hanem a következőkről: a) Rinoa és Irvine foglyoszábadatási akciója a D-District Prisonnél, b) arról, hogy Rinoa megkérte Zellt, hogy másolja le Squall gyűrűjét és Squall elhatározza ekkor, hogy megmenti Rinoa-t. Ennek lokkus következményeként, beszélés közben Squall egy minijátékba csapás...!

## Minijáték

Használd a D-padet, és a háromszög segítségével állíthatod Squall látómezéjét, miközben a képernyő közepén Rinoa látható. A feladat az, hogy ne engedd a lányt kiesni a látómeződből. Ha a szemlélő a nullához ér, újból egymással szembeállít. Tulajdonképpen nem nehéz a feladat.

## Ragnarok

A bal oldali panel segítségével zárd be a légszilipet, majd indulj el felfelé. A Rinoa jelenet után szembeállítokozol az idegenekkel. Ezeknek van egy olyan rossz szokásuk, hogy hajlamosak holtakból is feltámadni. Pánkra azért semmi ok, az alábbi módszerrel kirihatód őket: mindig párosával gyilkold le az idegen lényeket, és a színek is legyen egyforma (sárga, piros, kék vagy zöld). Ekkor azonnal eltűnnek. Ha végeztél velük, ne örülj nagyon, hiszen a neheze még hátravan...



**1** Egy igen csodás pálya. Mássz fel a létrán, menj végig a fehér pózán, és fent araszolj végig a láthatatlan párkányon. **2** Teljesen olyan, mint a Star Wars, csak fele annyi az izgalom és a párbeszéd. **3** Nem, minden rendben van. Ne kockáztasd a test egészségét!





**1** Egy újabb cseles rész. Ha nem a dinoszaurusz melletti rejtett ösvény választod, akkor garantáltan megszorodnak a gondejaid. **2** Most még könnyen le tudod győzni ezt a dögöt, de később visszatér, és akkor már nehezebb dolog lesz. **3** Képzeld csak el, hogy egy hatalmas óramutató kettévágja a testedet. Hát nem egy szép halál. **4** Mindig a bajt keresed?



## 23. Főellenfél

- Név: Propagator
- HP: 4000+
- Várázslat: Thundara, Esuna, Life, Cura

■ Nagyon figyelj a Thundara és a Silence várázslatokra, mivel ezek egyből hazavágnak. A védekezésnél használhatsz CF-et, vagy várázsígot, a lényeg az, hogy védj magad a támadásokkal szemben. A Sleepel pedig te is sikerrel támadhatsz.

## Vadászat az idegenekre

Ha végeztél, vedd szemügyre a szemközi két ajtót. A baloldali keresztül kell továbbmenni, de e mögött egy piros lény lapít. Mivel nem vágyosz most egy harmadik típusú találkozásra, miután kinyitottad az ajtót, egyből ugorj félre, hadd rohanjon ki a srác – te pedig slisszolj be mögötte. Itt egy lila idegenbe botlasz, akit nincs mese, le kell kaszálnod.

Ezután hátra arc, vissza az előző helyiségbe, és végezz a pirossal és majd a déli ajtón keresztül menj vissza oda, ahol az első lilát elejtetted. Mássz fel a jobboldali lépcsőn, és öld meg a piros lényt. Ereszkedj le az első szintre, és lépj be a szoba felső sarkában lévő (kissé nehezen megtalálható) ajtón, idegen lény persze itt is van, csak éppen zöld – ez azonban nem jelenti azt, hogy életben is marad.

Mentsd el itt az állást, és menj vissza oda, ahol először találkoztál a vörös idegennel. Aztán sétálj két képernyővel balra, itt találkozol egy zölddel. Ő lesz a hatos számú földön kívüli áldozatod. Lépj be a balra lévő ajtón, gyalogolj keresztül a sárga színű idegennel – ez utóbbi az utazófedélzeten téblábol. A panel mögött nyolc újabb idegenre bukkanasz, ezeket, ugye emlékszel, párosával kell a túlvilágra segíteni. Ezután

térj vissza arra a pontra, ahol beléptél a Ragnarokra, és mentsd el az állást. Sétálj most oda, ahol a második, zöld lény volt, és ereszkedj le az eddig őrzött liften. Ekkor egy jelenet következik Rinoával.

Quistis letolja Squallt, mert nem állította meg Rinoát – ezért hősünk újra belévig egy mentákcámba. Mássz be a Ragnarok irányítófülkéjébe, és készüld fel a kilövése.

A Ragnarok, az erdők, a városok, és a vizek kivételével, gyakorlatilag bárhol le tud szállni. Megvan az az előnye, hogy kedvedre röpködhetsz, mivel nincs szűkösége üzemanyagra és automata pilóta is

van. Tulajdonképpen csak az a dolog, hogy a „Select”-tel kiválaszd a térképen a megfelelő célpontot – a többi már magától megy.

## Sorceress Memorial (A Boszorkány Emlékműve)

A fenti hely Esthariai területen található, a Lunatic Pandora Laboratory-tól délre – de a térképen úgyis rajta van. Menj be, és az Esthariai katonák megengedik Squallnak, hogy megnézzé Rinoát. De hamar ki fog derülni, hogy ez a fiú fogat valakit a fejében! Amikor a mérnök figyelmeztetleri egy delegáció, szállad a bal felső nyílás irányába, mentsd

meg Rinoát, és rohanj vissza a Ragnarokhoz.

## Ragnarok

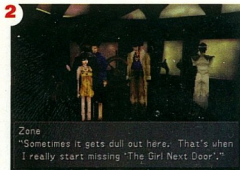
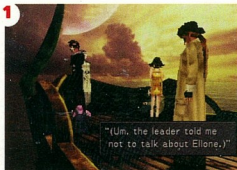
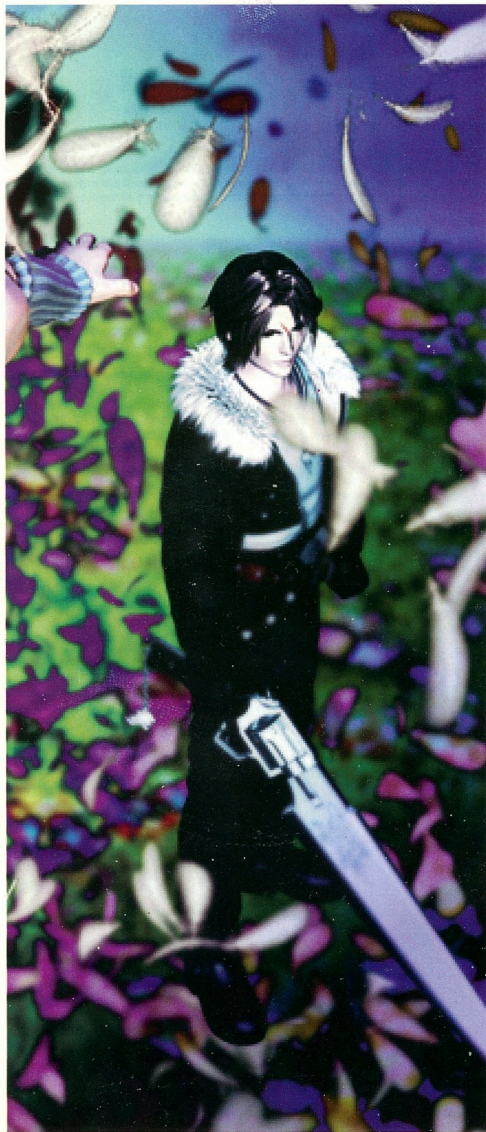
A pilótafülkében Rinoa mentegetőzik a felfordulás miatt, amit okozott. Ezután egybehangzón úgy döntenek, hogy az irányt Edea árvaháza felé veszik.

## Edea árvaháza

Először is, bizonyosodj meg arról, hogy Rinoa veled van. Kövesd Angelot a rétre, ez az árvaháztól balra esik. Miután beszéltél Rinoával, menj be az árvaházba, és találkozz Edea-vel. Ő azt mondja, hogy a lány félelmet csakis egy ember oszlat-



# FINAL FANTASY VIII



**1** Nézd a dupla screenshotot! **2** Bizony, itt egy „felöltött témájú” magazinról van szó. Betelapozni sajnos csak ők tudnak.

hatja el, ez pedig az ő Lovagja. Edea azt tanácsolja Rinoának, hogy bízzon meg vakon ebben az emberben. Most már nyugodtan elindulhatsz Estharba.

## Esthar Elnöke – Esthar City

Most már, hogy a Ragnarokkal közlekedsz, egyenesen menj Estharba, ahol le is tudsz szállni. Egy magas épület – az Esthar Air Station – tetején kell landolnod. Vigyázz, mert a várost a Lunar Cry után elvették a szörnyetegek. Verekedj át magad rajtuk, és siess az Elnöki Palotába, aztán, mikor kiszálltal a liftből, menj balra.

Találkozni fogsz az elnökkel, őt egy rövid beszélgetés után invitál meg a Ragnarok fedélzetére – további egyeztetés céljából.

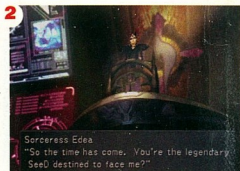
## Ragnarok

Miután az Elnökkel kibeszélgették magukat, Squallnak az utazófedélzetre (Passengers Deck) kell mennie, ahol Kiros és Ward várja. Ők Squall szürelvel kapcsolatos bizonyítékok birtokában vannak.

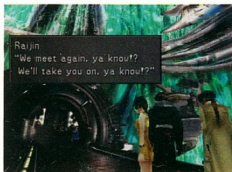
A következő állomás a Lunatic Pandora lesz, a hajó Esthar délnyugati részén, a Tear's Point felett lebeg. Ahhoz hogy ide eljuss, ismét cserélned kell – tedd be a PlayStationbe a negyedik lemezt. Előtte azonban tanácsos egy rövid kis körsetát tenni a helyszínen, hiszen a fegyvereid egy része frissítésre szorul, és egészen biztos, hogy más hasznos dolgokat is találhatsz.

## Lunatic Pandora – utoljára

Ahhoz hogy elhagyd a Pandorát, beszéljess Sephivel (vagy akárkivel a vezérlőpultnál). Egy kis FMV-t is megnézhetsz ekkor. Utána szállj be a hátsó liftbe, és hagyj el az űrhajót.



**1** Amikor egy ilyen képernyőt látsz, jegyezz meg minden információt. Később még a hasznodra válnak. **2** Ne félj, nem lesz nobéz Edea-t legyőzni, utána pedig a To oldaladra áll.



## 24. Föellenfél

■ Név: Rajjin és Fujin

■ HP: 22,200 (Rajjin), 17,900 (Fujin)

■ Varázslat: Thundara, Thundaga, Shell, Protect, Aero, Curaga, Full-life, Tornado

■ Először a Blind segítségével állítsd le Rajjint, ezután használj Squall Renzokukenjét, és pusztítsd el vele a srácot. Mivel Fujin szívesen használja a Haste varázslatot saját magán, akadályozd meg ezt a Dispellal. Amikor a Shatterer támad, különösen vigyázzod kell, mivel ez nagyon lehúzza a HP-det. Mindazonáltal Squall könnyen le tudja győzni, pl. a Diablo GF segítségével.

A harc végétével menjtek fel a Pandorára, itt majd balra kell fordulnod. Két régi ismerős is felbukkan, de érdekes módon a fiúk most nem fognak bántani. A közelben levő pontnál mentsd el az állást.

A következő pálya ismerős lesz, hiszen amikor Estharban felszálltal a Pandorára, ide jutottál. Használj a 01-es zöld liftet. Ha kiszálltal a liftből, rövid gyakorlás után egy menési ponthoz jutsz. Itt mentsd el az állást, és rendezd a soraidat – ezenkívül nincs is más dolgod, hiszen a fontosabb tárgyakat már a korábbiakban felvehetted. Ha kész vagy, irány észak!



**1** Ha beszélgetsz mindenkivel, nemcsak a kártyákat veheted fel, hanem játszatsz is egy-két partit. **2** Ugyanaz a hely, csak egy pár információval megspékelve.



## 25. Főellenfél

- Név: **Mobil Type 8 BIS**
- HP: **46,000 (a teste), 9,000 (jobb oldali szonda), 9,000 (bal oldali szonda)**
- Varázslat: **Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare, Curaga, Esuna**

■ A fizikai támadások ellen a leghatékonyabban az ellentámadás móddal (Counter Attack Mode) védekezik az ellenfeled. Eközben folyamatosan próbálkozik a Thundaga, Quezacotl és Eden varázslatokkal. Mikor a robot átvált Assist Mode-ba, rátok küldi a Coronát, ami egy elég barátságatlan dolog, hiszen mindenki HP-jét 1-re csökkentti le. A megoldás az, hogy a küzdelem előtt egy harcsohdhoz társítod a Cerberust, aki ezáltal az egész csapatot Triple tulajdonsággal ruházhhatja fel. Ekkor egy harcsohd a Curaga segítségével rehabilitálhatja a többiek HP-jét.

Egy olyan ponthoz értél a játékban, ahonnan már nincs visszaút. Menj vissza az előző pályára, mentsd el az állást, és készülj fel a legrosszabbra. Ezután indulj el egyenesen előre, hogy megküzdhess Seiferrel. Ő félszópri az útjából az ott alkalmatlanokó Rajjint és Fújint, aztán egyenesen Squallra támad.



## 26. Főellenfél

- Név: **Seifer**
- HP: **34,500**
- Varázslat: **Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura**

■ Próbálg meg mindjárt az elején némi Aura varázslatot elcsórni Seifertől, és ha a támadásai túlságosan is erősek, akkor a Protect varázslattal tudod magad megvédeni. Amikor Seifer HP-je már vesélyes mértékben lecsökkent, beveti a Blood Ceremony-t, ami igencsak megkurthítja az ételerődet, ha nem vigyázol. Az, hogy milyen taktikák kell Seiferrel szemben alkalmazni, nem lehet kétséges, hiszen máki tudja, hányadszor találkoztok. A régi formulák most is be fognak válni.

A küzdelem után, visszavonulóban, Seifer elragadja és magával viszi Rinoát. Ennek ellenére mindenképpen azon kell lenned, hogy a lány HP-je, valamint Vitality és Spirit paramétere magas értéket mutassanak – ennek még fontos szerepe lesz. Rinoa helyét Quistis veszi át a csapatban; mikor beszáll, végezd el a megfelelő hozzárendeléseket, majd tedd be az utolsó díszket.

## Lunatic Pandora

Ha alaposan körülnézel, észre fogod venni, hogy a jobb oldali felépítményen fel tudsz jutni a Pandora következő szintjére, azaz, egy új pályára. Mássz fel az első létrán, majd fordulj balra, és szállj fel a ferde fehér gerendán. Ha felértél, menj jobbra, és lepj be a nyíláson át a következő pályára.



## 27. Főellenfél

- Név: **Adel és Rinoa**
- HP: **50,000 (Adel), Rinoának változó**
- Varázslat: **Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare, Esuna, Dispel, Regen**

■ Most az a legeslegfontosabb, hogy Rinoának életben kell maradnia – különben azonnal gémovert a harc elején Ragadd el Rinoa jobbjáról a Regent – ez Adel ellen elengedhetetlen lesz. A Védelmező Erők, illetve az Ultima és Renzokuken (Squall) varázslatok használata pedig tilos.

Ha pedig Rinoa kezd csehül állni, a HP-ját neked kell feljavítanod!



# FINAL FANTASY VIII

## Commencement Room (itt: Disszerűm)

Ezután Ellone bővészkedik egy kicsit az idővel, és amikor az FMV véget ér, a Commencement Roomban találjátok magokat. Mentsd el az állást, és indulj el a háttérben található ajtó irányába – a hirtelen felbukkanó mentési pontokkal pedig ne törődj.

A Squall vezette csapatnak minden pályán meg kell küzdenie a rezidens boszorkánnyal, utójára pedig a Végső Banyával. A harcok egyre nehezednek, a csatamezők pedig elég különbözőek, úgyhogy ne számíts könnyű küzdelemre. De azért meg lehet csinálni.



## 26. Főellenfél

- Név: **Sorcerer (Boszorkány) C**
- HP: **50,000**
- Varázslat: **Flare, Holy**

■ Mire ideérsz, már hat boszorkány győztél le, és ha úgy gondoltad, az előzőek csak az utolsó Főellenfélre készítettek fel, akkor nem tévedtél. Tehát érdemes a C Banyára tartogatni az erősebb varázslatokat és fegyvereket. Különben nem lesz túl nehéz menet, tekintsd úgy, mint egy jó lehetőséget a tapasztalati pontjaid gyarapítására.

## Édeai árvaháza

Menj tovább egyenesen, fordulj jobbra, majd sétálj tovább egyenesen – ekkor egy FMV-t fogsz látni Ultimecia Kastélyáról (Ultimecia's Castle). Haladj tovább észak felé, és elérkezel ahhoz a részhez, ahol majd egy vékony fémláncon kell átmasznod, balra pedig három ajtót látsz. Amikor a közelükbe érsz, a kereszt gomb segítségével át tudsz ugrani. Ezután menj a bal felső részen található portálhoz. És hogy ezek hova vezetnek?

- Bal felső: A Chocobo Sanctuary (Chocobo Szentély) közelébe
- Bal középső: A Centra Ruins (Central Romok) közelébe
- Bal alsó portál: Deling City közelébe

## Visszatérés Ultimecia kastélyába

Ha kész vagy, repülj át a Kaskhabald Sivatag (Desert) felett, és keress meg az északnyugati területen található portált. Ennek segítségével egy újabb ajtót tudsz megnyitni, ez az Ultimecia Kastélyába vezető fémlánc jobb oldalán lesz látható. Szaladj tovább, és menj be az utolsó pincébe. Azonban mielőtt belépsz, mentsd el az állást!

## Ultimecia Kastélyá

Amikor belépsz, ideiglenesen hatástalaná válik Squall alábbi kilenc parancsa: Item, Magic, GF, Draw, Command Abilities, Limit Breaks, Resurrection és Save. A kastélyon kívül természetesen ezek mindig működnek, de ahhoz, hogy a pincében is hatások legyenek, le kell győzned az itt rejtőzködő kilenc Főellenfeget. Minden győzelem után aktíváthatsz egy tetszőleges parancsot. Ahhoz, hogy sikerrel járj, mindenkéltét két részre kell osztanod a csapatot. Mi az alábbi felállás javasoljuk:

Főcsoport: Squall, Rinoa, Zell  
Segédcsapat: Quistis, Selphie, Irvine

A kastély egész területén találsz forgó zöld Switch Pontokat (kapcsolási pont). Ha ezek egyikére rálépsz, a következő lehetőségek közül választhatsz:

- Átválthatás a másik csapatra
- Ha mindkét csapat azonos kapcsolási pontnál van, akkor változtathatsz a két egység összetételén.
- Meggondolat magad, és semmit sem csinálsz.

No, nagy vonalakban erről lenne szó, most lássuk a részleteket...

## Főcsoport

A Front Foyernél (itt: Előcsarnok) kell elkezdened. Indulj el északra, fel a lépcsőn, egyenesen a Sphinxaur felé.



## 29. Főellenfél

- Név: **Sphinxaur**
- HP: **12,000**
- Varázslat: **Firaga, Thundaga, Blizzaga**

■ Mivel itt csak az Attack (Támadás) parancsot használhatod, bizonyosodj meg arról, hogy az embereid HP és Strength paramétereit illegetted a megfelelő hozzárendelésekkel illegetted. A Főellenfelet közelítenél támad meg – Squall gundlájára itt fontos szerepet fog játszani. Apropó, a gundlabe az a hibrid fegyver, ami a revolver és a szablya keresztéséből jött létre. (Bármilyen furcsa, de az ilyen fegyverek a XVII. században – persze kovaköves puskával – viszonylag elterjedtek voltak. Akkoriban ezt magyarul topornak hívták – de mi azért megmaradunk a gundlabe elnevezésnél.) Visszatérve a jétkhoz, ha a Blizzagát hozzárendeled az Elemental Defence-hez, hatékonyabban tudsz védekezni, főleg a Sphinxaur Ice varázslataival szemben.

A harc után felszabadíthatod egy menüpontot, ajánlott egyből a Magic-et választani. Ezt azonnal add hozzá a többi parancshoz! Segítségével „meggyógyíthatod” az embereid, és válogathatsz a remélhetőleg felhalmozott varázslatok közt. Ezután fogsz látni a lépcsőn, és fordulj jobbra – a szemben lévő ajtóval ne törődj –, majd menj át a délkeleti bejáraton.

Amikor Kastély keleti szárnyához érsz, szaladj jobbra, és menj le a lépcsőn. Ha lérsz, egy csengőt és egy hozzá tartozó zsinogot fogsz látni. Jegyezd meg ezt a helyet! Utána menj be a háttérben lévő ajtó (ott van a zöld kapcsolási pontnál).

## The Art Gallery (Kiállító terem)

Először is nézd meg alaposan a földszinten lévő négy műalkotást (a baloldali nagy képpel ne törődj), és ballagj fel a jobboldali lépcsőn. Az emeleten is vedd szemügyre mind a nyolc festményt.

Utána térd vissza a földszintre, ahhoz a nagy képhez, amit az előbb kihagytál. Vizsgáld meg, és írd be: „Vividarium”, „intervigillum” és „Viator”, ebben a sorrendben. Ekkor fog Trauma megjelenni.



## 30. Főellenfél

- Név: **Trauma**
- HP: **28,809**
- Varázslat: **Flare, Leviathan**



Az egyik levezetőcsőben a legelső rész az egész játékban. Rinoa tehetetlenül sodródik az űrben, és az oxigén fogytán van. Mi lesz vele? Vajon odár Squall időben, hogy megmentse? A következő részben minden kiderül...

■ Alkalmazd ellene a Meltdown varázslatot, aztán közelharcban semmisítsd meg. Persze próbálkozhatsz mással is, pl. a felhármoszorozott (Triple) Tornadoval, de ez ellen sikeresen fog tud lépni a Drama varázslattal – a küzdelem meg elhúzódik másnap estig.

Ha sikerrel jártál, és nem okozott traumát a harc, akkor engedélyezed a Limit Break funkciót, ezáltal Squall használhatja egyik fő erősségét, a Renzokukent. Lépj be a hátsó ajtón, menj tovább egyenesen, és egy kapcsolási ponthoz jussz. Állj rá, és válts a másik csapatra.

## Segédcsapat

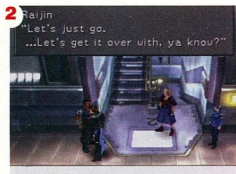
Szereld fel a csapat minden tagját Diabolokkal – mivel a képességeknel az „Encounter None” olvasható. Menj fel a lépcsőn, keresztül az ajtón, egyenesen északnak. Szaladj a csillár alá, ekkor az a fog esni, és a Banquet Roomban (Szalon) találd magad. A kőtérletrán ereszkedj le a Wine Cellarba (Borospince).



## 31. Főellenfél

- Név: **Tri-Point**
- HP: **22,000**
- Varázslat: **Haste, Tornado, Bio**

■ Mivel Tri-Point a Maga Sparkkal igen veszélyesen tud támadni (kb. 3.000-ét vesz le mindenkitől), a csata előtt az Elemental Defence-hez ne felejtse el hozzárendelni a Thundaga-t. Aztán támadj le a Firagával és a Blizzagával, vagy



**1) A különböző varázslatok más- és máshogyan hatnak a különféle ellenfelekre, úgyhogy nem árt kísérletezgetni. 2) Most magadra fognak hagyni egy időre, úgyhogy viselkedj jól, és menj fel a tetőre.**

használd a MeltDown varázslatot, és rendeld a Firagát az Elemental Attackhez. Ez így már nem lesz nehéz küzdelem.

Ezután szabadítsd fel a Guardian Force parancsot, mivel hamarosan szükség lesz rá. Mász fel a Szalombá, majd a hátsó ajtón át, menj ki a Fountain Gardenbe (Kerti szökőkút). Itt találsz egy kapcsolási pontot, ennek segítségével váltás a másik csapatra.

## Főcsapat

A kapcsolási ponttal szemben levő ajtón keresztül indulj el a Pincéhez, de előtte ne feledkezz meg a Diabolokól! A bal oldali ajtón át ereszkedj le a Pincébe – az ajtó be fog csapódni mögötted. Vedd ki a kulcsot a csontváz kezéből.



## 32. Főellenfél

- Név: Red Giant
- HP: 30,000
- Varázslat: Demi, Pandemona

■ Rendkívül jól védekezik az ellenség, de ezzel mit sem ér el, ha a MeltDownt majd a Renzokuket használod ellene. A Diabolok használata sem rossz ötlet, főleg ha a Demivel együtt veted be őket, de kipróbálhatod a Blind varázslatot is. Ha befejezted, aktiváld a Save funkciót, majd menj vissza a Pincébe vezető útnál található kapcsolási ponthoz. Váltás a segédcapatra.

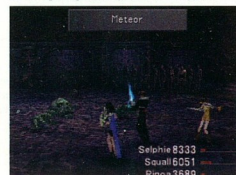
## Segédcapat

A Fountain Gardenből, a háttérben található ajtón át, menj a Chapelle (Kápolna). Ha muzsikálni támad kedved, akkor ülj be a bal felső sarokban álló orgona mögé. Miután megelégedted az orgonálást, szállj fel a képernyő jobb oldalán található lépcsőn, és egy fahídra jussz. A hídon a szikrázó tárgyat tartsd le a mélybe, és térj vissza a kerti szökőkúthoz.

## Főcsapat

Menjtek vissza pincébe. Ha alaposan megvizsgáld a jobb oldalon látható

csatornát, megtalálod az Armoury Key-t (Fegyverterem kulcsa). Vedd fel, és nyisd ki a segítségével a jobb oldali ajtót.



## 33. Főellenfél

- Név: Gargantua (három részből áll)
- HP: 30,000 (a feje), 6,884 (bal kéz), 6,884 (jobb kéz)
- Varázslat: Esuna, Haste, Bio Shell, Protect, Demi, Quake, Regen

■ A Siren segítségével meg tudod akadályozni, hogy az ellenfél használja a támadó varázslatait. Ezután pedig az Alexander és a Holy felhasználásával már le tudod győzni az ellenséget. Ha mind a három részt elpusztítottad, akkor jelenik csak meg Gargantua teljes valójában.



## 34. Főellenfél

- Név: Gargantua
- HP: 15,000
- Varázslat: Bio, Quake, Reflect, Cerberus

■ Elsősorban a betegségekkel kapcsolatos varázslatokat szereti használni, ezért a Status Defence-hez a Berserket kell hozzárendelned.

A MeltDown, a Renzokuken és az Aura segítségével jól támadhatsz, de ne felejtőd el feljavitani az emberied HP-ját. Ne válaszd a közelharcot, mert ekkor Gargantua sikeresen védekezhet a Counter-Twisttel, ami 2000-et vesz le a HP-dből. Inkább próbálkozz a varázslatokkal és/vagy a Védelmező Erökkel,



# FINAL FANTASY VIII



**[1]** Bajban van, semmi kétség. Őszigén nétkül sodródik az űrben. **[2]** Lehet hogy ez tényleg a Végős Fantasy – minden este nem sok remény van a megmenekülésre. **[3]** Na mi az? – Bocsánat, az a mi hibánk. **[4]** Jegyezd meg, hogy az R2 és L2 gombok segítségével bármikor visszavonulhatsz, vagy kitérhetesz a küzdelem elől. A Seed pontjaid lehet hogy megszínnyik ezt az akciót, de elejét veheted valami komolyabb sérülésnek, esetleg egy Game Overnek! Az értelmen harcolat is így tudod kikerülni. **[5]** Vigyázz! Mőgötted van!

mint pl. az Alexander, az Eden, a Bahamut vagy a Cactuar. Ha győztél, válasz ki az Item parancsot, és térj vissza a Pince előtti kapcsolási ponthoz.

## Segédcsapat

Menj vissza egy képernyővet a Fountain Gardenből, indulj el balra, végig a folyosón, lépj be az ajtón, és visszaérkezel az Előcsarnokba. Szaladj fel a lépcsőn balra, a másik ajtó irányába. Ballagj le a következő lépcsőn balra, menj el a kapcsolási pont mellett, végig az átjárón. Amikor a következő képernyőn a lifthez érsz, áll rá a kapcsolási pontra.

## Főcsapat

Menj fel a bal oldali lépcsőn, mássz át a nyíláson, haladj el a mentési pont mellett, sétálj egészen a liftig, majd válts át a másik csapatra.

## Segédcsapat

A lifttel fel kell jutnod a második szintre. Menj a baloldali szobába, és keresd meg a Flood Gate kulcsot. Vedd fel, sétálj vissza a lifthez, és kapcsolj át a Főcsapatra.

## Főcsapat

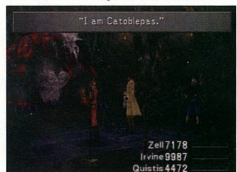
Most vissza kell térned a Pincébe. Itt, az ajtó mögött balra, találsz egy kapcsolót. Amikor ezt a kapcsolót Squall elfordítja, eltűnik a víz a szökökútből. Szaladj a

Fountain Gardenbe, és a szökökútban, a víz helyén, egy szikrázó tárgyat fogsz látni. Ez a Treasure Vault Key (Kincsesh kamra kulcsa). Ezután menj vissza a Szalomba, és állj a jobb oldalon található kapcsolási pontra. Ez egyelőre megvéd attól, hogy a csillár rád essen.

## Segédcsapat

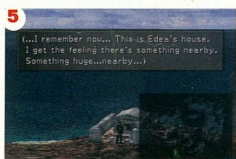
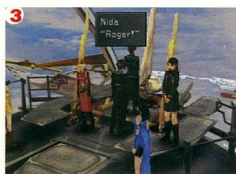
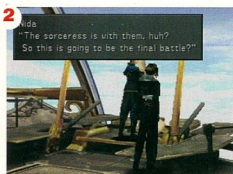
Menj vissza egy képernyővet, a bal oldali ajtóhoz, kb. derékmagasságban, közepen van. Lépj be a Kincsesh kamrába, itt négy koporsót láthatsz. Ha mindet kinyitod, megjelenik Catoblepas.

A koporsókat a következő sorrendben kell felnyitni: bal szélső, jobb szélső, balról a második, jobbról a második.



## 35. Főellenfél

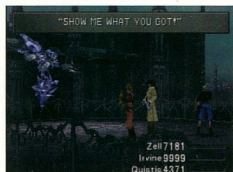
- Név: **Catoblepas.**
- HP: **31,500**
- Varázslat: **Meteor, Alexander**



**[1]** Bajban van, semmi kétség. Őszigén nétkül sodródik az űrben. **[2]** Lehet hogy ez tényleg a Végős Fantasy – minden este nem sok remény van a megmenekülésre. **[3]** Na mi az? – Bocsánat, az a mi hibánk. **[4]** Jegyezd meg, hogy az R2 és L2 gombok segítségével bármikor visszavonulhatsz, vagy kitérhetesz a küzdelem elől. A Seed pontjaid lehet hogy megszínnyik ezt az akciót, de elejét veheted valami komolyabb sérülésnek, esetleg egy Game Overnek! Az értelmen harcolat is így tudod kikerülni. **[5]** Vigyázz! Mőgötted van!

A támadás a Brothers vagy a Leviathan betetésével kezdhető el. Ezenkívül hatékony a Quake vagy a Water összekapcsolása az Elemental Attackkal, illetve a MeltDown-Aura-Shot kombinációja is (az utóbbit Irvine Limit-Break-jénél érhető el). Az ellenség többnyire egyszerű támadó varázslatokat használ, mint például a Thundaga.

Elesítsd be a Resurrection opciót, majd menj vissza az Előcsarnokba az északi ajtón át. A csillár más nem fog leesni, így nyugodtan átvághatsz a termen. Mikor a kábelben lévő ajtón kilépsz a Teraszra (Terrace), a következő ellenfél már vár rád...



## 36. Főellenfél

- Név: **Krysta.**
- HP: **12,000**
- Varázslat: **Holy, Carbuncle**

**[1]** Bajban van, semmi kétség. Őszigén nétkül sodródik az űrben. **[2]** Lehet hogy ez tényleg a Végős Fantasy – minden este nem sok remény van a megmenekülésre. **[3]** Na mi az? – Bocsánat, az a mi hibánk. **[4]** Jegyezd meg, hogy az R2 és L2 gombok segítségével bármikor visszavonulhatsz, vagy kitérhetesz a küzdelem elől. A Seed pontjaid lehet hogy megszínnyik ezt az akciót, de elejét veheted valami komolyabb sérülésnek, esetleg egy Game Overnek! Az értelmen harcolat is így tudod kikerülni. **[5]** Vigyázz! Mőgötted van!

Krysta – amint azt majd tapasztalni fogod – meglehetősen jól védekezik, és ami a támadásait illeti, bizony tartogt néhány kellemetlen meglepetést. A megoldás itt is a Védelmező Erők használata. A jó öreg MeltDown-Aura-Shot trió ellen ugyanis tehetetlen a gazfikó, szóval a legjobban, ha ezeket erőlteted.

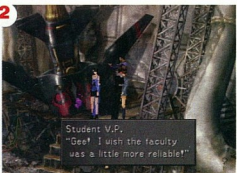
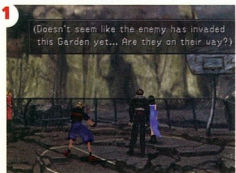
Ha hosszú harc jutalmául végeztél vele, aktivizál a Command Abilities-t, majd sétálj vissza az Előcsarnokba találd a kapcsolási ponthoz.

## Főcsapat

Szaladj be a Kápolnába, és menj fel a jobb oldali lépcsőn. Kelj át a fahidon, és lépj be a bal oldali ajtón.

A Clock Towerbe jutsz (Óratorny), és a földszinten találj majd egy rejtett, láthatatlan mentési pontot (a Siren Move-Find képességgel tudod ezt megtalálni). Ha mentélt, menj fel a csigalépcsőn, egészen addig, amíg el nem ér az éppen mozgásban levő harangot.

Az embereidet állítsd a harang közelében lévő párkánnyal szembe, és a megfelelő időpontban ugorj át. Sétálj végig a párkányon, és a kis ajtón lépj ki a balkonra. Itt találki már vár rád, és az ilyen találkozáskor általában egy újabb harcot jelentenek.



**[1]** Asszem', eljött a bunyó ideje. Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon! **[2]** Ez a Csináld Magad Képalírás. **[3]** Most nincs idő játékra ??? **[4]** Ó ju! Egy idáskizusan tévéérthető helyzet.

... A legjobbért jutalom jár!





### 37. Föellenfél

- Név: Tiamat
- HP: 89,800
- Varázslat: Flare, Eden

■ Tiamat a Dark Flare-rel alaposan megkurthatható a HP-det (kb. 4000 pontot vesz le mindenkítől, minden egyes támadással) Ezt a támadást úgy a legjobb kibeküldni, hogy mindjárt az elején alkalmazod a Shellt, utána pedig a Meltdown-Aura-Renzokuken kombinációt.

Könnyen meglehet, hogy Squallal kétszer is limitbrékelnél kell, hogy le tud nyomni Tiamatot. Ha elég gyorsan támadsz, és az ellenségnek nem lesz ideje használni a Dark Flare-t, Squall jobb minősítésekekhez juthat, a gyorsaságot és a támadó erőt illetően. Ezenkívül, a Doomtrain GF-al le is tudod lassítani Tiamatot – már amennyiben korábban felvetted ezt a Védelőző Erőt. Ha elkészültél, tedd elérhetővé az utolsó parancsot. Menj az óratornyba, ugorj a harangra, majd a csigalépcsőn menj fel a csúcsra. Itt találasz egy Stop merítési pontot, aztán irány dél.

Szaladj át az óramutatókon, mássz le a létrán, és menj jobbra, egészen addig, amíg el nem éred a következő létrát. Mássz le, és menj át az Ultímecia Szobájába vezető hídon. A mentési pontnál mentsd el az állást, maximalizáld mind a hat embered HP-ját; valamint ellenőrizd a varázslatokat és a hozzárendeléseket. Ha kész vagy, lépj be Ultímecia szobájába.

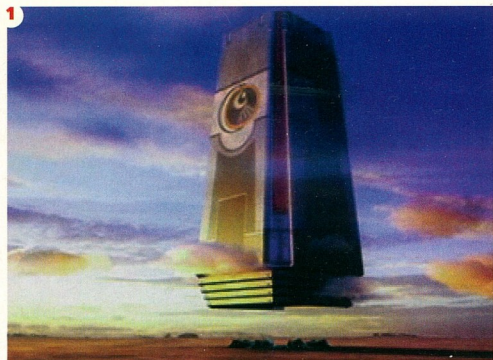
### A végső összecsapás

A harcban résztvevő embereid (Squall is beleértve) véletlenszerűen lesznek kiválasztva, úgyhogy törekedj a GF-ok egyenletes elosztására. Az Angel varázslat segítségével Ultímecia életre kelt néhány, korábban már elpusztított Föellenféget, de ha elég gyors vagy, megelőzheted ebben egy jól időzített Full-Life varázslattal. Persze ha a halottnak nincs Védelőző Ereje, nyugodtan megengedheted, hogy életre keltsék. Ultímecia, mielőtt végső formájában megjelenik, öt különböző alakot ölt fel, és ezeket sorban le kell győzned. És ha igazán könnyedén akarsz győzni, akkor használd a Hero's Medicinét.

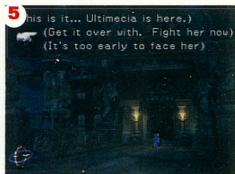
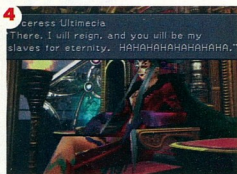
Egyértelmű, hogy a végső harchoz szükséged lesz egy kis Aurára. Mi azt javasoljuk, hogy a támadással kizárólag Squall foglalkozzon, a többiek pedig őt támogassák, például rombolják le az ellenfél védelmét egy-egy Meltdown varázslattal. Az ő feladatuk lesz Squall HP-jának karbantartása is. Fontos, hogy Squall Strength minősítése 255, legerősebb fegyvere pedig a Lion Hart legyen.



# FINAL FANTASY VIII



**1** A „fenyügöző” szó ebben az esetben kevés. **2** A halál dala **3** A Garden irányítása nem is olyan egyszerű. A primitív manőverekkel nincs gond, a pontos landoláshoz viszont szükség van egy kis gyakorlásra. **4** Semmi kétség, megöri. **5** Túl korai? Eddig 100 órába került mire eljutottát idáig, vajon legközelebb mennyi ideig fog tartani?



## 38. Főellenfél

- Név: **Ultimecia**
- HP: **43,000**
- Varázslat: **Haste, Slow, Reflect, Demi**

■ Ultimecia első alakját egyszerűen le lehet győzni a már ismert MeltDown-Aura-Renzokuken kombinációval. Ez a küzdelem csupán felkészít az elkövetkezőkre.

Alkalmazd minden embereden a Triple, Protect, Shell, Haste és Regen varázslatokat, majd utána egyből az Aurát (ha lehetséges). Ultimecia a Quake és Meiru Shutoroomu (ez utóbbi különösen kellemetlen) varázslatokkal próbálja meg padlóra küldeni az embereidet, de a Megalixirrel sikeresen védekezhetsz.



## 38. Főellenfél

- Név: **Griever**
- HP: **120,000**
- Varázslat: **Bio, Quake, Tornado**

■ Griever a Demi és Doom varázslatok segítségével rendkívül erősen tud támadni, ráadásul megvan az a rossz szokása, hogy ellop egy-két varázsigét az embereidről. A Remedy Plus és a Megalixir segítségével hatékonyan tudsz védekezni, de közben támadó folyamatosan Renzokukenekkel. Mindenekelőtt, azonban bénítsd meg a védelmet a MeltDownnal. A felháromszorozott Ultimák használata is jó ötlet.

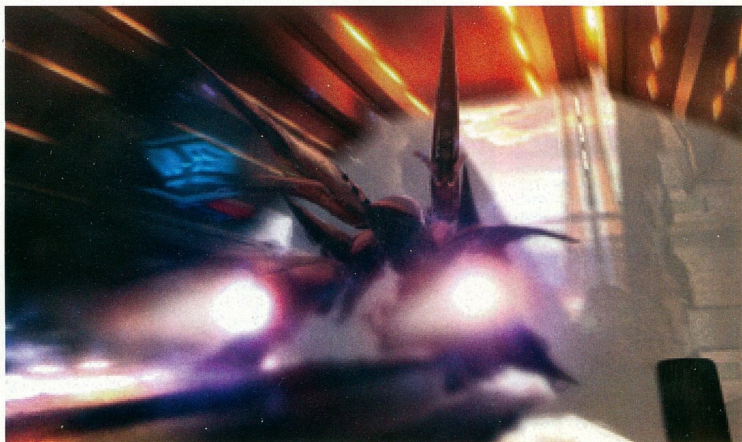
Grieverrel kapcsolatban megjegyezzük még, hogy a Főellenfelek egy csapással elpusztíthatják egy adott CF-ed, úgyhogy ne tartogasd a Védelmező Erőt, hanem használd bátran őket!



## 40. Főellenfél

- Név: **Ultimecia-Griever**
- HP: **180,000+**
- Varázslat: **Firaga, Thundaga, Blizzaga**

■ Az Ultimecia-Griever páros elsősorban a Tornado és Meteor támadásokkal operál, de néha eltűnhetnek a fegyvertáradból egy teljes varázslatot is (pl. ha a Full-Life-of a HP-vel kapszlat össze, a támadás után az utóbbi az eredeti értékére esik). Ezenkívül előszeretettel alkalmazzák a Shockwave Pulsart is, ráadásul a harc során időnként kisebb ellenfelek is rád támadnak. Ha pl. a Herikkussokkal túl sokáig bibelődsz, akkor Ultimecia be fogja vetni a Great Attractort, ami kb. 4000 HP-t húz le mindenkítől. Használj a MeltDown-Aura-Renzokuken kombinációt, és sikerrel jársz. Ha az ellenfél testrészei kezdenek leválni, az azt jelenti, hogy már az utolsókat rúgja.





**(1)** Akár egykoron Harold Lloyd. **(2)** Ez a dolog egy kis magyarázatra szorul. Minden Védőmező Erővel lehet egy fergeteges támadást indítani, a fentiek ékes bizonyítékul szolgálnak erre.



## 41. Főellenfél

- Név: Az IGAZI Ultimea
- HP: 250,000
- Varázslat: Holy, Flare, Apocalypse

■ Eljött az idő, hogy Ultimea teljes fényben megjelenjen. A rossz hír az, hogy jóval erősebb lett, mint korábban volt: a Hell Judgement támadása után mindenkinek csak 1 HP-ja marad. (Ekkor használd a Hero's Medicine-t Squall-on, és a srác azonnal a Renzokukennel támad.)

Ultimea rád ronthat a Flare, Ultima és Holy varázslatokkal is, és amikor az alsóteste is megjelenik a harcmezőn, akkor

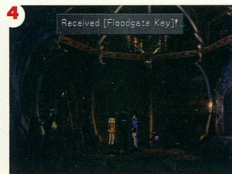
egy Apocalypse-et fog rád küldeni, ami 3.500-at vesz el mindenkinek a HP-jából. Az Apocalypse-el különben te is támadhatsz, ezt ne felejtsd el! Ja, és a varázslatokat még mindig el tudja lopni tőled, úgyhogy ne habozz ezeket felhasználni!

És hogy mi most is a leghatásosabb fegyver? Hát persze hogy a Melt-down-Aura-Renzokuken trió! Ezzel kell támadnod, és amikor az ellenfél megsebesít a Hell Judgementtel, azonnal gyógyíts meg mindenkit, mivel a következő lépése az Ultima bevetése lesz. Először támadd az altestét, mielőtt megjelenik. Ha beszélni kezd, már fegyvern van az ereje. Ilyenkor még hevesebben kell támadnod, mivel könnyen sebezhetővé vált. Erre megint magyaráz valamit, de ez téged ne érdekeljen – viszont ahhoz hogy elpusztítsd, meg kell várnod, hogy kinögyie ami a szívet nyomja.

Hát ennyi volt. Nekünk ez körülbelül 100 óráig tartott, és valószínű, te sem üszöd meg könnyebben. De most már végre elégedetten hátradőlhetsz, egy „Igen, megcsináltam!” sóhaj kíséretében. Gratulálunk!



Minél tovább jutsz a játékban, a dolgok annál nagyobbab robbannak. Ez itt például rendkívül nagyot szólt.



**(1)** Az összes GF támadás közül Tonberry-é a legjobb. **(2)** Homok a szélben? Nem éppen a legféltételesebb fenyegetés. És még mi következhet az után – jobb nem is gondolni erre! **(3)** A későbbiekben majd egy titkos ajtó nyílik a folyosó felől, nál hal felől. **(4)** A játék vége kicsit Resident Evil-es – gondold csak a kulcsokra és a bezárt ajtókra, ne meg a sok keresőgétre.

SPYRO 2

# SPYRO

## Gateway to Glimmer

*Spyro 2: Gateway To Glimmer.* Gömbök. Drágakövek. Talizmánok. Sárkányok. Megannyi megoldásra váró rejtély, oly sok segítségre szoruló teremtmény. A *Spyro2*-ben nincs sok idő, hadd segítsük hát egy kicsit, így talán még több örömet fog okozni a platform játékok egyik legjobbjá, a *Spyro 2: Gateway To Glimmer*.

## A PSM SZERINT:

A nagy, merengő szempár mögött egy félelmetes képességű platform-agy rejtezik

Bár a történet gerincét alkotó feladatok nem nehezek, a „mellékes” feladatok olyan mozgalmassá teszik a játékot, hogy még a legenergiusabb sárkányok is kifáradnak.

Bármilyen szempontból is vizsgáljuk, a *Spyro 2*-n nincs javítanivaló; a játék úgy, ahogy van, tökéletes.

VELEMÉNY


10  
A TÍZBŐL

**S**enki sem vonhatja kétségbe, hogy a *Spyro The Dragon* lélegzetelállítóan izgalmas játék volt.

A készítők azonban láthatóan nem pihentek, a játék második része túltesz az előzőn: 20 páratlan pálya, három főellenség, öt verseny-szint és több mint 50 lehetséges mellékjáték (ha megtalálod), ez mind-mind csak rád vár.

A játékot befejezni tulajdonképpen nem nehéz, de (és ez teszi igazán érdekessé a dolgot) egy kis napozás és strandolás reményében eljutni a *Dragon Shore*-ra (Sárkány-part), egyáltalán nem lesz könnyű. Ehhez több mint 55 gömbre van szükséged, de szerencsére itt ez az útmutató, itt minden megtalálsz, amire csak szükséged lehet.



## GLIMMER (FÉNYSGÁR)



### DRÁGÁKÖVEK

Ahhoz, hogy felszedj egy tucatnyi, eddig elérhetetlen drágakövet, szaladj keresztül a Superfly Powerupon, majd repülj át a Gem Lamp tülkö oldalára, ahol a magas szegélyen megtalálod, amit keresel.

### TALIZMÁN – MAGIC PICK

Twitchy-től (a drágaköcsiszolótól) meg-

szerezheted a Magic Pick Talizánt, ami segítségével lesz abban, hogy kiüzd azokat a fránya gyíkokat a barlangból. Na, mire vársz még? Nyomás, adj nekik!

### GÖMB (1)

Repülj át a Superfly Powerupon, és gyorsan gyűjtsd meg az összes lámpást. Ne félj, ez a feladat nem lesz bonyodalmas.

### GÖMB (2)

A Superfly Poweruphoz közeli barlangban keresd meg Bouns-at, a drágaköcsiszót, és áldd a kihívását, majd kovekkel dobáld meg a hat gyíkot. Nem lesz segítségre szücséged, mert a pálya nagyon egyszerű.

### GÖMB (3)

Miután elsajátítottad a mászás tudomá-

nyát (amire az Autumn Plainen még szükségled lesz), gyere vissza az első pályára, és abban a szobában, ahol fejtöttad a hidat, mássz fel a létrán, a jobboldali irányába. Fent meg fogod találni a hiányzó kőveket, valamint a Superfly Powerupot. Repülj keresztül rajta, és gyűjtsd meg a mind a hat lámpást, hogy megszerezhed a Gömböt.

## SUMMER FOREST (NYÁRI ERDŐ)



### DRÁGÁKÖVEK

Ugorj be a tóba, mert onnan akár 30 drágakövet is kihalászhatasz.

### GÖMB (4)

A pálya legfontosabb szobájában (ott, ahol Moneybags üzsiné tanít), találd meg Hunter-t, aki már vár rád – csak ugorj fel három kis lépcsőfokot. Ezután vehetsz tőle néhány leckét távolugrásból, majd egy rövidke gyakorlás után átveheted jutalmadat, ami nem más, mint egy újabb gömb.

### GÖMB (5)

Ha Autumn Plainen kitanudta a mászás minden csínját-bínját, menj vissza Elorához, és mássz fel a mellette álló fal tetejére. A perem mentén megtalálod a gömböt.

### GÖMB (6)

Indulj egyenesen vissza pálya legelejére, és előzd meg a tavat, ami balra helyezkedik el. Ha elég figyelmesen tanulmányozod a térképet, észre fogod venni azt a titkos átjárót, amihez a lépcsőkön ke-

resztül juthatsz el. Kövesd az utat, és megtalálod a gömböt.

### GÖMB (7)

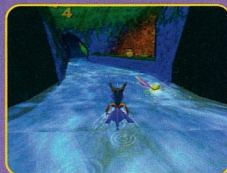
Menj az Ocean Speedway jobboldalán található ajtóhoz, nézd meg, hogy be van-e zárva, majd mássz ki a mellette lévő ablakpárkányon. Ugorj balra, és vitorlázz át (valószínűleg lebegned is kell majd) a szomszédos párkányra. Nyiss be az ajtót, ami egy titkos szobába vezet, hogy felvehesd a pályán elrejtett utolsó gömböt is.





# SPYRO 2

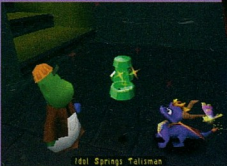
## IDOL SPRINGS



### DRÁGAKÖVEK

Miután megmentetted Stellát, a Hulalányt, menj fel az emelvényekre, és gyűjtsd be a drágaköveket. Az út végén egy rakétát fogsz találni. Okád rá jó sok tüzet, hogy beinduljon, aztán várj, míg egy emelvényen, a pálya elejének közelében becsapódik, és felrobban. Ha ezután leugrasz, és

körbevitörölöz az óriás kötomböt, eljuthatsz egy extra szírthez, ahol még kb. 20 követ vehetsz fel.



### TALIZMÁN – JADE IDOL (NEFRIT BÁLVÁNY)

Verekedd keresztül magad a pályán, míg végül el nem jutsz a barlanghoz, ahol találkozol a munkással, aki ko-

szönete jeléül egy talizmánt ajándékozik neked.



### GÖMB (8)

Ha sikerült megszerezni a Jade Idol Talizmánt, indulj el balra, át az emelvényeken egészen a következő tisztáig, ahol beszélhetsz Hulalány Stellával. Ezután haladj keresztül a Speed Powerupon és gázolj át mind a hat emelvényen. Segíts Foreman Budnak megoldani a három rejtvényt, hogy téd lehesse a gömb...



Az első rejtvényt meglehetősen egyszerű. Annyi a dolgod, hogy az összes kockát sárgára cseréld. Ne felejtsetd el viszont, hogy nem csak annak kockáinak a színét kell megváltoztatnod, amire ráugrasz, hanem nyomban a körülötte levőket is.



Leheli tüzet a halakra, hogy beledobhasd őket a bálvány szájába. Csak kék és sárga halakkal érdemes próbálkoznod, mert a pirosakat egytől-egytől visszaköpi.



Keressd meg a hatalmas bálványfejet, és a Crystal Maze (kristály labirintus) jeleket a padlón. A következő sorrendben ugorj rájuk: kék négyzet, kék háromszög, sötét háromszög, narancs csillag, narancs nyolcszög, zöld nyolcszög.



# SPYRO 2



## OCEAN SPEEDWAY (ÓCEÁN SZTRÁDA)

• Repülj egyenesen a nyolc gyűrű felé, és bonuszként mindegyik mellé kapsz plusz egy ajándékba.

• Miután a nyolcadik gyűrűn is átrepültél, érezkedj le az útra, és szállj az autók felé. Minden kocsi két másodpercet ér. Szerezd meg mind a nyolcat, hogy a hajók következhesenek.

• A hajók nyolcas-alakban mozognak, tehát pont úgy, mint az autók esetében, az ellenkező irányból közelíts, majd gyorsan pusztítsd el őket.

Mindegyik után három másodperc lesz jutalmad.

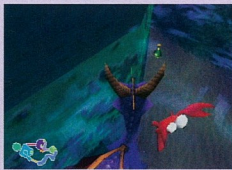
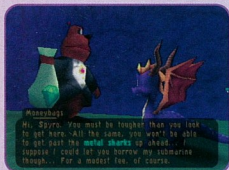
• Végül pedig repülj keresztül a boltívnen és vedd fel a megérdemelt bonuszt.

### GÖMB (10)

A hajók feletti tömeg közepén keresd meg Finny királynőt, aki azt fogja tőled kérdezni, hogy versenyeznél-e Hunterrel, a bajnokkal. Fogadd el a kihívást, és kövesd Huntert a 20. gyűrűn keresztül (nem fontos legyőzned), majd a sikeres gyakorlat után vedd fel a gombot.



## AQUARIA TOWERS (AQUARIA TORNÝOK)



### DRÁGAKÖVEK

A második őrül jobbra, találni fogsz egy kis víz alatti helyet két rákkal, és egy csomó drágakövel. Tartsd jól nyitva a szemed, mert könnyen elésáthatsz melletük.

### TALIZMÁN – ELVARÁZSOLT KAGYLÓ

A sokkolo pálcákkal iktasd ki azokat az fránya alakokat, és nyomd le a mellettük lévő kapszolgát, hogy kifolyjon a víz, és így megmenthesd a tengeri csikókat. Jutalomként tiéd lesz a kagyló.







## SUNNY BEACH (NAPOS PART)



### DRÁGAKÖVEK

Itt a feladat elég nyilvánvaló. Az utolsó három kő eléréséhez szükséged lesz a mészás elajátítására, úgyhogy ne felejtis el ide később visszajönni.

gákő-tartó ládát. Zúzd szét a Superfire Breath segítségével, majd kezdj ugrálni rajta, és okád tüzet is rá. Könnyű lesz, ha már tudod, hogyan kell csinálni.



### TALIZMÁN – TEKNŐS MEDÁL

A teendőd egyszerűen csak annyi, hogy a kis teknőcöket a pálya elejéről a végére tereld. Nem lesz nehéz dolgod, ugyanis a nagy teknős majd elvégzi helyetted a munka magyobik részét. Lángcsóvak segítségével irányítsd a földön lévő jel felé, hogy a kicsik átélhessenek a nyitott ajtókon. Az újabb talizmán megszerzése érdekében ismételd meg a feladatot.



### GÖMB (12)

Itt sem lesz nehéz dolgod. Miután megmentetted az összes bébi teknőcöt, nézz jobbra, és meglátod a pici szigetet, amiről egy létra vezet felfelé. Vitorlázz oda, beszélj a teknőssel, és mész fel a létrán. Hogy megmenthesd a pici teknőcöket, nem elég a fűzést, kell távol tartanod őket, hanem még a tő felé is kell vezetned a csapatot egy kis lángcsóva segítségével. Ha ezt befejezted, akkor egy ennél nehezebb feladat vár rád a következőkben...



### GÖMB (11)

Miután felvetted a Superfire Breath-et, kezd el összezúzni mind a hét teknős dobozt. Közülük három lehet, hogy egy kis gondot is fog okozni. Mivel kettő elég távol került a Superfire ponttól, szaladj amilyen gyorsan csak tudsz, hogy elérhesd őket, még mielőtt kifogy nál a Breath (lélegzet)-ből.

A harmadikért vissza kell menned egy kicsit, és át kell vitorláznod egy kor alakú emelvényre, amin találsz egy drá-



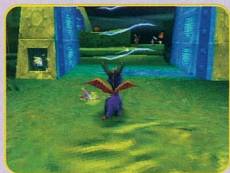
### GÖMB (13)

Ezen a pályán két gömböt is begyűjtethsz, bár a második okozhat némi főtörést, ugyanis itte a teknősök meglehetősen sokan vannak, és még gyorsak is. Már rogtan a pálya elején szaladj át a jobboldalra, és irányítsd a teknőst a tóba. Ezután gyorsan rohanj vissza, és a következő kettőt is tereld a megfelelő helyre. Ha elég ügyes vagy, sikeresen kordában tarthatod őket.





## HURRICOS



### DRÁGÁKÖVEK

A gépek mögött is rejtőzködhet egy pár kő, úgyhogy alaposan nézz körül.

### TALIZMÁN – ERŐ FELSZERELÉS

Keressd a meg a közelben lévő elektródákat, és vidd őket a kerítéshez, hogy kiiktathasd belőle az áramot. A kerítésen je-



leket fogsz látni, amikből megtudhatod, hogy melyik elektród hová passzol, csak tartsd közel őket a megfelelő helyhez.

### GÖMB (17)

Sétálj keresztül a harmadik elektromos ajtón, és menj át jobbra. Ezután ugorj fel a két kis kör alakú emelvényre, majd



át a sziklán lévő bejárárhoz. Keresd meg a villanyszerelőt, aki tudatni fogja veled a következő feladatot.

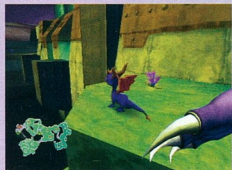
Helyezd vissza a köveket az áramfejlesztők oldalain található két villa közé, s amint ez megtörtént, már jönnek is a tolvajok, hogy újra elophassák őket. Még mielőtt odaérnének, hallani fogod a figyelmeztető hangot, úgyhogy ne habozz kifutolni mind a tízet. Tedd vissza tűzköveket, és már tiéd is lehet a gömb.

néhány nagy úgrásra. Mikor elérkezel a mozgó emelvényekhez, figyeld meg jól a sémáját. Azután ahogy a hozzád legközelebbi elindul befelé, ugorj át, és menj el egészen a túlsó oldalig. Ha odaértél, kapszold ki a gépet, hogy felvehesd a gömböt.



### GÖMB (18)

Az egyik szélmalom mögött (azok közül, amiket a Powerup-on keresztül rombolsz le) keresd meg a lépcsőt, és menj fel rajta. Utána lebejj át a vitorlákra, majd szökdecelj át a kis emelvényekre, és máris tiéd lehet a második gömb.



### GÖMB (19)

Az utolsó gömböt még az előzőeknél is nehezebb lesz megszerezni. Próbáld felkészülni a vitorlákra, majd készüld fel





# SPYRO 2

## CRUSH'S DUNGEON (CRUSH VÁRPINGCÉI)



Ideje megküzdeni az egyik főellenféllel. Tartsd szemmel Crush-t, amint elindul a színes mezők felé. Vagy egy elektromos falat fog kilőni (kék lapok, egyszerűen csak ugorj át rajtuk), vagy pedig egy lé-

zert (pirosak, rohanj balra, vagy jobbra, hogy kikerüld őket). Mikor elhalad két mező között, okéddj rá tüzet – ez azt jelenti, hogy meglehetősen közel kell lenned hozzá, amikor támadásba lendül,

máskülönben sosem fogod elkapni, mielőtt átjutna a következő mezőre.

A negyedik támadás után Crush kergetni kezd majd az aréna körül. Tarts egy bizonyos távolságot, de vigyázz, ne

túl nagyot. Mikor újra támadni akar, egy rakás szikla hullik majd a nyakába, ami újabb egészségpontot fog levonni tőle. Győzd le, és indulj el az Autumn Plains felé.

## AUTUMN PLAINS (ŐSZI SÍKSÁG)



### DRÁGAKÖVEK

A kastély falán, a Breeze Harbour (Szellős Kikötő) bejárata felett találsz még néhány sárga követ. Ahhoz, hogy megszerezhed őket, fel kell jutnod a falra a túlsó oldalról (csak engedd, hogy felkapjon a szolgálatkész forgószél, és azután ugorj). Amikor pedig feljutottál, egyszerűen csak sétálj végig a peremen.

A Shady Oasis (Árnyas Óázis)-tól nem messze, mielőtt elérnéd a lefelé vezető lépcsőket, keresd meg a titkos helyszínt. Úsd be a falat ott, ahol egy kicsit régebbinek látszik, és liftezz fel, hogy felvehess egy csomó követ. Ezután indulj ismét felfelé, majd vitorlázz át a pálya legmagasabb pontjára, még egy adag köért. Haladj tovább ezen az úton, hogy a gömböt is begyűjthesd...

### GÖMB (20)

A pálya legmagasabb pontjáról (ezalatt a tetőt értjük), nézz közvetlenül dél felé, és koncentrálj arra, a magányos emelvényre, ami a kastély falain kívül emelkedik ki a talajból. Onnan, ahol pillanatnyilag állsz, könnyedén át lehet vitorlázni az említett helyre. Miután ez megtörtént, gyűjtsd be a 75 drágakövet, és persze a gömböt is.

# SPYRO 2



## BREEZE HARBOUR (SZELLŐS KIKÖTŐ)



### DRÁGÁKÖVEK

A taliga verseny legeslegelején már vár rád egy egész doboz drágák. Miután teljesítetted a mini-game-et, lödd szét a dobozt az ágyúd segítségével, és vedd fel a jutalmad.

### TALIZMÁN – GLASS ANCHOR (ÜVEG HORGONY)

Tíéd lehet a Glass Anchor Talizmán, ha

a bójerek alatt begyűjtöd a tüzet. Egyedül az utolsó kettőt lenne nehezebb kiszűrni, ha nem mondanánk meg, hogy a hajó fedélzetén keresd, de így már nyilván nem okoz problémát, igaz?

### GÖMB (21)

Ez már valami. Keresd meg az összes ágyút, ugorj fel rájuk, és kezd lőni az ezüst bányákat. A többi ellenséget, va-

lamint az ezüst drágók dobozokat is nyugodtan elpusztíthatod.

### GÖMB (22)

Miután legyőzted a rossz fiúkat a hajó körül, ideje, hogy elindulj a szemközti sziklabarlang felé. A Spring Powerup segítségével menj fel a magasabb szintekre, és aztán, hogy elfogadatt az újabb kihívást, ugorj a kocsiira.

A kocsit elég egyszerű irányítani, de van néhány dolog, amit érdemes tudni...

1. Mikor sávot váltasz, próbáld a dobozokat olyan későn kikerülni, amennyire csak lehetséges, különben még lecsípheted a szélüket, miközben kikerülsz őket.
2. Ne kapkodj el a sáv kapcsolók kilövését. Ha túl hamar tüzelsz az ágyúval, lehet, hogy célt tévesztesz, ami nem lenne túl okos dolog.

## SKELOS BADLANDS



### DRÁGÁKÖVEK

Keresd meg a tégelyt a kérdőjellel, és törd szét, hogy megtudd a következő hollétét is. Ezután zúzd össze még négyet, és vedd fel a drágáköveket.

### TALIZMÁN – ANCIENT BONE (ŐSI CSONT)

Ha átverekedted magad a Badlands – persze közben ne feledd megőlni az ellenségeidet a tűzgyókkal (amiből összesen van 16 db) –, tíéd a Talizmán.

### GÖMB (23)

A kiinduló ponttól indulj el balra, és még mielőtt elérnéd az óriási dinó koponyát, észre fogsz venni a fejed fölött egy hidat, amin egy őr áll. A dinó gerincoszlopán keresztül ugorj át oda, és beszélj vele. Ezután menj át a hídon, és mentsd meg a falu lakóit a frissen kikélt dinóktól.

Meglehetősen gyorsan kell majd cselekedned, ügyhoggy figyelj arra a hangra, ami a tojások repedéséből ered. Nem

könnyű a feladat, de egy kis gyakorlással biztos menni fog.

### GÖMB (24)

Itt újabb, kisebb-nagyobb kihívások elé leszel állítva. Ahhoz, hogy felvehesd a második gömböt is, gyakorlatilag ugyanazt kell tenned, mint az előző esetében, tehát meg kell menteni a falubelleket a ronda, bosszantzó dinóktól. A különbség csak az, hogy a dinók most kétszer annyian vannak, és

gyorsabban is kelnek ki, mint az előbb.

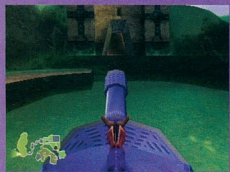
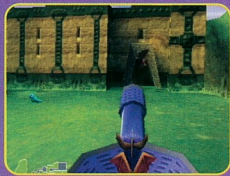
### GÖMB (25)

Ahhoz, hogy felvehesd ezt a gömböt, előbb össze kell gyűtened a pályán elszórt nyolc dinó csontot. A nagyobbik részét könnyen összeszedheted, ám az utolsóért vissza kell majd menned a csatornába, ha már képes leszel a lánván járni. Így már tíéd lehet a játék 25. gömbje is. Előre...



# SPYRO 2

## ZEPHYR



### DRÁGAKÖVEK

Az ágyúval ne csak a madarat lödd ki, hanem nézz körül alaposan, és tölöd balra keresd meg az ezüst drágaköves dobozt. Ha már ügyis lendületesen vagy szedd le a piros lufit is, mert értekes kovak rejtoznek benne, majd forduld szembe a kis ajtóval, és lödd szét azt

is. Lépj be a titkos szobába, ahol újabb kovak üthetik a markod.

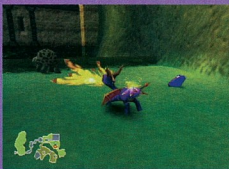
### TALIZMÁN – RUBIN BOMBA

Menj fel a cowlekek karamjához kozeli epület tetejére, és miután felrobantottad az őrhelyet, haladj egynesen tovább, majd vedd fel a bombát.



### GÖMB (26)

Tereld össze a cowlekeket. Az első három nem okozhat gondot, de hová tűnt a maradék kettő? Ha megtalálád őket, keresd meg Superflame Powerupot egy pályával feljebb, és annak segítségével repítsd fel a kis csellengőket az emelvényre.



### GÖMB (27)

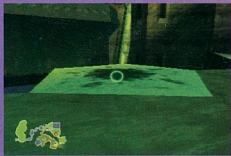
Ne gondold, hogy ezzel túl is vagy a nehezén. Még mindig maradt két cowlek, amit meg kell találnod, és bizony ez sem könnyű feladat. Menj el arra a helyre, ahol Juliette-et fogva tartják – ott megtalálod mindkettőjüket. A visszatérés már nem lesz bonyolalmas.



### GÖMB (28)

A professzort sem könnyű megtalálni. Először is, beszéljed kell a Juliette alatt lévő katonával, majd forduld be a sarkon, hogy végre beszélhess a proffal. Mikor ezzel kész vagy, addig ültetgesd a növényeket (az alábbiakban találsz er-

re vonatkozó segítséget), amíg el nem éréd a fal peremét. Ezután, sétáld rajta végig, amíg meg nem talárod a két utolsó magot, és a gombót.



### GÖMB (29)

Nehéz? – tehetnének fel joggal a kérdést, s a válasz – igen! Keresd meg az első professzort – a Juliette melletti szobában – aki adni fog egy magot. Ezzel az első maggal, hogy elültess azon bizonyos helyek egyikére, ahonnan eljuthatsz Juliette ketrecéhez. Nézz le a talajra, és keresd azokat a zöld négyzeteket, amelyeknek fekete a közepük. Ide ültess a magokat.

Ezek után menj vissza az előző szobába, aztán le, Juliette ketrecétől balra. Ültess el egy magot, majd a párkányról vegyél fel még egyet, és gyere vissza. Folytasd a palántázást egészen addig, amíg el nem érsz a második profhoz, és az utolsó ültetési ponthoz. Ha minden jól ment, maradt két magod, és egy pár nehezen megközelíthető emelvény. Íme a megoldás:

Miután a professzor odaadta a két magot, fogd az egyiket, és ugorj át a túloldalra. Egyszerűen csak ejtsd el valamelyre, és menj vissza másodiktáig is. Ezután megint gyertünk át túl az első magon, körbe, majd fel. Most palántázz arra helyre, amit az imént ugráltál át, és menj vissza. Kapd fel a másik magot is, aztán ugorj át Juliette ketrecéhez.

Végül ha ide is elültetted egy magot, végre ki tudod szabadítani a lányt.



## METRO SPEEDWAY (METRO SZTRÁDA)



• Első lépésként, szedd le mind a nyolc galambot, és máris következhetnek az...

• „kenguruk”? A galambok likvidálása után belőlük is jó párat elthetsz láb alól.

• Indulj el balra attól a három emelvénytől, amin a „kenguruk” vannak, és menj át az árkadokon. Mikor átértél az utolsón is, ugorj vissza a...

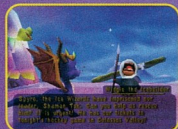
• ...slow sign (lassíts! útjelző tábla)-kért. Ha már majdnem kifogytál az időből, vagy várakozáson felül teljesítesz a játékban, akár egyből is megszerezheted mindet... menni fog.

### GÖMB (30)

Kemény dió. A harmadik galambtól jobbra egy vizesés található. Repülj keresztül rajta, keresd meg a polgármestert, és nézz szembe a soron következő kihívással, hogy megszerezhesd a gömböt. Kövesd Huntert, és ne feledd, hogy itt sem kell laposra verved. Igaz hogy a feladat ötös nehézségű, de néhány nekifutás után mennie kell.



## CRYSTAL GLACIER (KRISTÁLY GLECCSER)



### DRÁGAKÖVEK

Nem lesz nehéz felvenni mind a 400 követ, de azért tartsd szemmel a csontkereső sátrakat is, mert arra felé meg rejtőzhet néhány.

### TALIZMÁN – JÉG KRISTÁLY

Beszélg az első Jégépitővel (miután kiolvastottad egy kis tüzzel), aki arra fog kérni, hogy mentsd meg a vezetőjüket. Az út során szabadítsd ki az összes építőt, és az utolsó egy hatalmas hölgölyő segítségével meg fogja menteni a vezetőt. Erőfeszítéseidért a kristályt kapod ajándékba.

### GÖMB (31)

Ől meg 15 ellenséget, hogy repülhess,

aztán ereszkedj a Moneybags által emelt hid jobb oldalára, hogy újabb köveért versenyezhess. Ezt követően pusztítsd el a Draclet-eket, de vigyázz, mert az a ronda szokásuk, hogy újra, meg újra visszatérnek. Nem baj, azért csak próbáld kihozni magadból a legjobbat.

Tartsd szemmel a képernyő jobb alsó sarkában lévő összesítést, és vigyázz azokra, akik a rózsaszín trutyiból jönnek elő, mert őket lehet a legnehezebben elkapni.

### GÖMB (32)

Itt nincs mitől tartanod. A hópárcuot nem nehéz megtalálni, egyedül a visszahozása okozhat némi gondot. Mi-



vel valahol a kis halastavak körül ügyeleget, várd meg, míg kiugrik egy-egy hal, és lehelj rájuk tüzet, hogy a párcuc elkapassa őket. Így könnyvéden visszaszálagolhatod a gazdájához.



# SPYRO 2

## ICY SPEEDWAY (JEGES SZTRÁDA)



- Kezdjük a legelején. Először üsd ki a siklókat (mégint csak az ellenkező irányból), és aztán takarítsd el a hóombilokat.

- Lent, a kezdő pozíciótól balra találod a kigyókat. Végezz az elsővel, és kövesd a természetes útvonalakat, hogy mindet kiiktathasd.

- Az árkádok ismét könnyűnek fognak bizonyulni (egyebéknél ez a következő akadály). Mikor végzel az egyikkel, rögtön látni fogod az újabb feladatot.

- A korisok következnek utóljára, de néhányat már korábban, a kigyók felé vezető úton is módodban állt elcsipni. Remélhetőleg maradt időd jócskán, úgyhogy idegeskedés nélkül befejezheted a versenyt.

### GÖMB (33)

A kezdőpont közelében egy iglo található. Törj be oda, és enged ki Huntert, aki azonnal ki fog hívni egy versenyre. A játék meglehetősen könnyű, ha ismered a gyűrűk pozícióját. Nem fontos mindenáron arra törekedned, hogy középen találj el őket, némelyiknél az is elég, ha csak a széleket csíped el.



## FRACTURE HILLS (TÖRÉS DOMBOK)



gyors vagy, nem lesz nehéz feljutnod a hálófülkébe, hogy szétörd a dobozt, és megszerezhesd a követet.

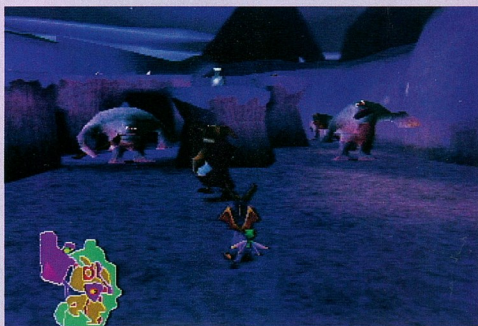


### TALIZMÁN – BRONZ FURULYA

A bronz furulya megszerzése nem a legbonyolultabb feladat. Szabadítsd ki a megkövült Szatirokat, akik a zenélésükkel le fognak törni egy darabot a tempom körülvevő sziklárol. Ezután tisztítsd meg az utat, és lépj be a templomba, ahol a faun átadja neked a talizmánt.

### GÖMB (34)

Menj a térkép bal felső sarkában található helyre és fordulj a saroknál jobbra, hogy megtaláld Huntert. Keresd meg az Alkimistát (aki egyebéknél a következő hálófülkében tartózkodik), és kísérd Hunterhez, de útközben vigyázz az Earthshakerekkel (Földrengetők). Megtészteszül jól rázd meg őket, és közben tartsd szemmel az aranycsínálot. Így biztos nem érhet baj.



### GÖMB (35)

A feladatot az, hogy az épületről kiszabadítsd a lányt, de akárhogyan is próbálkozol, az ajtó csak nem akar betörni. Először is, likvidáld meg kell 14 ellenséget (12 a fákon és a bokrokban, plusz 2 Earthshaker – lők csak mindegyiket a lábába), hogy aktiválhasd a Swirl Powerupot. Most menj át rajta, tartsd lenyomva a négyzet gombot, és ugorj fel a permre. Indulj el az ösvényen, míg végül el nem éröd az épületet. Ezután ugorj fel, és törd be az ajtót.

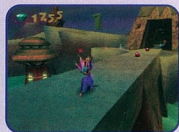


### DRÁGAKÖVEK

Osszpontosíts a hálófülkében található ezüst drágaköves dobozra. Először menj át a Whirl Powerupon, és kövesd az ösvényt egészen addig, amíg el nem éröd az épületet, amit be kell törni, hogy felvehesd a gömböt. Ezután indulj el balra, a láva tavak felé. Ha elég



## MAGMA CONE (MAGMA TÖLCSÉR)



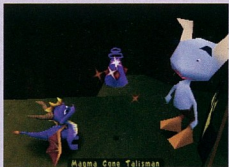
### DRÁGÁKÖVEK

Ha innen leugrassz (lásd a képen), és átvitorlázol az épület oldalán található peremre, észre fogsz venni egy létrát, ami felvezet a házba... Bent rengeteg követ, és egy átjárót fogsz találni – két gömbhöz.

### TALIZMÁN – VOLCANO IDOL

Fizess Moneybagnek, és menj be a vulkánba, hogy az aljáról felvehesd a követ. Aztán kezd felfelé menni a külső létrákon. Szerencsére nem lesz nehéz feljutni a tetőre, csak arra kell figyelned, hogy elég közel legyél a létra széléhez, mielőtt átugranál a következőre.

A két hosszú létránál a következők taktikát kell alkalmaznod: ugorj egyikről a másikra, amikor meglátod a feléd tartó tüzgolyókat. Amint felérlél a tetőre, a vulkán automatikusan bezárul.



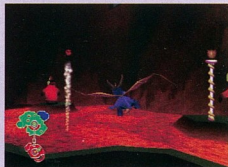
### GÖMB (36)

A „drágakövek”-nél említett kezdőpontonról szaladj be a barlangba, ahol megtalálod Huntert, és egy verseny során 10 kristályt kell elnyerned előle. A kristályok találomra fognak előbukkanni a földből, de ha követed a gózt, akkor nagyobb ki tudod majd találni, hogy hol tűnnek fel újra.



### GÖMB (37)

A feladat pontosan az, mint az előbb, azzal az eltéréssel, hogy most 15 kristályt kell megszerezned, és Hunter sokkal gyorsabban fog mozogni.



ajánlatos inkább háromszor vagy négyszer próbálkozni, és mindig menj vissza a Poweruphoz újratölténi.

### GÖMB (38)

Miután felvetted a Talizmánt, fordulj meg, és vitorlázz arra a peremre, ahol a Faun és a Powerup látható. Fogadd el a kihívást, és menj keresztül a Powerupon, hogy repülni tudj. Ezután a titok nyitja az, hogy felvezesd a vulkán körül lebegő tüzgolyókat, hogy kilőhesd velük a láva szörnyeket.

Repülj rajtuk egyenként keresztül, és bombázd ki a legközelebbi szörnyet. Ne próbáld egyből mind a 12 kinyírni,



## SCORCH (FORRÓSÁG)



### DRÁGÁKÖVEK

Miután a harmadik zászlót is felhúztad, indulj el a hid felé, de ne menj át rajta. Ehelyett inkább nézz le, és ugorj a (képen látható) peremre. Gyorsan szedd össze a követek, majd közelítsd meg a bal oldalt is, ahol egy titkos helyszínen még egy tucat kincset fogsz találni.

Ezeket kívül, a második zászlóhoz közeli emelvényen van egy ezüst drágaköves doboz. Ebből úgy tudod megsze-

rezni az utolsó követek, hogy útban a 40. Gomb felé felvezesd a Super Flame-et, és tüzelsz...

### TALIZMÁN – SMARAGD SZKARABEUSZ

A gombot megint nagyon könnyű lesz felvenni. Egy kis tűz, és a zászlórúd melletti gomb megnyomásával húzd fel a három zászlót – ha kész, egy függőhíd fog leereszkedni, amin át bejut-







# SPYRO 2

hatsz a kastélyba, ahol keresd meg ismét Gretát, aki átadja neked a Talizmánt.

## GÖMB (39)

Könnyebb dolgot nem is lehetne. Mikor bejutsz a Központi területre (azután, hogy felhúztad az első zászlót), indulj fel a lépcsőkhöz; balra, hogy találkozz Hunterrel. Segíts neki a fákról a hordóba rázni a majmokat. Csak figyeld azt, hogy Hunter melyik fához megy, és próbáld nem elvezetni, oké?

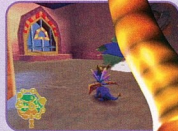


## GÖMB (40)

Itt már egy kicsit szorul a hurok. Valaki mindíg ellopja a zászlókat, miután felhúztad őket. Keresd meg Handel-t, és gyorsan szaladj át a Super Flame Powerupon, majd foglalkozz megint a zászlókkal! Ezután lödd le a zászlót tolvajt, és kísérel el Handelhez, ahol visszaadja az ellopott holmit. A két utolsó zászlóval lesz a legnehezebb dolgot. Ha viszont egyenesen nekiszaladsz, könnyedén elbánnasz vele. A bombákat pedig próbáld átugrani. Nálunk ez már bevált...



# SHADY OASIS (ÁRNYAS OÁZIS)



## DRÁGAKÖVEK

Miután kimenttetted a 8 vizlátót a lávából (része a gömbéért folyó versenynek), ne feledd, hogy a túldalol van két korszó, amit össze kell tőrn.

## TALIZMÁN – MISZTIKUS LÁMPA

El kell vezetned Shorty-t és Hippot a nagy málnabokorhoz, hogy megkapd a misztikus lámpát. Ez elég könnyűnek hangzik, és a jó hír az, hogy tényleg nem nehéz. Egyedül az utolsó bokor, a negyedik okozhat egy kis fejtörést, de ez sem megoldhatatlan. Menj vissza az előző szobába, és vedd fel a zöld láva gölyöket, majd ha megvannak, túzeld a fára, hogy elhullassa a bogókat.

## GÖMB (41)

Rögtön azután, hogy elvezetted Shorty-t a bokorhoz, újabb verseny vár rád. Vissza kell szerezned a három lámpát a tolvajoktól, ami egyáltalán nem lesz egyszerű feladat. Szerencsére azonban egy előre meghatározott útvonalon haladnak, tehát ez azt jelenti, hogy előbb utóbb sikerül majd elkapni őket. Ha folyamatosan figyeled a verseny elején látható állandó jeleneteket, biztos könnyen megtalálod a gazfickókat.

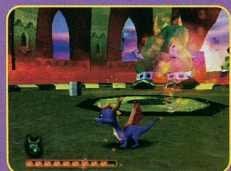
## GÖMB (42)

Ugorj le balra a bokortól, és megtalálod a Shield Powerupot, valamint a következő verseny helyszínét. Itt nem is kell

mást tenned, mint összekölni a vizi-lovakat, hogy megszabaduljanak a sziklától. Még csak től közel sem kell menned hozzájuk.



# GULP'S OVERLOOK (GULP HÁZA TÁJA)

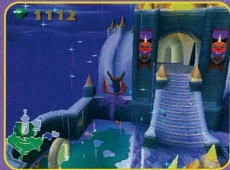


Vele valószínűleg nem lesz olyan nehéz dolgod, mint Crush-sal. A pterodactylusok meg fogják adni a kelts segítséget, csak figyelj a hangjukra, ami a tojások ledobását jelzi.

A tojásokban pedig a következő dolgok rejlnek: rakéta (nyeld le, és lödd ki Gulpra), csirke (csali), akna (csak lödd Gulp felé), vagy bomba (okádj rá tüzet, és szintén lödd oda Gulphoz).



## WINTER TUNDRA (TÉLI TUNDRA)



### DRÁGAKÖVEK

Miután Moneybags megtanított a „fejlesztés” tudományára, keresd meg az ezüst drágaköves dobost, célponttal a tetén. Hogy még több kincset begyűjthesz, járd be jól a terepet, s út közben fejedt szét az összes kis szikla darabot.

### GÖMB (43)

Észrevetted már a Mystic Marsh (Misztikus Mocsár) bejárata mellett található hatalmas, zordon sziklát? Nos, akkor mire vársz még? Zúzd csak szét, s benne megtalálod a régóta keresett gömböt.

### GÖMB (44)

Sétálj be az újonnan befejejt ajtón, s töled balra, egy liftet fogsz találni. Menj fel, de ne a kastély tetejére repülj át, hanem inkább vitorlázz el balra, és landolj a perem körüli keskeny falon. Ott megtalálod a gömböt, és mellette még egy rakás követ.

### GÖMB (45)

Ismét használd a liftet, és vitorlázz át jobbra a vizeséshez. Ne habozz, ugorj bele, és ússz végig a csatornának egész addig, amíg meg nem leled az áhított gömböt – az utolsót ezen a szakaszon.

## CANYON SPEEDWAY (KANYON SZTRÁDA)



• Valószínűleg nem lep meg a hír, hogy a kosokkal kell kezdened a megmérte-tést. Kapj el közülük nyolcat, és már indulhatsz is a...

• ...gyűrűkért. Itt ügyelj arra, hogy ne repülj túl magasan, mert különben elszalaszthatsz egy-néhányat közülük.

• Kapd el az utolsó gyűrűt is, majd ugorj fel a motorversenypályára. Haladj velük azonos irányba, és közben lökdösd le őket az útról. Ezzel kb. 20 mp-t nyerhetsz a végső megmérettetésnél.

• A keselyűkkel ugyan nem lesz nehéz megdolgozni, de itt is okosabb az ellenkező irányból közelíteni.

### GÖMB (46)

Hogya sikerült begyűjteni a követet,

menj vissza a titkos versenyhez. Keresd meg a motorversenypálya mentén azt a területet, ahol a keselyűk vannak, majd nézz körül a csúcson, mert Hunter valahol arra tartózkodik egy hálófűlkében.

A lényeg az, hogy egy repülőből (amit Hunter irányít) kell kü-lönböző célpontokra löni. További segítségre nincs semmi szükség, mert a do-log biztos, hogy elsőre menni fog. Teljesítsd a feladatot, és megkapod a gömböt.





# SPYRO 2

## MYSTIC MARSH (MISZTIKUS MOCSÁR)



### DRÁGAKÖVEK

Látogasd meg az összes medencét, mert általában két fontos helyet kapcsolnak össze, és ezen kívül a többségük tele van értékesebbnél is értékesebb kovekkel.

### GÖMB (47)

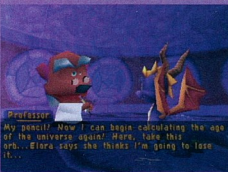
Az egész játék során talán ez egy legkönnyebben megszerezhető gömb. Miután megéred 20 ellenfelet, indulj el a Spring Powerup felé (a pálya elején taláod), és ugorj a felette lévő szintre. Fent



látni fogsz egy embert, aki automatikusan felébred, amit odaszárs hozzá, és oda is adja a gombot, persze csak azzal a feltétellel, ha nem mondd meg senkinek, hogy munka közben elszunyókált.

### GÖMB (48)

Menj be a folyó túlsóoldalán lévő liftes házba, majd fel, aztán ugorj le a ház mögé, ahol találsz egy másik épületet, s benne a professzort. Próbáld megkaparintani a ceruzáját. Először is vidd fel a tojást a magasabbik emelvényre (a Spring



Powerup segítségével), aztán keresd meg a fat a matárfászekkel. Következő lépésként állj fel a fa mellett ronkre, és dobod be a tojást a fészekbe. A fársásgos munkáért egy mag lesz a jutalom.

A fátlóg kicsit lejjebb van egy virágserép. Ültesd bele a magot, és kapsz egy kacsát, amit el kell vinned az anyjához, a folyó túlsó felére. Ott szert teszel majd egy repára, amit szállíts a növény feletti barlangba, és dobod az ústbe.

Már majdnem megvagyunk. Most az ústből ki fog ugrani egy érme, amit be-



dobva a szokókútba, végre valahára tiéd lehet a prof ceruzája.

### GÖMB (49)

Ez a feladat mostanra már biztos ismerős lesz számodra – megint egy tolvaj nyakát kell kitekerni, ugyanis valaki folyton ellopja a kutató Jeepejéből a gyűjtőgyertyákat. A tolvajt nem nehéz becserekszni, ám a gyertyákat visszahozni annál zűrösebb. Készülj fel arra, hogy elég sok időt fogsz itt eltölteni, és reménykedj, hogy rendszeresen kitanulj a futás művészetét!

## CLOUD TEMPLES (FELHŐ TEMPLOMOK)



### DRÁGAKÖVEK

Agent Zero első fájának bejártatánál a tükörben két hordó látható, amik nem dekorációként szolgálnak.

Miután felvetted az utolsó gömböt, a Superfreeze-zel fagyssz le egy szörnyet a harmadik csengőtől balra lévő emelvény alatt, aztán ugorj fel, gyűjtsd be a rakétát, és lödd szét az ezüst kincsese ládát.



### GÖMB (50)

Segítség Bartle-nek, a varázslónak négyezer legyőzni a boszorkányt. Ha képes vagy tartani az iramot, el tudod majd téríteni az elektromos sugarakat, amivel a gonosz támad, méghozzá elég gyorsan és pontosan. A negyedik győzelem után a varázsló kinyit egy portált, ami visszavezet a Téli Tundrára, és átveheted a gömböt is.



### GÖMB (51)

Kövés Agent Zerót a rejtékhelyére... észrevétlenül. Készíts is hátra fog fordulni, de a fák mögött elbújhatsz.

Mikor a széles emelvényhez értek, amin két fa látható, bújj el a jobb oldali mögött, nehogy meglássanak, aztán szaladj a máshoz, persze továbbra is maradj észrevétlen. Ekkor megnyílik a rejték.



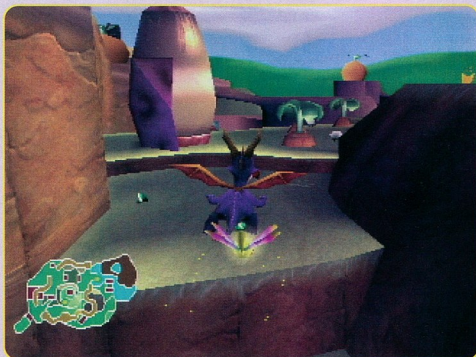
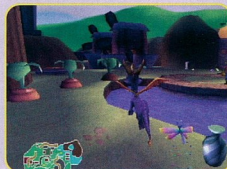
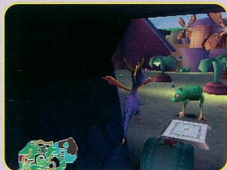
### GÖMB (52)

Menj át a Superfreeze Powerupon (a túlsóoldalon jobbra), miután elpusztítottál 21 rosszfiút. Ezután fagyassz le azokat a gusztaustalan bogarakat, hogy ugorj rájuk, hogy elérhesd a három csengőt. Így elmondva lehet, hogy könnyű a feladat, de nem árt gyorsnak lenni.

# SPYRO 2



## ROBOTICA FARMS (ROBOTFARM)



### DRÁGAKÖVEK

Ezen a pályán is található egy kérdőjellel ellátott drágaköves láda, amit ha négy-szer eltalálsz, megszabadíthatsz egy jó pár kötől. Az egész az 55-ös gömbver-senyűl kezdődik, és a következő három helyszínen át, balra, rögtön a pálya elejéig tart. Erre vonatkozóan szerencse-

re kapsz majd segítséget, úgyhogy, nem érhet baj.

### GÖMB (53)

A nagy lift előtt látni fogsz egy robot farmert. Menj oda hozzá, és beszélj vele, aztán ugorj át a vizen, hogy leporkál-



hesd a madarakat a madárjlesztőkről. Figyelj oda jól, mert a madarak elég gyorsak lesznek, ezért szaladj végig bátran a madárjlesztők között, fel a dombcsákra, repülj rájuk, és tüzelj.

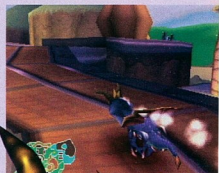
Körülbelül három körben tudod teljesíteni a feladatot, mert a madaraknak az a ronda szokásuk, hogy megsokszorozódnak.

### GÖMB (54)

Útközben Farmer John felé, szabadulj meg a repülő bogaraktól, aztán gyűjtsd meg a bogár lámpát, hogy megkaphasd a gömböt. Ezeket a rovarokat könnyű lesz kicsinálni, mert mindig találsz egy sárga sziklát a közelükben. A célozgatás helyett lehet, hogy könnyebb egyszerűen felugrani, és jól megperzselni őket.

### GÖMB (55)

Miután beszéltél Farmer John-nal, vitalázz el balra, hogy megküzdhess a szakas utolsó gömbjéért. Készülj arra, hogy ez lesz az egyik legnehezebb megmérettetés. A feladat szerint körbe kell rohannod a keskeny pályán, és átörönd az óriás sziklátak, úgy, hogy a traktor átférheszen.





# SPYRO 2

## METROPOLIS



### DRÁGAKÖVEK

Az első gömböt nem messze van egy ezüst kincs doboz, de a megsemmisítéséhez előbb meg kell szerezned a Fire Powerupot, ami egyben a pálya tetőpontja is. Ha megvan, szaladj vissza ládához, adj neki, és a kincs már is tiéd.



### GÖMB (57)

Indulj el a pálya tetejére (persze miután megölted az összes arra járó állatot), és vedd fel a gömböt, majd menj vissza a Téli Tundrára.



### GÖMB (56)

Keress meg azt a szobát, amiben a három malac bomba van, menj fel balra a lépcsőn, és ugorj át a tulsó falon lévő lépcsősorra. Mássz fel rajta, majd szaladj egyenesen tovább a következő verseny helyszínére. A bombákat meglehetősen könnyű lesz kikerülni, csak a visszaküldésük bajos – egy picit. Próbáld kis korokban mozogni a korpiálya közepe táján, s így a bombák nagy részét megkaparinthatod.



### GÖMB (58)

Repülj át a kijárat melletti Powerupon, és lőj ki három űrhajót, de légy résen, mert 6k is lőni fognak rád. Ettől függetlenül a pálya nagyon könnyű.



### GÖMB (59)

Az legutolsó gömb megszerzése sem sokkal nehezebb. Ugyanazt kell tenned, mint az előbb, csak itt őt űrhajót kell leszedned.



## RIPTOS REVENGE (RIPTO BOSSZÚJA)



Joggal gondolhatnád, hogy az utolsó főellenfél kemény dió lesz, pedig egyáltalán nem az. A céld az, hogy összegyűjtsd az arenába hulló három

gömböt, minek fejében kapsz egy Powerupot – de figyelj nagyon, mert igen kevés időt van a feladatra. A piros gömbök a Fireball támadást jelentik, a

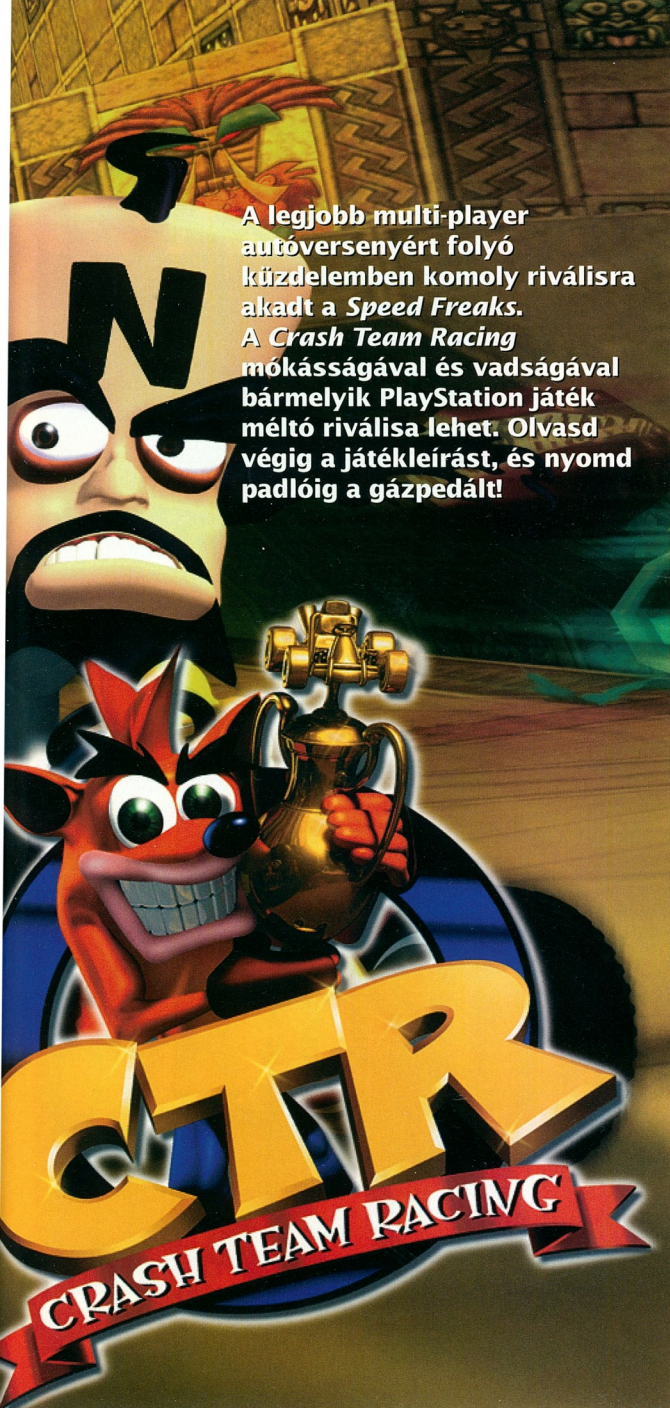
zöldek az Ice támadást, a kékék pedig a Superdash-t. Meg kell jegyezni azonban, hogy Riptot csak egy speciális támadással győzheted le.

Íme a recept: A főellenfél három alakban fog megjelenni. Az első könnyű, mert az önmagá. A második magával hozza Gulpot is, és így egyszerre ketten lendülnek támadásba ellened, ami már egy kicsit nehezebb. A harmadik pedig hihetetlenül egyszerű lesz.

Hát, ezzel készen is vagyunk. Hurrá, meg minden ilyesmi. De várj csak egy kicsit...az utolsó főellenfél legyőzéséhez 40 gömbre volt szükséged, és ahhoz, hogy bejuthass a Dragon Shores (Sárkánypart) a legalább 55-öt kellett összeszedned. Elég jól csináltuk, nem?

# CRASH TEAM RACING





A legjobb multi-player autóversenyért folyó küzdelemben komoly riválisra akadt a *Speed Freaks*. A *Crash Team Racing* mókásságával és vadságával bármelyik PlayStation játék méltó riválisa lehet. Olvasd végig a játékleírást, és nyomd padlóig a gázpedált!

## CRASH TEAM RACING

**V**égez eljött, amire mindenki várt! Az istenek is a PlayStationre szegeztek fürkésző szemüket, midőn bemutatjuk minden multi-player autóversenyek atyját. A *Crash Team Racer*, azon túl, hogy már első pillantásra is szemképrázató, az egyik legélvezetesebb játék a piacon.

A következő oldalakon részletes leírást olvashatsz minden egyes bevethető fegyverről, megtudhatod, hogyan kell legázolni a Főellenfeleket, és megjavítani a legjobb időeredményeket. Reméljük, ezek után megnő a becsületünk!

Természetesen nem feledkezünk meg a remegő kezű pilótákról sem: felfedünk néhány szigorúan titkos trükköt, amivel a motorház alatt dübörgő utolsó lovat is kantarvégre foghatjátok. Markoljátok hát meg a gyepilőt, és irány a cél!



### A PSM SZERINT:

Ha a *Speed Freaks*-et étvágygerjesztőnek találad, készülj fel a főfogásra: a csúcsfegyverekkel fűszerezett és sok-sok üzem móddal körített *CTR* után még a legigenyesebb ingyenék is megnyalhatják mind a tíz ujjukat.

Érthetetlen, de a *Crash Bandicoot* típusú játékok ideje, úgy tűnik, kezd lejárni. Szerencsére a *CTR* sokkal életerősebb példány, mint az elődei!

A verseny még csak most kezdődik!

VELEMÉNY

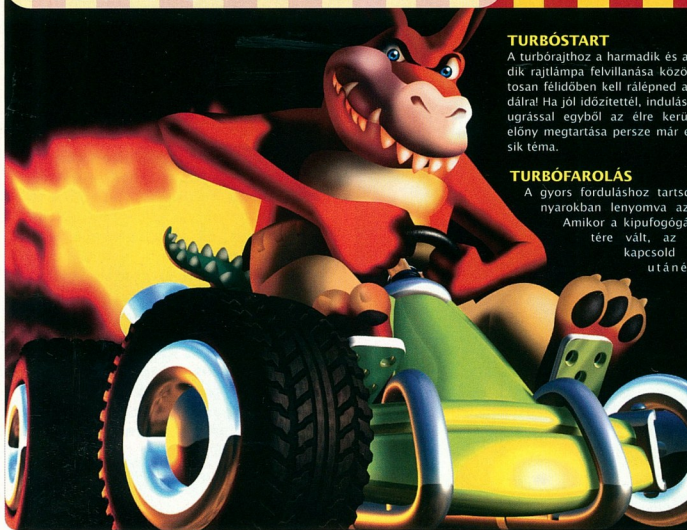
PlayStation  
Magazin

9

A TÍZBŐL



## ALAPTAKTIKÁK



### TURBÓSTART

A turbórajthoz a harmadik és a negyedik rajtlámpa felvillanása között, pontosan féldőben kell rálépned a gázpedálra! Ha jól időzítettél, induláskor egy ugrással egyből az élre kerülés. Az előny megtartása persze már egy másik téma.

### TURBÓFAROLÁS

A gyors forduláshoz tartsd a kormányokban lenyomva az R1-et! Amikor a kipufogógáz feketére vált, az L1-gyel kapszold be az utánégetőt!

Ha a pálya csupán néhány gyors szakaszból áll, ez a taktika akár a győzelmet is jelentheti.

### TURBÓUGRÁS

Az ugráshoz a rámpák vagy bukkanók tetején nyomd meg az R1-et! Minél tovább repül a járgányod a levegőben, földet érés után annál tovább tart a turbó üzemmód. A hatás fokozása érdekében kombináld a turbóugrást és a turbófarolást!



## TUNING (EXTRA FELSZERELÉSEK)

Minden kérdőjeles láda, amin áthaladsz, egy-egy tuningeszközzel dobja meg gépetek teljesítményét. Az alábbiakban ezeket részletezzük.

### NARANCSS GYÜMÖLCS

Két dolog történik, amikor tíz narancsot összegyűjtöttél: megnő az autód maximális sebessége, valamint megváltoznak a továbbiakban felszedett tuning-ládák hatásai (pl.: tíz narancssal a zsebedben a TNT-ből Nitro láda lesz, a zöld flaskából pedig vörös. Vigyázat: minden alkalommal, amikor egy fegyver eltárol, veszítesz a narancsokból!)



### WOODOO MASZK

A woodoo maszk három áldásos hatása: jelentősen növeli a végsebességet, sérthetetlené tesz valamennyi fegyverrel szemben és kiperditi az autódhoz erő versenytársakat. Meglehetősen hatásos összeállítás, ügyhogyné el ne mulaszd felcszédni!

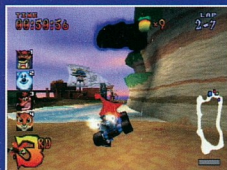






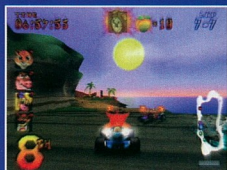
# CRASH TEAM RACING

## TUNING



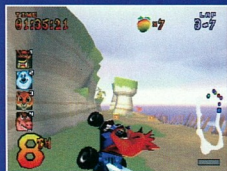
### VÖRÖS ÉS ZÖLD FLASKÁK

A zöld flaskákat előre vagy hátrafelé lövedt ki, attól függően, hogy melyik nyilat nyomod le az irányítópulton. Az a versenyző, amelyiket egy zöld flaska eltalál, menhetetlenül kipördül. Azonban, ha a narancs-métered a maximumon van, a zöld üveg vörössé változik. A vörös flaska hatása nagyjából megegyezik a zöldével, kivéve, hogy az autó felett megjelenik egy felhő, ami meggátolja az ugratást.



### HOMING MISSILE (CELKÖVETŐ RAKÉTA)

A célkövető rakéta a *Crash Team Racing* arzenáljának legutóképebb fegyvere. Ahogy a neve is sugallja, a rakéta rááll az előttd haladó versenyzőre, és eltalálva, kiperdíti azt. Az egyetlen mód, amivel a célkövető rakétát lerázhatod, ha épp mielőtt becapodna, kidobsz egy TNT vagy nitro ládát, illetve egy tereptárgy mögé bevágódva blokkolod az útját.



### TNT ÉS NITRO

A TNTt az üldözök feltartoztatására használható fegyver. Ha átmsz az úton heverő TNT ládán, az ráragad a kocsiód, és a megsemmisítést csak úgy kerülheted el, ha az R1 nyomkodásával lerázod a bombát. A robbanás



hatosugarán belül levő versenyzők ilyenkor mind kipördülnek. Átváltoztatóskor a TNT-ből nitro láda lesz, ami annyiban tér el a TNT-től, hogy késleltetés nélkül robban.



### BOWLING BALLS (BOWLING GÖLYÖ)

A flaskákhoz hasonlóan, a bowling golyók is előre vagy hátrafelé löhetőek ki. Ha a golyó eltalál egy versenyzőt vagy egy tereptárgyat, felrobban, és a hatósugarán belül mindent elpusztít. A kiengedett golyó a  $\odot$  gomb megnyomásával bármikor felrobbantható.



### WARP ORB (PÖRGETTYŰ)

Kilövés után a pörgettyű az útjába akadó összes versenyzőt kiperdíti az útról, amíg meg nem áll.



### ZÖLD ÉS KÉK VÉDÓPAJZSOK

A Zöld pajzs minden fegyverrel szemben védelmet nyújt. A pajzsokat, hasonlóan a bowling golyókhöz, előre és hátra irányíthatod. A módosított Kék Pajzs többfajta támadással szemben nyújt védelmet.



### TIMER (IDŐZÍTŐ)

Aktiválása után, a Timer rajtjatkot kívül az összes versenyzőt lassítja néhány másodpercre.



### TURBO

A Turbo doboz, a turbógráshoz illetve a turbófarokhoz hasonlóan, növeli az autó sebességét, de hatása messze felulmúlja az előbbieket.

A műszerfalon villogó lámpa jelzi, ha a narancs raktárad tele van.





## HARCI TAKTIKÁK

Harci képességedet négy arénában, három versenytársal szemben kell bizonyítanod. Tartsd szem előtt a következőket, és a győzelem nem marad el!



**1.** Kerüld a nagy, nyitott területeket, mert hamar a Célkövetők vagy a Bowling golyók martalékává válhatsz.

**2.** Ne mássz rá az előttek lévő versenyzőre, mert könnyen beleerohanasz egy kidobott TNT-s ládába!

**3.** Tanuld meg a kemény kanyarbevételt: egyszerre tekerd a kormányt és taposs a fékre! Aki a fordulókban király, annak a riválisok célbevétele már gyerekjáték.

**4.** Figyeld, hogy mikor kell felrobbantani a kiengedett bowling golyókat!

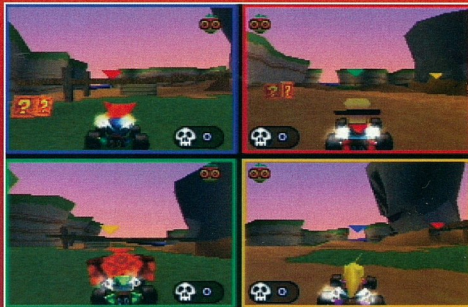


A robbanás hatására koncentrálj: elég, ha az éri az ellenfelet, nem kell telibe találni!

**5.** Figyeld a többiek találati számát, és a legjobbtól szabadulj meg elsőként, nehogy az orrod előtt megnyerje a versenyt! (Ha a tied a legjobb találati arány, akkor nem muszáj ezt a stratégiát követni!)

### CTR CHALLENGE (BETŰVADASZAT)

A CTR Challenge módban az a győztes, aki a három betűt (C, T, R) felszedve érkezik elsőként célba. A betűk felkutató-



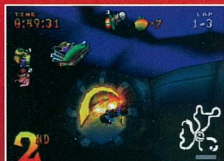
sa nem egyszerű feladat, ezért az első néhány körben figyeld meg pályaelemeket, hátha észreveszel valami zokatlant!

### RELIC CHALLENGE (KINCSDVADASZAT)

Néhány kiemelt pályán kincsvadászatban vehetsz részt. A feladat egyszerű: megdönteni a pályacsúcsot és felmarni a kincset.

Ha áthajtasz a megfelelő lánán, értékes másodpercet nyerhetsz: a dobozon lévő szám mutatja, mennyi ideig áll meg az óra. Mindazonáltal, a győzelemhez nem kell az összes ládat felcsúszni! Ha követed tanácsainkat, könnyen bezebeledhet a kincset.

## A FŐELLENFELEK (BOSS-OK)



**N.** Oxide-ot a kanyar levágásával utasíthatod legkönnyebben magad mögé! Ezután már minden poton egyszerű!



A fordulási képességed fejleszd mesteri szintre!



Egyetlen taktikát kell szem előtt tartanotok az összes Főellenféllel szemben: mindig maradj előtűk, mert amíg mögöttük loholtok, könnyen rád pottyantathatják a bombáikat. Ha célkövető rakétát használsz, akkor lödd ki, amikor a célpont éppen az orrod előtt van, mert így nem tudja elhárítani a támadást egy lezserül kidobott bombával!

N. Oxide az egyetlen versenyző, aki tökéletesen immunis az összes fegyverrel szemben. Ha elsőként akarsz célba érkezni, ne engedj meglepni! Várd ki a külső tartományokba reptő ugrást, ahol a Kanyar levágásával elé-



be válhatsz (lásd Oxide Station)! Most már csak arra kell vigyáznod, hogy a járgányod az úton maradjon, elkerüld a karambolokat, és ne mulaszt el egyetlen gyorsítási lehetőséget sem!



## HARCOS PÁLYÁK

### HARCOS PÁLYÁK

» Kerüld a nagy, nyitott területeket, mert egy célkövető rakéta vagy egy jól célzott bowling golyó hamar darabokra szaggathat.

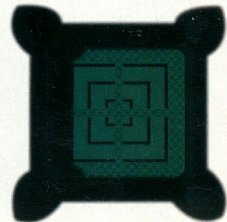
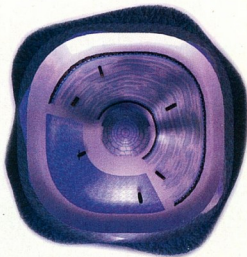
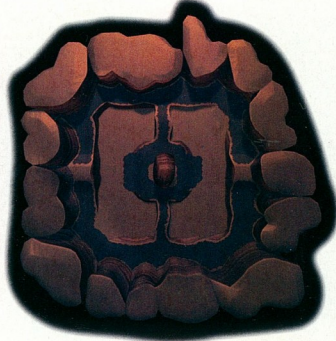
» Voodoo Maszk vagy védőpajzs nélkül soha, de soha ne közelítsd meg az előttest lévő versenyzőt! Ha

nem tartod meg a szükséges távolságot, riválisaid egy TNT-s ládával könnyen a túlvilágra küldhetnek.

» Tanuld meg bevenni az éles fordulókat: egyszerre tekerd a kormányt és lépj a fékre! Aki a kanya-

rokban király, annak az ellenfél célbavétele már csupán ujjgyakorlat. » Tudod, mikor kell felrobantani a kienszített bowling golyókat? Elég, ha a robbanás hatósugara eléri az ellenfelet, nem muszáj pontosan az orra alá pörkölni!

» Figyeld a többiek találati számbát, és mindig a legjobbtól szabadulj meg elsőként, nehogy az orrod előtt megnyerje a versenyt! (Természetesen, ha téled a legmagasabb találati arány, nem kell öngyilkosságok elkövetned!)



## A TITKOK TITKA

**Ne gondold, hogy miután elnyerted valamennyi díjat, felfedezted az összes CTR érmét és teljesítetted a Relic Challenge-et (Kincs vadászat), már nem maradt több felfedeznivaló a játékban. Íme néhány tipp az ismeretlen tartományokhoz.**

### Bonusz pályák

Miután one-player módban az easy, a medium és a hard difficulty szinten is bezebeledt a díjakat, a négy bonuszpályán tovább folytathatod a csatározást.

### N. Trophy

A Trophy pályát úgy nyithatod meg, ha trial módban teljesítetted a Roo Tubes-ot.

### Nitros Oxide

A Nitro Oxid szellemet úgy szabadíthatod ki, ha trial módban az N. Trophy-n a legjobb időt éréd el. Ha legyőzted a szellemet minden időmérő futamon, Nitro Oxidként versenyezhetesz tovább!

Ha első nekifutásra legyőzöd az összes Főellenfelet (Boss) adventure módban, Boss Key kiütését kapsz. Két Boss Key-vel a zsebedben Juthatsz be az N. Oxid űrhajójától délre lé-

vő titkos barlangba. A barlangban különíjakként versenyezhetesz, miután megszerezted a szükséges érméket.

**Vörös Kő kupa / Red Gem cup**  
Gyűjtsd be a négy vörös érmét adventure módban!

**Zöld Kő kupa / Green Gem cup**  
Gyűjtsd be a négy zöld érmét adventure módban!

**Kék Kő kupa / Blue Gem cup**  
Gyűjtsd be a négy kék érmét adventure módban!

**Sárga Kő kupa / Yellow Gem cup**  
Gyűjtsd be a négy sárga érmét adventure módban!

**Lila Kő kupa / Purple Gem cup**  
Gyűjtsd be a négy lila érmét az adventure mód crystal szintjein!

Minden alkalommal, amikor egy futamon elsőként érsz célba, kapsz egy Követ (Gem), valamint felszabadíthatod a normál pályákon kijelölhető Főellenfeleket.

### Ripper Roo:

A Vörös Kő díjjal a tarsolyodban Ripper Roo-t szabadíthatod fel.

### Papu Papu

A Zöld Kő díjjal a tarsolyodban felszabadíthatod Papu Papu-t.

### Komodo Joe

A Kék Kő díjjal a zsebedben téled Komodo Joe.

### Pinstripe

A Sárga Kő díjjal felszabadíthatod Pinstripe-ot.

### Fake Crash

A Lila Kő díjjal pedig Fake Crash-t.

A Turbo Track megnyitásához az összes érmét be kell gyűjtened az egyes futamokon, és mind az öt követ el kell nyerned.

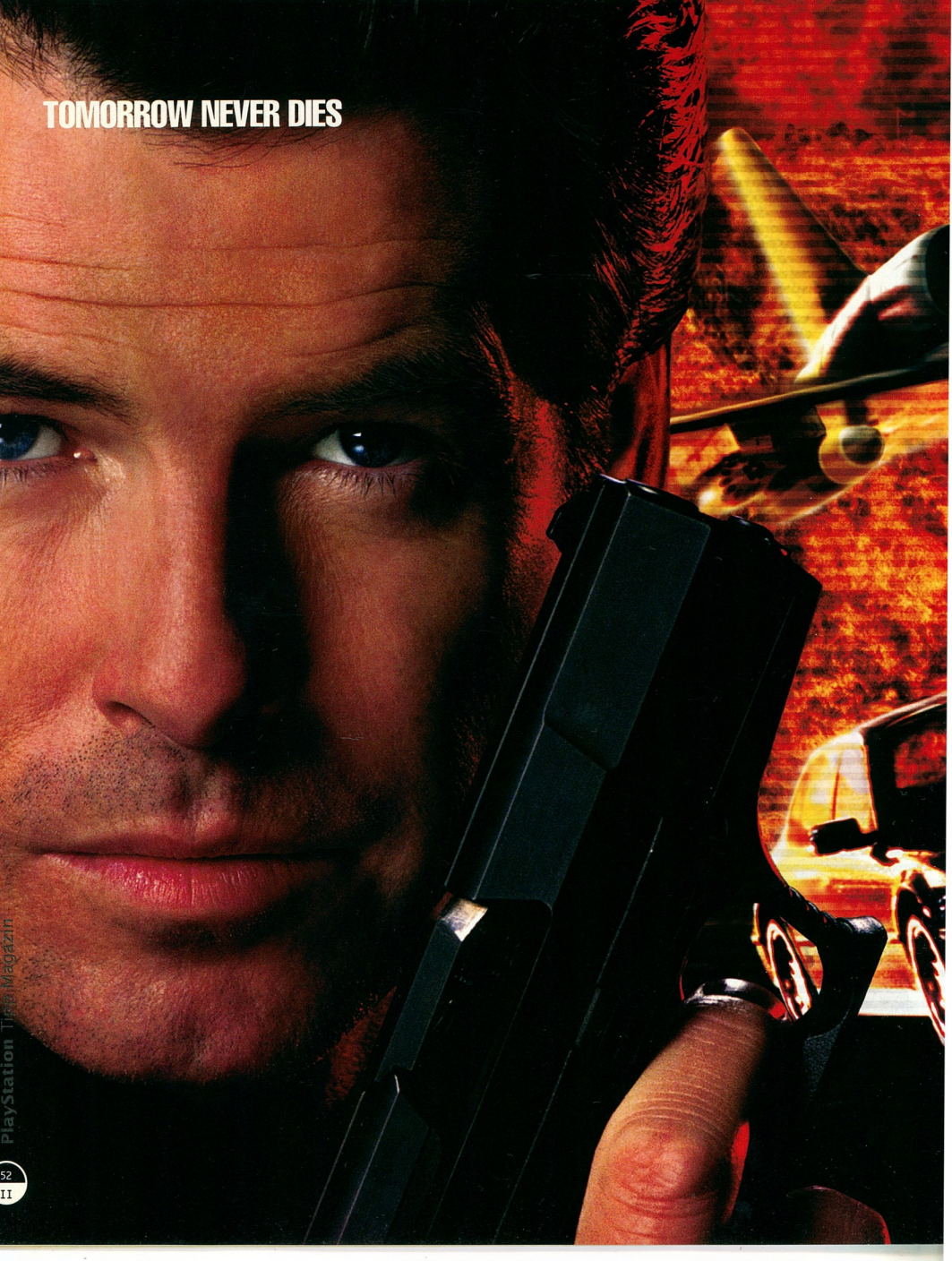
A titkos Spyro demóhoz az alábbi gombokkal Juthatsz el: Tartsd lent az **□**-et meg az **□**-et, és nyom le a **↓**-t, a **○**-t, a **⊙**-et és a **→**-t a főcímmű/játék képernyőn!



**A Jégön gyorsítani néha teletelenség lehet - de van aki a leggyorsioribb aszfalt útról is le tud csúszni.**



**TOMORROW NEVER DIES**



# TOMORROW NEVER DIES

Igaz, hogy a játék két évvel a film után jött ki, de ez igazán nem érdekes, hiszen te lehetsz a kémek krémje, James Bond, a 007-es ügynök! Vajon képes leszel legyőzni a világ elpusztítására (mi másra is?) készülő gazembereket? Mi lesz a bajba jutott, csinos lányokkal? És ha ezekkel már végeztél, lesz-e időd egy Vodka Martinire? Az alábbi leírásban megtalálod választ a fenti kérdésekre. Előre, a Királynőért és a Hazáért!

**A** PlayStationös James Bond játékkal kapcsolatban az volt az általánosan elfogadott vélemény, hogy a fejlesztők tulajdonképpen a Nintendo64 *Golden Eye*-jének a lemásolására készülnek. Ez akár igaz is lehetett volna, de az MGM-nek más tervei voltak a játékkal kapcsolatban. Ők egy *Syphon Filter*-szerű játékra gondoltak, egy kis *Tomb Raider*-es feelinggel megfűszerezve, nem pusztán egy kópiára. A gondolatot tettek követték, és két évvel a film után, napvilágot látott a *TND*. A játék története a '97-es James Bond film sztoriján alapszik, de a készítők beleszórtak a cselekménybe egy-két klasszikus 007-es motívumot is.

A feladatod tehát megakadályozni gonosz Cartert a III. Világháború kirobbantásában. Nem lesz könnyű dolgod, de az útmutató segítségével igazi 007-es ügynökké válhatsz.

## A PSM SZERINT:

A grafikára egyáltalán nem lehet panasz, és a kameraállással kapcsolatos problémákat is sikerült kiküszöbölni.

A játékban van néhány nagyon jó ötlet. Ha pedig a színtek kialakítását a PlayStationnével megszokottakkal összehasonlítjuk, elmondhatjuk, hogy a játék olyan valóságsszerű élményt nyújt, mintha tényleg te lennél a 007-es.

VELEMÉNY

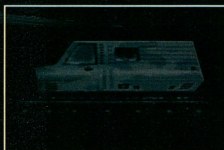
PlayStation  
Magazin



A TIZBŐL

# TOMORROW NEVER DIES

## Kezdődjék hát a vadászigény!



### ÁLTALÁNOS TIPP

Vedd elő a hangtompított PPK-t, nehogy túl nagy zajt csapj, és egyetlen jól irányzott fejbüvességtől hatástalanítod az ellenfelet. Amennyiben ez a megoldás nem nyerné el a tetszésed, eressz három sorozatot az örök hábtetébe.

Amikor csak lehetséges, vonulj fedezékbe, mert ezáltal az értékes energia nem vész kárba. Tehát, mielőtt visszatüzelnél, térdejl a ládák, és dobozok mögé. Ha viszont egy rossz fiú ugyanezt teszi, az arca továbbra is látható marad, úgyhogy hajlíj csak le egy kicsit, és célozz, egyenesen a képébe.

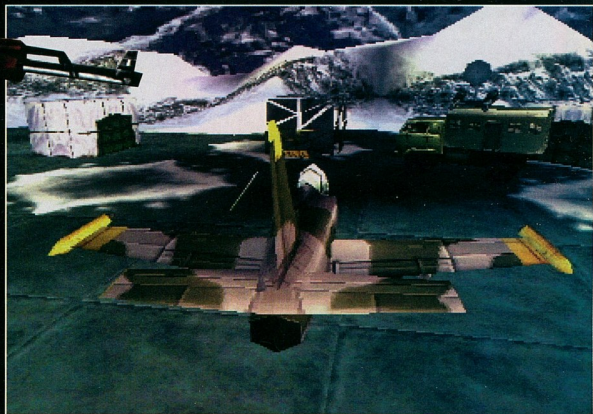
Mindgyik energia csomag csak két egységet tartalmaz, ezért figyelj nagyon a Bond aktuális állapotára. Semmi sem lehet értékeltebb és kiábrándítóbb annál,

mint életet veszíteni úgy, hogy akár fel is vehetnél volna egy medikét.

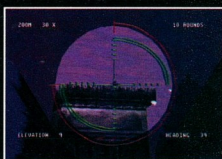
Mikor az ellenség a sarkok mögött bujkál, próbáld nagyon szemféltés lenni, mert esetenként csak egy váll, vagy egy puska-cső bukkan elő. Ilyenkor léj háromszor a célpontokra, s bármilyen legyen is az, biztos, hogy többé nem fog akadékoskodni.

Minden akció előtt tanulmányozd Bond laptopján a kitűzött feladatot, mert innen fogod megtudni, hogy mit, milyen sorrendben csinálj. A dolgok egy részét gyakran nem említi az intro, ezért a laptopon szereplő infók kulcsfontosságúnak számítanak.

Az első néhány pályán mindenképpen érdemes szétlőni a hordókat és ládákat, mert egy részük értékes tárgyakat rejthet a számodra. Amennyiben mégsem találod bennük semmit, vizsgáljálon az a tudat, hogy a robbanás bizonyára kicsinált pár katonát az ellenség soraiból.



## 1. pálya **Katonai őrszem, orosz határállomás**



Miután kilőtted ki az első őrt a PPK-val, robbantsd fel a ládákat, és a hordókat, hogy felvehesd a bónusz energiát. Persze az őrszervezőről se feledkezz meg, hiszen neki már úgysem lesz rá szüksége. Ezek után indulj a kerítéshez, küssz a kapun át az erdőhöz, ahol a többi őrt is elteheted láb alól, majd vedd fel a mesterlövész puskát. Ha készen vagy és megsemmisítettél a következő ládát is, melyben egy golyóálló mellény található, iktasd ki a bunker mögött rejtőzködő katonákat, az ablakból pedig ne habozz leszedni a tetőn álló fickót sem. Most gyorsan rohanj a domb tetején lévő helikopter felé, közben természetesen öld meg az utadat keresztező katonákat, és ha felértél, célozd meg a bunkerben tartózkodó csapatokat. Lódd szét a szemközti ládát is, hogy hatástalaníthasd a mögötte ta-



nyázó, mit sem sejtő orvlövészt, majd gyűjtsd össze a bunker körül elszórt tárgyakat, a ládából pedig a különböző felszereléseket. A toronyból lödd ki az őrt az automata segítségével, és vedd fel a ládában lévő extra életet. Mászz fel a toronyba, keresd meg a golyóálló mellényt, és nyírd ki a szakadékok irányából közelítő katonákat.

Ha sikerült mindenkit lepuftatnod, menj a szakadékok túlsó oldalán lévő ellenséges bázisra, aztán a PPK-val ismét lendülj támadásba, majd semmisítsd meg az összes olajtartály, további bónuszok reményében. Mikor ezzel elkészültél, szedd le a mesterlövészt abból a huzatos toronyból, nehogy véletlenül megpiszkálja a

radart. Mikor pedig meglátod a helikoptert, célozz az automatával egyenesen a kórére, hogy az ellenséges katonák mind a halálba zuhanjanak. Ezután vedd fel a belépőkarttyát, és siess a terminál felé, az ajtótól jobbra. A kapuk automatikusan ki fognak nyílni, s máris a lejtő szakaszán találd magad.

Ez a sielő pálya egyáltalán nem lesz ordógos. Csak attól kell tartanod, hogy az örök esetleg nekilökhetnek a fáknak, úgyhogy nyugodtan csapj szét köztük a sibotokkal, vagy gyakori irány és sebesség változtatással rázd le a gazembereket. Először egészen lassíts le, majd megint gyorsíts, és tarts a fés irányba, amik nagyzerző fedezéként fognak szolgálni a 007-esnek, miközben a mihaszna ellenfelek egymás után rohannak majd a vesztükbe.

## 2. pálya **Fegyverbazár, orosz határállomás**



Lassan osonj a Scud kilövőállomás felé, és iktasd ki az őrzőjratot. Ezután indulj el jobbra, keresd meg a kaput, és itt is vedd kezeledbe a fűkát, aztán rohanj a jeep mögé. Találsz egy energia utánpótlást, és egyúttal fényképezd le az aknavetőket is.

Most kapd le a Scud kilövőt, és gyűjtsd össze mellette található löszteraktalékokat. A Jeephez közel, a dobozrakások mögött meglátod a helikoptert, úgyhogy szaladj a ládákhöz, és nézz körül a kamerával. Mikor a dobozokat pásztyázd, Bond

meglepetésszerűen fel fog kiáltani, amiből megtudhatod, hogy pontosan melyikhez rakd az aknát és az időzítőt. Mikor M megkapta a képet, a Scud mellett fegyverzed fel magad, és menj át a következő szakaszra.

Ezen a pályán összesen két perc áll a rendelkezésedre. Először vedd fel a gép szárnya alá rejtett extra életet, aztán egyenesen szemközt, keresd meg az energia csomagot is. Mikor meglátod a pilótát közelíteni az irányítótorony felől, ne habozz, lödd le, és menj oda hozzá. Vedd el tőle a kulcsot, és szaladj vissza a repülőhöz, amilyen gyorsan csak lehet. Ezután pusztítsd el mindent a gépen található fegyverekkel, rakétákkal, s nincs is más hátra, mint hogy lazíts és várj, míg megjelenik a film nyitó felirata.



# TOMORROW NEVER DIES

## 3. pálya Média Centrum, Hamburg



Vedd elő a PPK-t, és lódd le a lépcső alján álló fickót. Ezután az Uzival rohanj az ajtóhoz, vedd meg az első láda mögé, mérd be az első ellenséget, állj fel, és tüzelj. Tedd ugyanezt soron következőivel is. A középső könyvespolc mögött kerüsd meg a golyóálló mellényt, és vedd fel az utolsó asztalon lévő kulcs kártyát. A fali terminál ki fogja nyitni az ajtót.

Bent, a kék üvegfal mögött megtalálod a központi számítógépet, amit zúzz szét, és menj be az egyetlen nyitott ajtón. Itt tászd ki az ott található őrt gyűjtésbe a polc mögött lévő energia csomagot, aztán vedd fel a liftkulcsot. Most menj ki a folyosóra, és rohanj a lift ajtóhoz. Balra tölöd keresd meg a panelt, nyisd ki a kulccsal, és szállj be a liftbe. Mikor kinyílnak az aj-

tók, azonnal lódd szét az asztal körül gyülekező őroket, és kapd fel a szobában lévő extra óriás energia egységet. Paris már várja Jamest a folyosó végén, beszélgetsetek, és figyeld, amint Bond kap egy nagycsapatot a fejére.

Ha a mandzsettáddal betöröd a tükör, kiszabadulhatsz a cellából, de aztán gyorsan kapd fel az asztalról a pisztolyt, és likvidáld az őrt. Vedd fel az energia csomagot, majd öld meg a többieket is. Miután inaktívvá válnak a sarokban található gépezetek, menj ki a folyosóra, és vissza abba a szobába, ahol a liftkulcsot találtad, hogy felvehess egy újabb extra életet. Ezután, a dupla ajtókon át, indulj ismét a kiindulási helyszínre, hogy befejezhed ezt a szakaszt.



## 4. pálya Bevezetés a nyomdászat rejtelseibe



Sétálj végig a folyosón, öld meg a fura őrt, közben pedig vizsgálódj az ajtókat. Nagy részüket ugyan zárva találod, de azok, amelyek nyitva vannak, olyan értékes dolgokat tartogatnak, olyan értékes mint pl. extra lövész és energia csomagok. Háládd el a kódzárás ajtó előtt, és keresd meg a nyomda termet. Amikor bekukkantasz, a munkásokat alul fogod találni, az őroket pedig a felső peremeken, akik úgy helyezkedtek el, hogy egyenesen a nyomdagépre eszenek, ha netán leléonád őket. A tőled jobbra lévő két folyosó a követ-

kező helyszínre vezet át, de ezek közül is a jobb feléln egy őrt tüzel rád a papírtekercsek mögül, aki egyben Gupta akatattakáját is védi. Mikor ezt jól megfigyelted, menj át közvetlenül a szemközti sarokhoz, és a sajtó mögöl vedd fel az extra életet.

Ha kész vagy, indulj vissza az elektronikusban záródó ajtóhoz, és lépj a következő folyosóra.

Itt egyetlen szobába tudsz csak bejutni, ahol három festményt találsz. Menj át jobbra, és nézd meg a képet a falon. Ekkor James arra a következ-



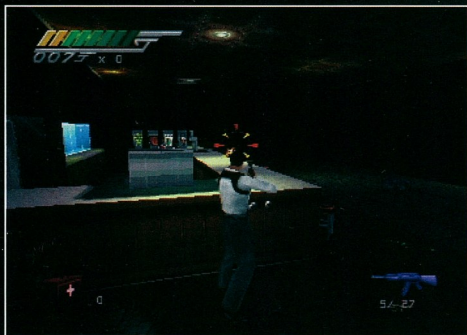
tetésre fog jutni, hogy itt bizony valami el van rejtve, a titok pedig az iratszekrények környékén bujkál. A Kör gomb lenyomásával mozdítsd el a hátsó falnál lévő, mire a kép kinyílik. Használd az ujjlenyomat szerkentűt, és vedd fel az Encodert (kódolót). Utána, irány vissza a nyomda terembe, ahol rohanj át a jobboldali folyosón, közben fe-

dezd magad a papírtekercsek között, öld meg az őrt, de lehetőleg ne bántsd az ártatlan embereket. Ha most körülnézel, észreveszed, hogy az őrok a peremeken állnak, ám olyanok is akadnak, akik a földszinten kóroznak. Küldd csak mindet a másvilágra, és menekülj. Itt az idő, hogy leolbítsd az izgalmat egy kis Vodka Martinivel.





## 5. pálya Atlantic Hotel, Hamburg

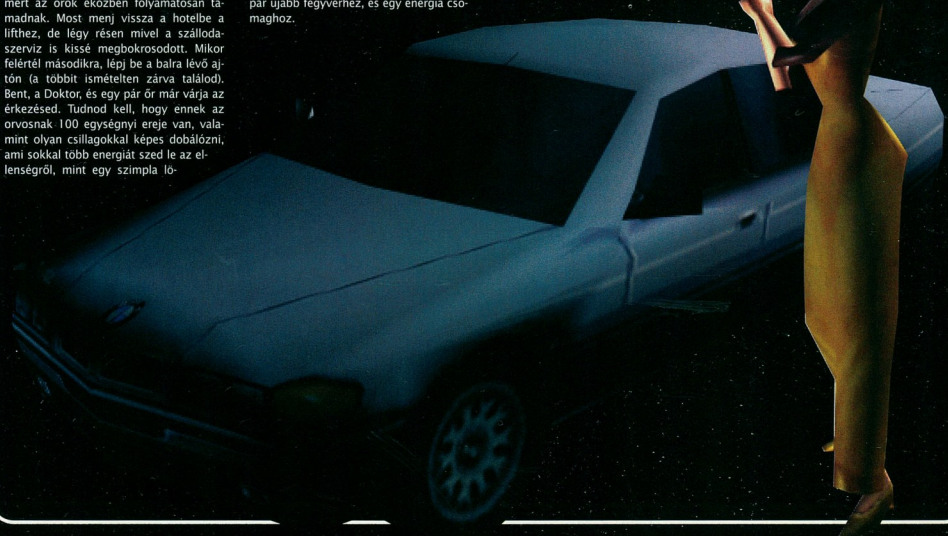


Használd fedezéknek a BMW-t, és ronts a recepcióhoz, majd a bárhoz, ahol megküzdhetsz az iszogató emberekkel. Ezután beszélj a csapossal, és fuss oda, ahol az előbb állt, hogy felvehesd a kulcsot. A sarkon túl megtalálod a személyzeti liftet, de mivel az nem működik, fuss végig a másik folyosón, egészen vissza, ki a parkolóig. Haladj el a szétlőtt BMW mellett, és keresd meg a túlsó falon lévő acél ajtót. Vedd fel az összes itt található tárgyat, és üss a kapcsolóra. Vigyázz, mert az örök eközben folyamatosan támadnak. Most menj vissza a hotelbe a lifthez, de légy résen mivel a szállodaszerviz is kissé megbolrosodott. Mikor feléltél másodikra, légy be a balra lévő ajtón (a többit ismétlően zárva találod). Bent, a Doktor, és egy pár ór már várja az érkezésed. Tudnod kell, hogy ennek az orvosnak 100 egységnyi ereje van, valamint olyan csillagokkal képes dobálózni, ami sokkal több energiát szed le az ellenségről, mint egy szimpla lo-

vés. Most, hogy ez világossá vált, vedd szépen elő a géppisztolyt, és küld a jó Doktort a másvilágra. Mikor feléd dobja a csillagait, ugorj gyorsan félre, nehogy eltaláljanak. Ahogy fogy az ereje egyre több csillagot fog feléd küldeni, tehát figyelj oda alaposan. Mikor végre meghalt, szaladj fel a lépcsőkhöz, és keresd meg Parist (ne feledd meg az en suite fürdőszobáról se, mert ott is lehetnek gázbombák). Ha kiértél, menj be a két oszlop közötti szobába is, hogy hozzájuthass egy pár újabb fegyverhez, és egy energia csomaghoz.

Parist megvédeni igencsak trükkös egy feladat, ugyanis az a szokása, hogy előszeretettel sétál be a tűzvonal kellős közepére. Ez azt jelenti, hogy amint észrevesz egy mögöték kerülő ellenséget, azonnal szaladj Parist másik oldalára, különben pont őt találják majd el. Mikor a szoba kiürült, menj át a dupla ajtón, szemben azzal, amin bejöttél, és a két folyosón keresd meg az extra gázbombát, és életet. Ezután, fuss keresztül a szobán, vissza a lifthez, és indulj el a parkolóhoz.

de vigyázz, mert a bár még mindig hemzseg az öröktől. Pattanj be a BMW-be, és ne feledd, hogy ez Hamburg, tehát a kormánya a bal oldalon található.



# TOMORROW NEVER DIES

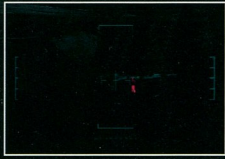
## 6. pálya Konvoj, Svájci Alpok



Kocogj el balra, vedd fel a kabátot, és kapd elő az infravörös távcsövet, így könnyen megölheted az őröket a domb bal, illetve jobb oldalán.

A jobboldali mellett találsz egy töltényes dobozt, és egy számára már felesleges automatát. Ezután folyamatosan végezz az oldalakon, és az úttorlasz mentén álló őrköket is. Mikor eléred a sorompót, ne léj a jobboldali lámpa alatt álló edőpontra. Ez a bizonyos édpont nem más, mint O, akinek a megölése hamar a játék befejezéséhez vezetne. Vájr, amíg elvezet a következő szakaszhoz.

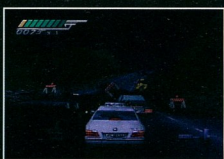
Ezen az üldözéss szakason folyamatosan tüzelj a géppisztollyal, és ügyelj arra,



hogy ne kerülj túl közel a többi kocsizhoz, mert a BMW sebeshetővé válhat az aknákkal szemben. Inkább tarts egy bizonyos távolságot, és megállás nélkül léj. Célszerű a gép-



pisztolyt használni állandó fegyverként, és a rakétákat a végére hagyni, amikor már szorít az idő. Nyisd ki jól a szemed, mert az út mentén extra medi-csomagok, rakéták, és



extra életek vannak elszórva. A kamionokkal pedig nem kell foglalkoznod, mert azok csak azt a célt szolgálják, hogy megvédjék a konvojt.

## 7. pálya Veszélyes hegyorom, Svájci Alpok



Ez a pálya is olyasmi, mint az előző sielés szakasz, azzal különbséggel, hogy itt jóval nehezebb lesz a dolog. Ezúttal ugyanis a szirtek sokkal hatalmasabbak, és az esések biztos halált jelentenek. A sielők is agresszívebbek, mint valaha, ezért mindenképpen a peremre, vagy a sziklákhoz próbálnak majd kényszeríteni. Egyedül akkor rázhatod le őket, ha a fák között szalomszól, de fontos, hogy ne köszájlj el nagyon, mert ellenfeleid egyben a pálya határait is jelzik.



Ha sikerült végre magad mögött hagyni őket, menj a hómobilhoz (jobbra), és vedd fel az extra életet. A kunyhókban is rengeteg felszerelést találhatsz, csak léj be az ablakon, és a Körömb segítségével rúgd be az ajtókat. A pálya bal oldalán, a ládák között találsz egy goyóálló mellényt, és ha bemész az utolsó kunyhóba, kapcsolj ki a biztonsági rendszert. Mikor mindezzel megváltál, fuss a délre eső kerítéshez, és menj be az ajtókon.

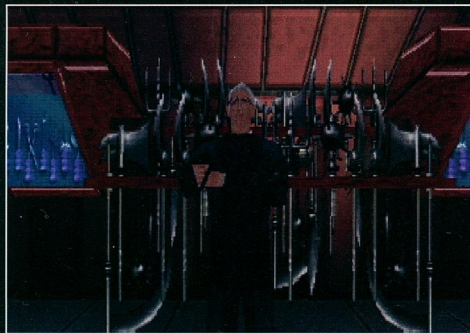
Lödd le azt a néhány őrt, akik megpróbálnak ellened szegulni, és mássz fel a to-



ronya a security pass-ért, valamint az extra lőszerért. Ha újra szilárd talajt ért a lábad, szaladj be a legközelebbi épületbe a jobboldali bejáraton, és szedd fel az összes energia egységet, majd megint rohanj ki, hogy megbirkózz a lagurával. Az a módszer, hogy gázbombákat szór Bonaira, amit még egy kis géppuskatűzzel is megfűszerez. Válasszként ezért annyiszor lödd fejen, amennyiszor csak lehet, így előbb utóbb biztosan megadja magát. Ennek ellenére elég veszélyes ellenfél, hiszen a gázbomba jó sok kárt képes okozni, nem beszélve arról, hogy a fedezék is meglehetősen ritka. Nyugodtan próbálkozz akár többször is, hogy célt érj.



## 8. pálya **CMGN Torony, Saigon**



Már a kezdetek kezdetén használj a PPK-t, lödd ki a felhőnyalban settenkedő két őrt, majd rohaj a tetemekhez, és tulajdonítsd el a feleslegessé vált felszerelést. Ezután fordulj szembe a kiindulóponttal, szedd le a fickót a tetőről, és fordulj a domb teteje felé, ahol már vár rád a következő őrt, akit szintén nem kell kímélni. Nincs megállás, úgyhogy figyelj a sarkon túl tanyázó három gazemberre, akik Carver alkalmazottai. Vedd elő a 9 mm-es automatát, és nézz szembe a tényekkel. Miközben egy folyóban adagolják beléd a sorozatokat, tartsd az újrad készületben a Négyszög gombon, nehogy elfogyjon az energiád. Szaladj egyre feljebb az emelkedőn, vedd fel a mellényt, majd öld meg az extra löszert vedd őrt is. Most fuss le a lejtő másik oldalán, menj jobbra, ahol találsz egy kulcsot, valamint még egy energia csomagot. Mikor mindent felvettél, szaladj fel a lépcsőn, majd le a másik oldalon, egészen a liftrányító-dobozig. Ezek után menj vissza a starthoz, és érezkedj le a lifttel.

Egyenesen előtted, a jobb oldalon, egy fegyvertár található. Tőle kicsit távolabb,

felvehetsz két medi-csomagot, balra pedig egy extra életet. Lépj be a kék üvegajtós szobába, és tanulmányozd a sarokban lévő hatalmas sztereó berendezést, hogy felfedezhesd a titkos szobát. Nyiss be, öld meg az őrt, és vedd fel a liftkulcsot.

Az alsó szinten végezz a két strázsával, és menj az ajtóhoz. Figyeld, ahogy Bond megint kap egyet a fejére, és az FMV jelenetet követően, lödd le ezt az őrt is (aki már a pálya újrakezdése óta szúrja a szemed). Most fuss a szoba másik végén található kijárathoz, és lépj ki a folyosóra. Verekedd keresztül magad az ellenségen,

egész a fegyveres ládáig a terem közepére. Sajnos ezeken keresztül nem lehet megölni az őroket, így kénytelen leszel addig löni rájuk, amíg bírják szusszal. Ha meghaltak, sétálj el a számítógépteremhez, és hátul lévő kis szobában szerezd meg a diszket. Hogy a feladatot teljesítve elhagyhasd az épületet, fuss be a közeli a szobába, ahol meglátod a tukrót/ablakot, amit löj ki. Ekkor megjelenik a befejező jelenet.



# TOMORROW NEVER DIES

## 9. pálya Piac negyed, Saigon



A pálya befejezéséhez nyomd meg a Köt, és Négyzet gombokat.

Elsőként menj be az utca túloldalán lévő nagy ajtón, és öld meg a bent tanyázó őroket, beleértve azokat is akik a ládák mögül hátulról támadnak. Ezután indulj vissza az utcára, és sétálj végig az úton, jobbra. Szaladj fel a lépcsőn, majd a perem mentén szedd össze a fegyvereket, persze az őrt is öld meg, aztán haladj le a lejtőn, át az ajtókon, ahol megint ne gyelmelmez a strázsának, tőled balra.

Most menj be a központi szobába, és küzdj meg a három arra járó ellenséggel, majd a pénztárgép mögül vedd fel az energia csomagot. Ha megvan, rohanj ki az utcára, és megint végezz egy őrelt, aki ezúttal jobbra lesz tőled, aztán nyiss be a melletted lévő ajtón. Ereszkedj le az extra életért, valamint a löszérért.

Az utca végén van még egy őr, aki egy kulcsfontosságú ajtót véd. Az ajtó mögött találd meg azt, amit keresel, s ez nem más, mint az Al 66 rakétakilóvó. A baj csak az, hogy a jelenlegi tulajdonos nem igazán rajong azért, hogy elvedd tőle. Mikor felértél a lépcsőn, állj meg az ajtó előtt, és nyisd része. Így lehetőség lesz arra, hogy leszedj egy őrt, mielőtt még a bazookás gyerek észrevenne. Aztán amint bemész, elszabadul a pokol. Először öld meg a hagyományos ellenfeleket, s csak utánuk foglalkozz a nagyfőnökkel. Szaladj a lehető legmesszebbre, és bujj el valamilyen fedezék

mögé, mielőtt fejbe lőnéd. Mikor meghalt, szedd össze a fegyvereket, és menj vissza az utcára.

A rakétakilóvó segítségével, pusztíts el egy pár barikádot addig, amíg utat nem vágsz magadnak. Nyomulj tovább előre – közben természetesen öld meg az őroket –, egészen a helikopterrel szembeni nyitott területre. Térj ki a lövések elől, és miután a gépmadár elfordul, eressz bele néhány rakétát, hogy a rotor teljesen megsemmisüljön. Ezután, menj be a képernyő jobb felső sarkában található ajtón, és várd meg, míg Wai Lin eléri a terminált, majd írd be a következő kódot: Triangle X.

## 10. pálya Lopakodó csónak, Ha Long Öböl



Sétálj be az első ajtón, és szedd le a konzol előtt álló öroket. Ezután, a PPK-val egyetlen fejlevéllel old meg a kommunikációs szobában lévő őrt, nehogy kárt tegyen a berendezésben.

Miután elküldted az üzenetet, menj vissza és szerezd meg a strázsáknál lévő kulcsot. Ha bemész az első ajtón, felvehetsz egy kis extra energiát, valamint egy sárga kulcsot. Most gyorsan menj vissza a starthoz, aztán be azon az ajtón, ami felett egy sárga lámpa ég. Végül elérkezel oda, ahol begyűjthetsz egy extra életet, löszert, és energiát. Ezekre nagy szükséged lesz, mivel a következő szobában egy újabb nagy halat kell kifüstolnod, aki ezúttal rakétával támad. Neked a ládákotl elég tisztess távolvágra kell állnod ahhoz, hogy miközben jobbra-balra mozogva megpróbálsz kitérni a lövések elől, több fejlevéllel hatástalaníthatsz.

Hogy végre kiműt, vedd fel a GI40-esét, és melletted lévő szobából a Kör gomb megnyomásával szabaddísd ki Wai Lint. Ezután puszítsd el a sarokban található három gáztartályt, hogy felvehess további fegyvereket,



és energiát. Ha kész vagy, menj vissza a starthoz, és át a kék útvonalon. Az eddig zárva tartált ajtók most mind megnyílnak előtted, hogy bejuthass egy hatalmas rakéta silóba. A lövegeket a legalsó szinten lévő panellel irányíthatod, s mikor megnyomod a gombot, Carver olyan mérges lesz, hogy még több ór szabadid rád. Ne habozz, old meg mindet, és keresd meg a második emeleten lévő szobákat is, ahol megtalálod a kék rakéta terem kulcsát is.

Jobb oldalon, a konzol feletti ajtó egy robbantatóanyag ládával teli szobába nyílik. Robbantd fel mind, hogy így hatástalanítsd a mögöttük rejtőző katonákat, fogd el az összes energiaforrást, és készüdj fel a Carverrel való utolsó nagy küzdelemre. Mikor a médiamogul végre befejezte a beszédét, bánj el vele ugyanúgy, ahogy a többiekkel is tetted. Lódd a fején, vagy ahol éppen éred, de ne harcolj vele az utolsó

szoba nyitott területén, inkább vonulj fedezékbe a ládák mögé. Aztán mikor gyaroló lelke végre felszáll az égbe, vedd el a kulcsát, amivel hatástalaníthatod a rakétaterminált, mielőtt még kilépnél az „Exit”-en. Igen, megint sikerült megmentened a világot a végős pusztulástól. Nem is maradt más hátra, mint az, hogy fogd a lányt, beugorj egy menő kaszinóba, végül elszárgulj egy gyors kocsival, hiszen mégiscsak te vagy a szuperkém.



GTA2

# GTA2

Egy játék, ami teljesen különbözik a többitől. A lehetőségeid szinte határtalanok, de sajnos az ellenfeleidé is...

Ebben a leírásban megismerkedhetsz az alapvető stratégiákkal, ezek segítségével könnyebb dolgod lesz az utcán, és mindig tisztában leszel azzal, hogy melyik fegyver után kell nyúlnod, ha bajban vagy. Ha tekintélyt akarsz szerezni, ebben tudunk segíteni...

**T**ippeket adni a *Grand Theft Auto 2*-höz nem a legszerencsésebb dolog, hiszen nehéz két olyan játékost találni, aki ugyanúgy játssza a játékot. Ennek az okát a játék felépítésében kell keresni. A feladatok ugyanis csupán annyi, hogy az adott pályán össze kell gyűjtened egy előre meghatározott összeget – és hogy ezt milyen módon oldod meg, az teljesen rád van bízva.

Általában az utcai bandák kiválasztása a legcélravezetőbb megoldás, de autótolvajként, rablóként, sőt, taxisofőrként is meg lehet keresni a pénzt.

A legfontosabb azonban az, hogy kivívd az utcai bandák tiszteletét. Amennyiben tekintélyt szereztél magadnak, a bűnözők nemcsak megvédenek a riválisaidtól és a rendőröktől, hanem dolgoznak is neked. Az alábbi kis útmutató segít abban, hogy talpon tudj maradni a nagyváros utcáin, és hogy pénzt tudj szerezni. Találsz itt még néhány hasznos tanácsot, ha ezeket megfogadod, nem fognak minden elkövetett bűncselekmény után lesíttelni.

## A PSM SZERINT:

A GTA2 egy mestermű, a készítői joggal lehetnek büszkéek a játékra.

Olyan klassz, hogy be kellene tiltani – bár ki tudja, lehet hogy az USA-ban, néhány déli államban, már feketelistán is van. Ha elég idős vagy ahhoz, hogy egyedül megehesd a boltban, akkor a játékhöz is felnőtél, és biztos, hogy tetszeni fog!

Nem olyan jópofa, mint a *Driver*, de a madártávlati kép segítségével mindenbe bepillantást nyerhetünk.

VELEMÉNY

Magdolna Hesz

**PlayStation**  
Magazin

**9**  
A TIZBŐL





# KÖZLEKEDÉS A VÁROSBAN)

## Bandaháborúk

Ahhoz, hogy bekerülj egy bandába, fel kell idegesítened a riválisait. A város mindegyik részét három banda uralja, ezeket erősségi sorrendben, a képernyő bal felső részén láthatod.

A legjobb módszer, hogy egy bandát feldühíts az, hogy ellopj egy strapabíró kocsit, és beleradsz az ellenségbe. Próbáld meg az autóban maradni, és közben annyi bandatagot elűlni, amennyit csak bírsz, de igyekezz minél kevesebb sérülést elcseszevned. Ha a kocsid kezd tropára menni, vagy esetleg kigyullad, ugorj ki belőle, és a kézi- fegyvereid segítségével vágj utat, majd meknyülj el. Elvileg lehetséges fegyvereket szerezni az autóra, de ez túl drága mulatság, ráadásul, ha egyszer felraktad, már nem tudod levenni őket.

## Az utcákon...

...nem te vagy az egyetlen bűnöző, szóval nem árt nyitva tartani a szemed, hiszen ugyanolyan sebezhető vagy, mint bárki más.

Elsősorban a piros pulcsiban vagy trikóban mászkáló emberekre figyelj, mivel ezek rendszerint rablók, és ha megtámadnak, akkor bizony veszíteni fogsz a pontjaidból.

Na most, az ilyen rablók legyilkolása általában hasznos dolog, persze nem azért, mert ezzel jót teszel a társadalomnak, hanem, mert így el tudod venni tőlük a (természetesen rabolt) pénzt. A rendőröket ez nem különösebben izgatja, a pontjaid pedig szépen gyarapodnak. Szóval, bum! a fejbe! – aztán kész.



Jegyzd meg a mentési pontok helyét, vagy használd a mi térképeinket



A forgalom megállításra jó ötlet, ha épenséggel el akarsz lopni egy autót



A rendőrök körülvettek – John Woo most tudna igazán segíteni



Nagyon ügy néz ki, hogy ezek el akarnak kapni – ragadd meg a fegyvered, és kushadj a földre

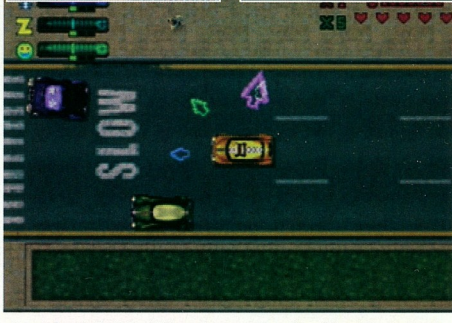
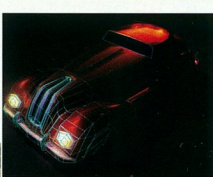
## Autóvezetés

A *Driver*-rel ellentétben, itt a rendőrköt nem különösebben érdekli, ha át-hajtasz a pirosan, vagy éppen a forgalommal szembe vezetsz.

Egyedül akkor kell a közlekedési szabályokra odafigyelni, amikor ellopj egy taxit, és megpróbálsz személyfuvarozással pénzt keresni. Ha ugyanis úgy hajtasz, mint az örült, akkor az utasod az első adandó alkalommal ki fog szállni, neked meg üres marad a zsebed.

Általában jó ötlet belerohanni az ellenséges autókba, de vigyázz! – ha egy hivatalos járműbe (rendőrautó stb.) hajtasz bele, egyből nagy bajba kerülsz. Szóval, az utóbbiakat jobb nagy ívben elkerülni. Persze ész nélkül szágúdozni a városban klassz dolog, de ezzel felkelted a rendőség figyelmét, ez pedig nem tesz jót az üzletnek. Ha például utcai dealerkedésre adod a fejed, az elosztó emberek nem fognak örülni az utcán cirkáló és szírenázó rendőrautóknak.

A feladatokat ismertető részekben alaposan rágd át magad. Ha nem időre megy a játék, vagy nincsenek a közelben rendőrök, próbáld meg lassan és biztonságosan vezetni.



A taxizás mindig kifizetődő munka – egy kis erőfeszítéssel jó pénzhez lehet jutni. De ne vezess túl gyorsan!





# FEGYVEREK)

A GTA2-ben számtalan fegyver közül választhatsz, ezek, a hatékonyságot, használhatóságot és beszerezhetőségét illetően, meglehetősen különbözőek.



• **PISTOL (PISZTOLY)**  
Ez az egyszerű és megbízható félautomata fegyver eleinte lesz hasznos.

Gyorsan töltsd újra, és a hatótávolságára sem lehet panasz. Hátránya, hogy igen pontosan kell vele célozni.



• **DUAL PISTOL (DUPLA PISZTOLY)**  
Egy idő után, mint a John Woo filmekben – már egyszerre két pisztolyt is használhatsz. Sajnos a két lövedék röppályája nem párhuzamos, ezért figyelni kell a célzásnál. Ennek ellenére, még sok hasznát fogod venni.



• **UZI/SILENCED (DUPLA PISZTOLY)**  
Könnyen elképzélhető, hogy ez lesz a kedvenc. Nagy tűzgyorsasága és tűzerje, valamint az a tulajdonsága, hogy tüzéls közben tudsz vele mozogni, kárpótol azért, hogy egy kicsit pontatlan. Tömegben pedig ideális.



• **ROCKET LAUNCHER (RAKÉTAVENTŐ)**  
Sajnos igen lassan tölti újra, és a célon tartani is elég nehézkes – a rakétavető leginkább különböző járművek felrobbantására alkalmas. Viszont a pusztító ereje elég nagy, úgyhogy igyekezz biztos távolságra maradni a célponttól, különben lehet, hogy te is felrobbansz.



• **ELECTRO GUN (ELEKTROMOS FEGYVER)**  
A fegyver segítségével elektrodákat löhetsz az embertársaid testébe. Csak közelre tudsz vele tüzelni, de megvan az az előnye, hogy több célpontot is be tudsz fogni egyszerre. Hátránya, hogy lassan öli meg az ellenséget, szóval ha egy csapat ideges rendőr vesz körül, akkor inkább használd az Uzit!



• **MOLOTOV COCTAILS (MOLOTOV KOKTÉLOK)**  
A Molotov koktélok aránylag kicsit robbannak, de egy azért jó kis feloldulást lehet velük okozni, főleg, ha az utakon közlekedő járművekre hajítod. Hogy milyen messzire dobod, az attól függ, meddig tartod a tűzgömböt lenyomva, illetve merre mozdulsz.



• **GRENADES (GRÁNÁTOK)**  
Tulajdonképpen hasonlóan működnek mint a Molotov koktélok, a különbség az, hogy ezek nagyobb robbannak, és amikor földet érnek egy kicsit aránytalanul, mielőtt felrobbannak. Az ellenséges járművek ellen nagyon király.



• **SHOTGUN (SÖRÉTES PUSKA)**  
Egyes lövések leadására alkalmas, erőteljes fegyver, megfelelő tűzgyorsasággal. Ha gyalogosan vagy, és üldözőbe vesznek, akkor futás közben sarkon tudsz fordulni, és a shotgunnal leszedheted az üldözőidet.



• **FLAME THROWER (LÁNGSZÓRÓ)**  
Tömegszállításra ideális. Bár nincs túlságosan nagy hatósugara, ha etalálsz vele valakit, az egyből meggyullad, és ráadásul másokat is lángra lobbanthat. Igaz nem halnak meg azonnal az áldozataid, de halálutásjuk közben biztosan nem fognak piszkálni.



# FEGYVERKERESKEDELEM)

A GTA2-ben újdonságnak számítanak azok a fegyverek, amelyeket a különböző gépjárművekre fel lehet szerelni. Igaz ezek egy kicsit drágák, és nem is nagyon lesz szükséged rájuk, hogy teljesítsd a feladataidat. Néha azonban, főleg ha bajba kerülés az utakon, jól jöhetnek, és a használatuk is elég szórakoztató.

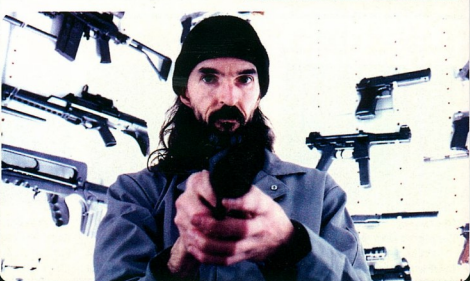
• **HELL OIL (OLAJ) - \$10.000**  
Gombnyomásra olijaltott hogy a kocsid mögött. Ha az üldözőid egyike rázsalad a foltra, menthetetlenül kisodródik az útról, értékes másodperceket veszítve ezzel.



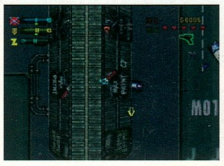
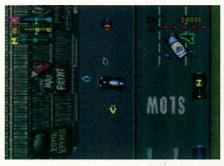
• **GOLD MINES (AKNÁK) - \$25.000**  
Rendkívül drágák, de rendkívül hatékonyak – így lehetne összefoglalni a lényegét. Az aknákat el tudod helyezni az utakon, és ha a rendőrautó rájuk fut, nos, akkor egy gondnal kevesebb.



• **SMITH&WESSON-ÖK \$25.000**  
Előre tüzelő ikergéppuskák, amelyek segítségével leköszálhatod az utcán grasszáló fegyveresek nagy részét, anélkül, hogy ki kéne szállnod a kocsidból.



• **MAX PAINT (FESTÉS) \$5.000**  
A rendőroket úgy is át tudod venni, hogy átfested a kocsidat. Ezután biztosan szem elől tévesztenelek. Az \$5.000-os ár magában foglalja a teljes generáljavitást és a fenyéztést is, ami azért nem is rossz.



• **BOMB BAY MIX (KAMIKAZE KOCSI)**  
Az erősen páncélozott autók ellen igazán hatékony ez a módszer. Pakold meg kocsid robbanóanyaggal, aztán vezess neki az ellenségnek, de az ütközés előtt kb. öt másodperccel, ugorj ki a gépből, és szaladj valami biztonságos helyre.



GTa2



## A BELVÁROS)

### A bandák autói

A várost rettegésben tartó bandák mindegyike rendelkezik egy speciális, saját autótípussal. Azért jó tudni, hogy melyik kocsi kihez tartozik, mert ha egy bandától túl sok autót ellopasz, akkor mérgesek lesznek. A bandák autóit nem lehet átfesteni, erre készül fel, amikor a rendőrök elől menekülsz – így nehezebb lesz lerázni őket.



**YAKUZA MIARA**  
Gyorsaság: Jó  
Kezelhetőség: Jó  
Extrák: Rakétavető



**ZAIBATSU Z-TÍPUS**  
Gyorsaság: Kiváló  
Kezelhetőség: Kiváló  
Extrák: Hangtompított Uzik



**LOONIE DEMENTIA**  
Gyorsaság: Jó  
Kezelhetőség: Nagyon jó  
Extrák: Invisibilitás (Láthatatlanság)



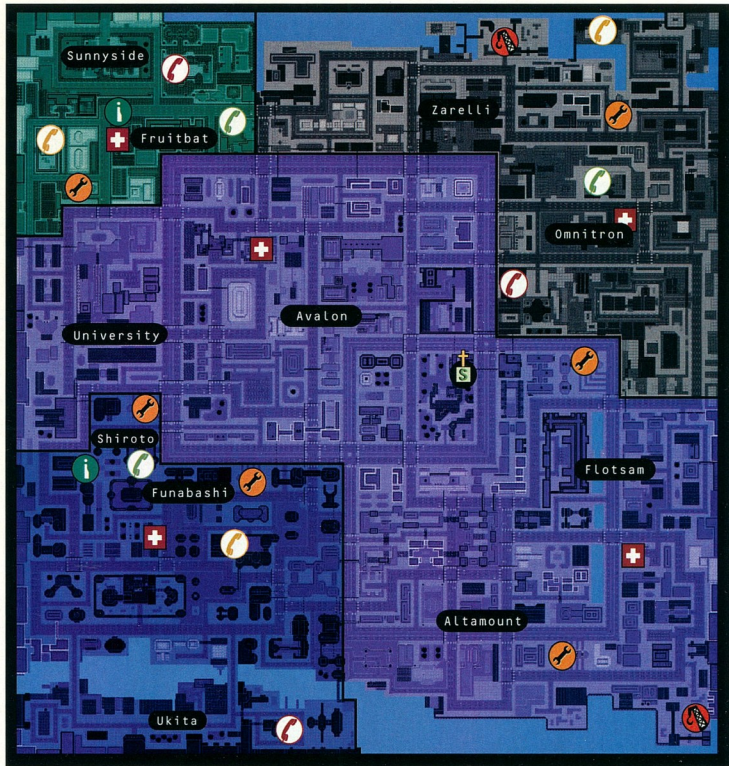
SEMLEGES TERÜLET

YAKUZA TERÜLET

ZAIBATSU TERÜLET

LOONIE TERÜLET

TENGER



### Öt autó, amire érdemes odafigyelni



**RENDŐRAUTÓ**  
Gyorsaság: Nagyon jó  
Kezelhetőség: Kiváló  
(A szíréna megtisztítja az utat)  
Extrák: Cop Brite



**ANISTON BD4**  
Gyorsaság: Cyenge  
Kezelhetőség: Cyenge  
Extrák: Kihoz-A-Sittről szabad kártya



**TAXI**  
Gyorsaság: Átlagos  
Kezelhetőség: Átlagos (viteldíjjal)  
Extrák: Double Damage (Dupla Pusztítóerő)



**B-TÍPUS**  
Gyorsaság: Kiváló  
Kezelhetőség: Kiváló  
Extrák: Széhezhetlenség

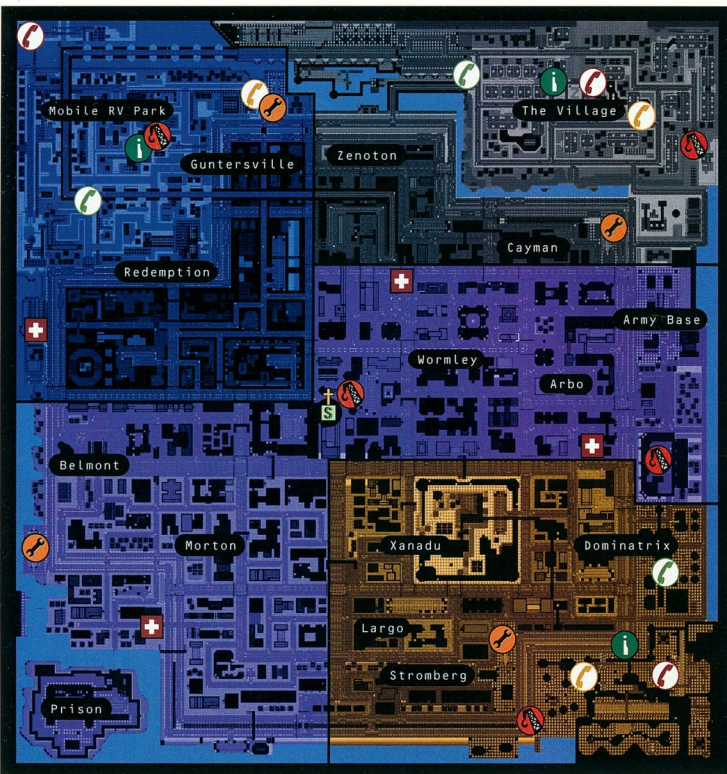


**SCHMIDT**  
(az első kocsi)  
Gyorsaság: Cyenge  
Kezelhetőség: Cyenge  
Extrák: Plusz egészség



GTA2

# LAKÓNEGYED)



## A bandák autói

**REDNECK'S PICKUP**  
 Gyorsaság: Átlagos  
 Kezelhetőség: Jó  
 Extrák: Plusz egészség



**SRS SCIENTISTS METEOR**  
 Gyorsaság: Szuper  
 Kezelhetőség: Szuper  
 Extrák: Sebezhetetlenség



**ZAIBATSU Z-TÍPUS**  
 Gyorsaság: Szuper  
 Kezelhetőség: Szuper  
 Extrák: Hangtompítószék



	SEMLEGES TERÜLET
	REDNECK TERÜLET
	SCIENTIST (TUDÓS) TERÜLET
	TERÜLET
	ZAIBATSU TERÜLET
	TENGER

## Öt autó, amire érdemes odafigyelni



**HACHURA**  
 Gyorsaság: Szuper  
 Kezelhetőség: Szuper  
 Extrák: Hangtompítószék



**FUORE GT**  
 Gyorsaság: Szuper  
 Kezelhetőség: Szuper  
 Extrák: Rakétavető



**BENSON**  
 Gyorsaság: Nagyon jó  
 Kezelhetőség: Szuper  
 Extrák: Electro Fingers



**BIG BUG**  
 Gyorsaság: Jó  
 Kezelhetőség: Jó  
 Extrák: Páncélzat



**T-REX**  
 Gyorsaság: Nagyon jó  
 Kezelhetőség: Jó  
 Extrák: Elektromos fegyver

# Gta2



## IPARTERÜLET)

### A bandák autói



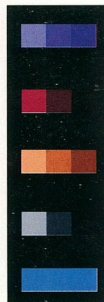
**OROSZ MAFFIA – BULWARK**  
Gyorsaság: Átlagos  
Kezelhetőség: Gyenge  
Extrák: Shotgunok



**KRISNA KARMA BUSZ**  
Gyorsaság: Gyenge  
Kezelhetőség: Gyenge  
Extrák: Nincs



**ZAIBATSU Z-TÍPUS**  
Gyorsaság: Kiváló  
Kezelhetőség: Kiváló  
Extrák: Hangtompító Uzik



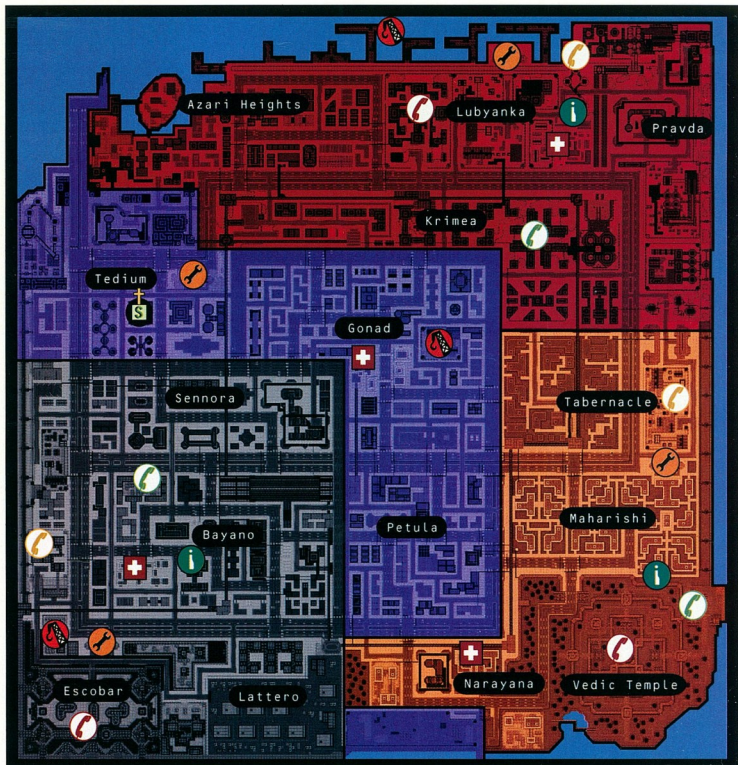
SEMLEGES TERÜLET

OROSZ TERÜLET

KRISNÁS TERÜLET

ZAIBATSU TERÜLET

TENGER



### Öt autó, amire érdemes odafigyelni



**JEFFERSON**  
Gyorsaság: Nagyon jó  
Kezelhetőség: Szuper  
Extrák: Kihoz-A-Sitről kártya



**B-TÍPUS**  
Gyorsaság: Átlagos  
Kezelhetőség: Jó  
Extrák: Láthatatlanság



**MAURICE**  
Gyorsaság: Gyenge  
Kezelhetőség: Átlagos  
Extrák: Egészség



**RUMBLER**  
Gyorsaság: Nagyon jó  
Kezelhetőség: Nagyon jó  
Extrák: Gyorsan tölti újra



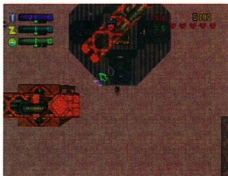
**TANK**  
Gyorsaság: Gyenge  
Kezelhetőség: Átlagos  
Extrák: Nincs

# ZSENIALITÁS A BÜNYÖZÉS(BEN)

Itt az ideje, hogy ismertessünk néhány alapvető technikát, trükköt és taktikát, melyek segítségével könnyebben tudsz venni az akadályokat.

## AUTÓBONTÓK

Ha egy kocsit elvisszel a bontóba, csak egy kis plusz pénzhez juthatsz, hanem a fegyvertáradat is bővítheted. Összesen két-három bontó van a városban, ezekben beüzélik a lopott kocsikat, és fegyvert készí-

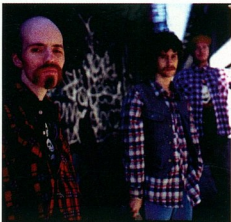


tenek belőlük (de hogyan?). Az autólopásért pedig kapsz egy pár plusz pontot. A különböző autókban különféle fegyvereket gyártanak, hogy miből mit, azt hosszasan lehetne sorolni – a lényeg az, hogy lopj el minél több fajta autót, mert így egy csomó fegyverhez jutsz. Keresd az út mentén egy kis piherőt, és rejtőzz el ttt egy ideig. Mire a rendőrök rásej-

mélnék, hogy mit is csinálsz, addigra már úgy fel leszel fegyverezve, hogy nem kell tőlük tartanod.

## EGYSZERRE CSAK EGY BANDA

Egyik bandától átpartolni a másikhoz elég könnyű dolog (a játékokban). Erre különben szükséged is lesz, ha tényleg teljesíteni akarod a küldetéseket. Egyszerre azonban csak egy csapattal mozogj! Azért jó taktika ez, mert a kezdeti könnyű feladatok sikeres megoldása után már jobban bíznak benned, és a komolyabb munkák egy részét is átengedik neked – jó pénzért. Amikor már nem adnak több munkát, ideje arrébb tolni a brigádot. A választ illetően érdemes egyértelműen kirinyváltatni a szándékaidat – legjobban, ha a cikk elején ismertetett módon lerohanod a főhadiszállásukat. Nem is gondolnád, hogy ezután mennyire lecsökken a népszerűségeid!



**Jól gondold meg, hogy bekéستolod-e a Redneckeket – csak semmi személyeskedés!**

## GTA BONUSZ

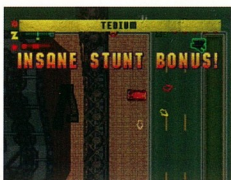
Lopj el az adott területen található összes autótípusból egyet-egyét, és a Grand Theft Bonusz lesz a jutalmad. Ez egy csomó pontot jelent, valamint lehetőség lesz egy jó kis zúzásra a bonuszpályák egyikén (ami-kor elfogy a szinted). Erre is gondolj, amikor – a fentebb ismertetett módon –, a bontókat látogatod.

## INSANE STUNT (ÁMOKFUTO) BONUSZ

Úlj be egy gyors autóbá, pörgesd fel a motort, és jöjjön, aminek jönnie kell! Ha a vá-



**Minden gyors járgány képes egy-két trükkre.**



lasztott gép a levegőbe kerül, minél látványosabb kanyarvételre utal, akkor a tiéd az Insane Stunt Bonusz.

## KILL FRENZIES (GYILKOS DÚH)

A zöld jelek mindegyikéhez tartozik egy Kill Frenzies opció – gyűjtsd össze őket, és kövesd az utasításokat. Általában arról van szó, hogy kapsz egy bizonyos fegyvert, amivel adott időn belül le kell gyilkolnod egy csomó embert. Éppen ezért érdemes várni egy kicsit, hogy jó sokan legyenek a környéken, még mielőtt elkezdted a vadászatot. Amikor ugyanis időre megy a játék, elég lefusztráló, ha kevés a célpont.



**A Kill Frenzies során eszveszeszeten tombalhatsz – és nem kell félned a rendőröktől.**

## Csalás

Ha valahol tényleg elakadtál, vagy nem tudsz kifogni a rendőrökön, esetleg miszlikre szakított egy robbanás, nos ebben az esetben a csalások még mindig segítenek. Ezeket a kódokat a játékosok nevének megadásakor kell beírni, és később ki is lehet őket törölni, vagy esetleg újjabbakat írni a helyükre.

### ITSALLUP

Minden szint elérhető a bonusz pályákat is beleértve.

### NAVARONE

Minden fegyver, plusz maximális lösz.

### LIVELONG

Folyamatos sebezhetetlenség.

### LOSEFEDS

Nincsenek a szinteken kellemetlenkedő rendőrök.

### DESIRES

A legáhitottabb pálya.

### HIGH FIVE

Megszoroz ötlet minden pontszámot.

### BIGSCORE

10.000.000 pontot kapsz, ez elég a szint teljesítéséhez.



KÉRDEZZ & FELELÜNK

# KÉRDEZZ & FELELÜNK

Sziaosztok! Köszönjük a leveleket, csak így tovább! Ha tudunk, mindenkinek segítünk. Kifogyott a lőszer? Eltévedtetek a labirintusban? Folyton legéppuskáz az ellenség? Nem találd a továbblépéshez szükséges tárgyat? Ragadj tolat! A cím, ahová a siker érdekében el kell juttatnotok kétségbeesett soraitokat:

1306 Budapest 35 Pf.: 141

Vagy küldjétek e-mailt a következő címre:

tippkerdezz@cmk.hu

Bármilyen formában juttatjátok is el kérdéseiteket hozzánk, feltétlenül írjátok rá „PST Kérdezz Felelünk”!

Jó játékot mindenkinek!



## QUAKE II

**K:** Kérek szépen kódot a *Quake II*-höz, sokat segítenétek vele. Sánta Gábor Budapestről

V: Kódok azok vannak, de hogy tényleg segítünk-e vele, abban már nem vagyunk olyan biztosak. Ugyanis a kódok aktiválásához legalább egyszer végig kell játszani a játékot. Ha könnyű („easy”) fokozaton játszod végig a játé-

téket, majd elmented, és többjátékos („multiplayer”) módban behívd az elmentett játékot, akkor képes lesz el egy lövéssel ölni („one hit kill”) és megmaradnak már megszerzett fegyvereid is („weapons stay”). Ha ugyanezt közepes („medium”) nehézségi fokozaton hajtod végre, az előbb említett két bonusz mellett állíthatóvá válik a játék sebessége („game speed”) és a lövések ereje („blast force”). De a legjobb akkor jársz, ha nehéz („hard”) fokozaton játszod végig a játékot, majd elmented. Az ezek után többjátékos módban behívd, a fentiekben kívül megkapod a kifogyhatatlan municiót („unlimited ammo”) és az összes fegyvert („all weapons”) is. De hogy azért ne legyen olyan nehéz a dolgod, van egy „bepötyögős” kódunk is a számodra. Állj meg játék közben

„pause”) és nyomkodd végig: L2, L2, R1, R2, R1, L2. Ha jól csinálád, sérthetetlen leszel.



## GRAND THEFT AUTO 2

**K:** Nagyon szeretném, ha el tudnák juttatni nekem a *GTAZ* játék kódjait, csalásait. És még ha lehet, akkor egy képsort is, mert ez a kedvenc játékomb.

Roland Szlovákiából

V: Kedves Roland, lapozz a 62. oldalra, ahol minden kívánságod teljesül!

## SENTIENT

**K:** Van egy játék, amivel nem boldogulok. A neve *Sentient*. Kérlek írjátok hozzá egy végjátászt, vagy ha ez nem megy, adjatok tippet, honnan tudom megszerezni. Eddig próbálkoztam vele néhány helyen, de sehol sem hallottak róla.

Szollár Gergely Kaposvárról



V: Sajnos területi okok miatt nem tudjuk itt közreadni a végjátászt. Ha bírod az angol nyelvet, az Interneten megtalálod – szinte mindegyik PlayStationös honlapról elérhető. (<http://www.cheatcc.com/>, [http://vgstrategies.about.com/games/electgames/vgstrategies/library/psx/bl\\_psx.htm](http://vgstrategies.about.com/games/electgames/vgstrategies/library/psx/bl_psx.htm), stb.) Szerettük volna néhány kóddal megkönnyíteni a játékot számodra, de olyat sajnos sehol sem találtunk, ezért csak pár tippet tudunk adni. Reméljük, hasznukat veszed.

## Teleportok

A legtöbb fedélzet hosszan tekerőző folyosóin teleportokat találás, amelyek segítségével mindegyik munkakör első szintjére ugorhatsz (pl. „Engineering”, „Research” stb.)

## Mi folyik itt?

Jól teszed, ha a személyzet többi tagjától mindig megtudakolod, mi történik éppen. Így nyomon követheted az eseményeket. Nem mindig sikerül majd ki-derítened, mi történik valójában, de akár a mémókok lázadóznak az emberkísérletek miatt, akár az egészségügyiek harcolnak a sugárfertőzötték ellen, valamilyen információ mindig lesz. Ne feledd, a tudás hatalom.

## Kérdéni muszáj!

Ha már több emberről is beszéltél az Icaruson, „speciális információk” birtokába juthatsz. Ez annyit jelent, hogy más szintekre juthatsz a hajón, más szituációkba keveredhetsz, kivívhatod tudásod tiszteletét. A kíváncsiság kifűzhető. Az ember természet más megnyilvánulásainak is tanúja lehetsz, ha például együtt zuhanozol Hamie Lucis-szal az ő lakrészében (de feltétlenül vigyél magaddal papírzacskót!).

## Mindenki más

A személyzet tagjai négy csoportra oszthatók alapvető tulajdonságukat illetően: vannak dominánsak, aláztosak, hülyék és komolyak. Az emberek óvatossá kell bálni, nem sok hasznot húzol belőle, ha sértegeted őket. Másrészt a bájoltság is katasztrofális eredményt hozhat. Különböző ifjú hölgyek esetében. Ha egy szereplő aláztosnak tűnik (pl. Malichek), adj neki parancsot, mondjuk így: „Kérem a jelentést a sugárzásról!” (Give me the Radiation Report). Ha viszont domináns emberrel állsz szemben (pl. Dr. Luvey), elegyed vele barátságos beszélgetésbe, és véletlenül se legyél arrogáns.

## Killékek

A hajó fedélzetén 62 ember van, akik nem csak viselkedésük alapján oszthatók négy csoportra, hanem munkakörüket illetően is. Vannak mémókok, tudósok, egészségügyiek és biztonságiak. A különböző foglalkozásúak többnyire szemben állnak egymással (a mémókok és a tudósok például nagyon nem kedvelik egymást), úgyhogy ne lepődj meg azon, ha miután az egyiknek segíttél, a másik nem lesz túl segítőkész irántad.

## S.U.Z.I.E. terminélok

Ha a személyzet egyik tagjáról szeretnél információt szerezni, vagy az állomás terveire vetnél egy pillantást, kapcsolódj rá erre a lenyűgöző adatbázisra, a többit pedig hagyd az újjair!

## Fontos szobák:

Kutatás  
Deck 1 – 282 – Számítógépes felülírás szerkezet és kézi szkenner  
Deck 1 – 263 – Atmoszféra csomópont  
Deck 1 – 284 – Csillag labor  
Deck 1 – 271 – Azzira  
Deck 2 – 243 – Azzira jelentése  
Deck 2 – 284 – Kenyon jelentés  
Deck 2 – 283 – Tudományos dosszié  
Deck 2 – 141 – Jelentés a sugárzásról  
Deck 2 – 181 – Thys lakrésze (ahol meglőnek)  
Deck 3 – 242 – Hamie Lucis (zuhany)

## Mémókok

Deck 1 – 181 – Telemetria irányítás  
Deck 1 – 312 – Garrilak lakrésze  
Deck 1 – 223 – Garrilak néha itt van  
Deck 1 – 141 – Néha pedig itt  
Deck 1 – 372 – Aztik lakrésze

## Goodome

Deck 1 – 262 – Rovarirtó  
Deck 1 – 211 – A szenátor lakrésze  
Deck 1 – 161 – Yoryy lakrésze  
Deck 1 – 251 – A Navigátor lakrésze (Braille könyv)  
Deck 2 – 363 – Gunny itt tartózkodik  
Deck 2 – 364 – Vagy itt  
Deck 3 – 262 – A kapitány irodája  
Deck 3 – 141 – Suzie a lebegő fej  
Deck 3 – 263 – A képernyővédő adatbázis képernyője  
Deck 3 – 242 – Az üvegpadiós szoba

## TOMB RAIDERS II

**Közkívánatra Lara második kalandjának kódjai kimerítő részletességgel. Hivatalos, kipróbált kódok, amelyeknek csak kézügyesség szab határt..**

### Szint átugrása (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et.) Az L2-vel gyűjts meg egy fáklyt. Lépj előre, egyet hátra, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a fel + négyzet megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapeállítási gombkiosztással játszol).

### Szint átugrása (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az R2-öt és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva

az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et és az R2-t.) Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet előre és a levegőben fordulj meg a fel + négyzet, kör megnyomásával (már ha az alapeállítási gombkiosztással játszol).

### Az összes fegyver (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et.) Az L2-vel gyűjts meg egy fáklyt. Lépj előre, egyet hátra, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a le + négyzet megnyomásával ugorj egyet hátra.

### Az összes fegyver (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartsd lenyomva az R2-t és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartsd lenyomva az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et és az R2-t.) Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet hátra és a levegőben fordulj meg a le + négyzet, kör megnyomásával (már ha az alapeállítási gombkiosztással játszol).

### Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (A verzió)

Aktiváld a „szint átugrása” vagy az „összes fegyver” kód egyikét. Ezután nyomd meg a háromszöget, hogy előhozd Lara fegyvereit, majd nyomd meg az L2-t. Meg fog jelenni egy fáklya, még akkor is, ha Lara cuccal közt (Inventory) nincs egy sem.

### Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya (B verzió)

Játék közben nyomd le négyszer az L2-t. Bár az „Inventory”-ban nem jelennek meg a fáklya, a háromszög, L2 lenyomásával bármikor használhatod a játék során

### Szötörbanó Lara (PAL verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. Lépj egyet előre, egyet hátra, tartsd lenyomva az R1-et (lépkedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a le + négyzet megnyomásával ugorj egyet hátra.

### Szötörbanó Lara (NTSC verzió)

Játék közben végeztess el Larával a következő dolgokat. Lépj egyet előre, egyet hátra, háromszor fordulj felé teljesen körbe a tengelyed körül. Ezután ugorj egyet előre. Bum!

### Szötörbanó Lara (verzió arra az esetre, ha az előző kettő nem működik)

Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, egyet előre, egyet hátra, fordulj meg Larával háromszor a tengelyed körül bármelyik irányban, ugorj egyet előre és a levegőben fordulj meg

### Bonusz halgatnivaló

Tedd a lemezt egy asztali CD lejátszóba, és indítsd el a második „számot”. Meghallgathatod a játék zenéjét és szövegeit.

### Szabadulj meg az inasától!

Ez a trükk teljesen haszontalan, de milyen jó érzés! Ha idegesít az inas pofázánya, bezáthatod a pincébe. Miután aktiváltad az ajtó kapcsolóját (valahol a bokros labirintus baloldali részén), gyorsan szaladj vissza a pincébe, mielőtt becsukódik az ajtó. Majd az ajtó újbóli kinyitásával belülről aktiváld a kapcsolót és csald a jó-képpét inast a pincébe. Ha már ott van, menj fel, aktiváld a kapcsolót, és abban a pillanatban egy gyors oldalra pattanással teremj a bezáródó ajtón kívül.





















# Olvasók Klubja



**Levelék – amiket feltehetőleg nekünk küldtetek, és szeretnénk, ha más is olvasná őket**

## LEVELEK



*A választás megítéző feladata ezúttal szerkesztőségünk Bugsy nevű tagjának jutott – hogy pontosan ki ő, az nem igazán lehet tudni. Egy szép napon fogta a leveleket, és megválaszolta őket. Szerintem egész jól, szóval egyelőre marad a srác. – szerk.*

### TISZTELTE SZERKESZTŐSÉG!

Először is, az „Olvasók Klubjában” szeretnék dicsekedni a fiam helyett. Ő ugyanis 120%-ra teljesítette a *Sypro-t*. Ákosnak hívják, és 7 éves. Bizonyítás-képpen elküldtem a képernyő fényképét is. Kódotkát nem használt, a megoldásokban néha segítettem neki, de technikailag tényleg ő csinált mindent(...)

**Bátori László és Bátori Ákos**  
Veresegyház

### A LEVELET A KÉPPEL

együtt megkaptuk, és gratulálunk az eredményhez! Külön köszönet jár magáért az ötletért – hogy a hitelesség kedvéért képernyőfotót küldtetek, mert ez valóban meggyőzően bizonyítja a 120%-os teljesítményt. Köszönjük.  
(Ez valóban követendő példa – a fotó beküldése nagyon hasznos, de semmi esetre sem kötelező – szerk.)

A következő kedves levélről kissé bőle engedte a mondanivalóját, ezért csak részleteket közlünk az írásából.



**KELLEMES KARÁCSONYT, BOLDOG ÚJ ÉVET!**  
Kíváncsi mindenkinre, aki segítette mindkét magazin (*PSM*, *PST*) létrehozását. Levelemet nem sértéként, és bíráló gondolatokkal írtam, hanem észrevételeimet osztanám meg.

(...)  
A *PS Tipp* magazin – megvettem és nagyon jó!!!  
– A *Final Fantasy VIII* leírása tökéletes  
– A *Metal Gear* nyolc oldal sok, más is belefért volna  
– A *Quake II*-höz nincsenek kódot, sok a kép

Az A–Z-ig rovat tökéletes, de a többinél sok a színes kép, egy kicsit több játékleírás kéne. Ennek ellenére mindegyik számot megveszem, mert olcsói jó, hogy ti létrehozzátok, és kényeztetek minket a két magazinnal.

Végül, ha ki akarok engesztelni, küldjétek ingyen játékok, ingyen kapjam meg az újságot (mindkettőt). És küldjétek egy *PSX II-t*! De ha ez nem megy, akkor kérek szépen kódot a *Quake II*-höz, sokat segítettek velem. Pl. örök löszér, minden feyyer...

Előre is köszönet  
Sikereiben gazdag boldog új évet!  
**Sánta Gábor (konzultáljandó)**  
Budapest



U.I.: Előfizető nem leszek, mert az újságokat kilopják a postaládámból. Bocss.

### KEDVES GÁBOR!

Köszönjük a leveledet, illetve a benne leírt észrevételeidet!  
Ami a képek és a szöveges részek arányát illeti, nos ezen mi is szeretnénk változtatni. Természetesen nem a képek elhagyásáról van szó, hanem az újság bővítéséről – a jelenlegi 84 oldal talán egy kissé kevés. Úgy tervezzük, hogy a

## EGY KÉRDÉS

(...) Gábor vagyok, és az interneten (az Extrán) olvastam olyasmit, hogy **GAME SHARK** kódot, de nem tudom mik azok. Jó lenne, ha írártok erről is néhány sort. Különbözn a *PSM* és a *Tipp Magazin* szerintem tők jó. **Jó munkát!**  
Bácskai Gábor, Győr

Kedves Gábor!

Ettől a számtól kezdve bizonyos játékokkal kapcsolatban úgynevezett Game Shark kódoiról is olvashattok. Mik is ezek? A Game Shark tulajdonképpen egy fajta cartridge, ami azzal a jó tulajdonsággal rendelkezik, hogy befolyásolhatja a PlayStationon éppen futó program menétét: Tehát a segítségével bele tudunk piszkálni a játékba – ehhez csak be kell vinni a kódot a Game Shark (és egy PC) segítségével. A készülék különben Action Replay néven is fut, főleg Európában. És hogy hol lehet egy ilyet beszerezni? Külföldön szinte bárhol, ahol videojátékok árulnak, Magyarországon egyelőre csak egy-két üzletben.  
Fontos, hogy a Game Shark szoftverrel időről időre frissíteni kell, mert az új kódot csak az új szoftverrel működnek. Hát roviden ennyi; ha a témával (vagy akár-mivel) kapcsolatban bármilyen kérdésed lenne, a szerkesztőségben biztos akad valaki, aki készségesen válaszol.

negyedik kiadástól kezdve 100 oldalon fog megjelenni a *PST*, és így bőven lesz helye a további játékleírásoknak, valamint minden számba legalább 14 oldalas A–Z-ig rovat kerül.

Mihelyt az újság példányszáma meghaladja a 1,000,000,000-ot, természetesen azonnal kap minden kedves vásárlónk 1000 ingyen játékot és egy pár *PSX II-t* (vagy *PSX 10-t*, ki tudja mi lesz akkor) – addig is meg kell elegendőnek a kódokkal.

Sajnos a *Quake II*-höz csak Game Shark kódot tudunk szerzeni (ebben még az angol kiadó sem tudott segíteni), de azért nem adjuk fel. Szeretnénk ugyanis minden A–Z-ig rovatban a *PST* előző számban ismertett játékok kódjait leközzölni (ld. *40 Winks*, *MG*, *VRMissions*, *FF8*). Mivel ezek a játékok többnyire frissek, gyakran csak a Game Shark kódot az elérhetőek. (A *Quake II*-vel kapcsolatban a *K&F rovatban* olvashatsz valami májvonn cheat-félt – szerk.)

A postaládákból a rezsizsám-ták és a rendőrségi idézés kivételével mindent ellop-nak – nem csak a *PS* újságokat. Sajnos ez van, mit lehet tenni. Pedig az előfizetés a legkényelmesebb megoldás lenne.

További jó játékok, és eredményekerd gazdag, boldog új évet kívánok!

### TISZTELTE SZERKESZTŐSÉG!

A minap olvastam a *PlayStation Tipp* magazinban, hogy kíváncsian várják a leg jobb eredményeket. Kedvenc játékom : *Gran Turismo* – ezzel, gondolom nem vagyok egyedül (nem hát! – a szerk.). Ejjé nappal gyűröm a köröket, és meglett a eredménye. A játékok kivégeztem Tudom, hogy pályakörökön kéne beküldeni, de





nem lenne elég egy füzet, ha beküldeném az összes időket.

Megcsináltam:

International A-Class  
B-Class  
GT League: Sunday Cup  
Clubman Cup  
GT Cup  
GT World Cup  
FF Cars  
Event Fd Cars  
4WD Cars  
Lightweight

(... renetgetés pályá felsorolása következik)

Ezen kívül van még 14 db autó a garázsban! Lehet hogy ez nem nagy cucc, de remélem, hogy azért elnyeri a tetszésüket. Sajnos azt nem tudom, hogy hol lehet visszanézni az időket, de egyet tudok: a legnagyobb sebességem 378 km/h volt. En ennek, hogy idáig eljutottam nagyon örülök, és gondolom, hogyha valaki ezeket a pályákat és jutalmakat megcsinálja, az csak jó időt futtat. (Finézésüket kérem, ha beképzeltnek látszom). Ez volt az első játékom (mivel 1999. Októberében léptem be a PS klubba), és ez maradt a kedvencem is. Másik kedvencem a CRASH. Ezzel a játékkal már nyertem is Önöktől egy úrhajót. (A

PSM-ben, valószínűleg – szerk.) Ezt utólag is nagyon köszönöm. Nem szeretném tovább fárasztani Önöket, ezért elbúcsúzom.

Nagyon sok Boldog Újévet kívánok Önöknek!  
Hű rajongója a PSM-nek.  
Tisztelettel:  
**Juhász Miklós**  
Törökszentmiklós

U.I.: A PSM egyszerűen KIRÁLY, jiiiiiiiihääá!

### TISZTELT JUHÁSZ ÚRI

A szerkesztők átlagéletkora jelenleg 25.17 év. Amennyiben úgy érzi, hogy az Ön és a szerkesztőség között húzódo generációs szakadék indokoltá teszi az udvarias forma használatát (tehát a magázódást), akkor értelemszerűen mi is ezt választjuk. Természetesen ez minden kedves olvasónkra vonatkozik – mi persze, alapelemben a tegeződés hívei vagyunk.

Az Ön által elért eredmények a GT-ban tényleg figyelemre méltóak. Gratulálunk, és reméljük, hogy a CTR rövid, ám meglepően átfogó ismertetője is elnyeri az Ön tetszését.

Az újságra vonatkozó dicséror szavait pedig hálásan köszönjük! Eredményekben gazdag boldog új esztendő kíván:

A Szerkesztőség  
Bugsy

## CSÚCSIDŐK

Sziasztok!  
Csaba vagyok, és Kölesdről írok nektek. El kell mondanom, hogy szerintem a PST az eddigi legjobb tipp magazin, ami idáig megjelent.

Nem is lehetett volna szebb ajándék tőletek, mint ez a magazin. Köszönjük, mert gondolom, nem csak én vagyok egyedül, aki így gondolja.

A csúcsidő rovat biztosan nagyon népszerű lesz majd, és én is ezert írok most nektek.

Imádom az autóversenyeket, de főleg a GT-t és az F1 szimulátorokat.

A GT-ból küldök nektek egy pár pályarekordot, kíváncsi vagyok, hogy mennyire jók a Nissanok. Igaz, az egyik egy rejtett bonusz autó, amit egy kicsit feltuningoltam, de ez remélem nem gond.

AUTUMN RING	
R R33 BT-R'95 Vspec	1:01:316
SPECIAL STAGE	
R11 R R33 GT-R'95 Vspec	1:33:643
GRAND VALLEY-SW.1	
R R33 GT-R'95 Vspec	1:29:701
SPECIAL STAGE	
R5 R NISMO 400R	1:06:039
CLUBMANSTAGE R5	
R NISMO 400R	0:39:893
TRIAL MOUNTAIN	
R NISMO 400R	1:10:423
AUTUMN RING MINI	

CONCEPT CAR	0:30:806
DEEP FOREST	
CONCEPT CAR	0:02:172

Sziasztok, és további jó munkát, kellemes karácsonyt, és B.U.E.K.

**Dundics Csaba, Kölesd**

Hello PST magazin!  
Nekem a felsorolt játékokból csak a Gran Turismo van meg, tehát ebből válogattam két időt arcade és szimuláció módban. Szerintem mindkét idő hihetetlen jó, különösen a szimulációs. Ja, egyébként ez az egyik leg-hosszabb és legnehezebb pálya a játékban. Az idők:

Arcade mód: Time Attack  
Grand Valley Speedway (a pálya)  
Dodge Viper GTS: 1:29:539

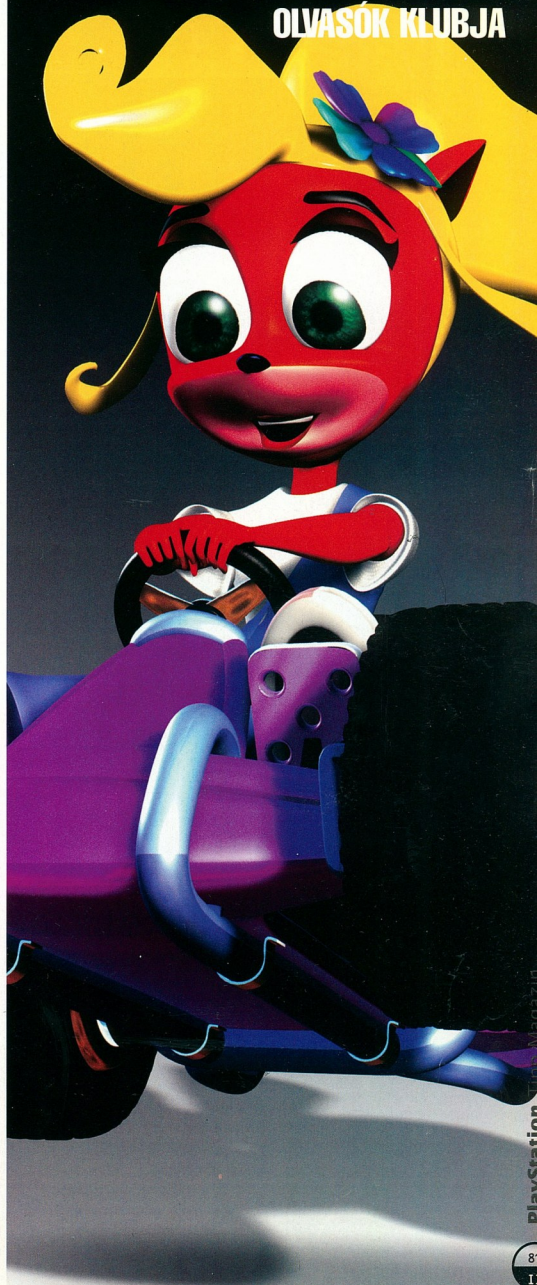
Simulation mód: Time Trial  
Grand Valley Speedway  
Toyota R SUPRA RZ: 1:28:863

Az idők megvannak a kártyán.

**Benedekzi Gábor**

**Kecei**

Népszerűsége és elterjedtsége miatt az igazi versengést a GT versenyzők között alakulhat ki – amit három szám után díjazni fogunk. Akad valaki aki jobban nyomja?



# ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

# AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

**Fizess elő** a PST egész vagy fél évfolyamára s ezzel takaríts meg több mint 33%-ot a vételárból!

**TELEFON: 467-67-20**

**FAX: 45-11-23**

**E-MAIL: TIPP@CMK.HU**

**POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL**

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

## A PST ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre: 8990.- Ft (1 szám 750.- Ft)  
Fél évre: 4990.- Ft (1 szám 830.- Ft)

# JÁTSZANI IS ENGED... JÁTSZANI IS ENGED... EN

16 oldal leírás,  
esetleg és  
tippek!

ELŐZETESEK ▽ EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA



Arb: 1990 Ft  
07 SZÁM

# Hivatalos Magyar PlayStation<sup>®</sup> Magazin



A VILÁGON  
ELŐSZÖR!

**TOY STORY 2**

JÁTSZHATÓ DEMÓ  
ÉS ISMERTETŐ

**A VÉGTELENBE  
ÉS MÉG TOVÁBB**  
BUZZ ISMÉT VISSZATÉRT!

TOY STORY 2

**AZ ÉLŐHALOTT  
ÚJRA ITT VAN**

Az Evil nagyfőnök Shinji Mikami  
beszél a Resi 3 és 4 (!) játékokról  
exkluzív riportunkban

**PLAYSTATION 2000**

Final Fantasy IX, Metal Gear 2,  
Driver II, kösztölj bele a  
jövő terméseibe

**A SZEMLE FÓKUSZÁBAN:**

TOY STORY 2

LE MANS 24 HOURS

FIGHTING FORCE 2

MEDAL OF HONOUR

THRASHER: S&D

TOMORROW NEVER DIES

XENA: WARRIOR PRINCESS

READY 2 RUMBLE

NFL BLITZ 2000

DISCWORLD NOIR

CHOCOBO RACING

IMAGE © DISNEY/PIXAR

LMA MANAGER ÚTMUTATÓ ■ BUTIK PÁLYÁZATOK ■ JEDI POWER BATTLES  
MATRIX ÉS BLAIR WITCH PROJEKT (IDEGLÉLÉS) A PLAYSTATIONÓN  
DIE HARD TRILOGY 2 ■ STAR WARS EPISODE I LEÍRÁS ■ IN COLD BLOOD



PlayStation

