

AZ EGYETLEN HÍVATALOS TIPP MAGAZIN



**6 OLDAL
ÚJ CHEAT
A-Z-IG**

ÚJ PÁLYÁK!

GT2

ARCADE MÓD
Hozzáférés az összes autóhoz!

CSÚCS TRÜKKÖK!

ROLLCAGE STAGE 2

EXKLUZÍV!

MICRO MANIACS



Kerülj teljesen nyerő pozícióba!

PLATINUM CSEMEGE!
az utolsó játékok tippjei



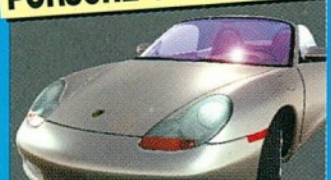
A 38. OLDALTÓL TELJES LEÍRÁS

COLONY WARS: RED SUN

EZEN KÍVÜL: CRASH 3 & READY 2 RUMBLE

PLUSZ!

PORSCHE CHALLENGE



RESI 3 TITKOK!



TOY STORY 2 TIPPEK



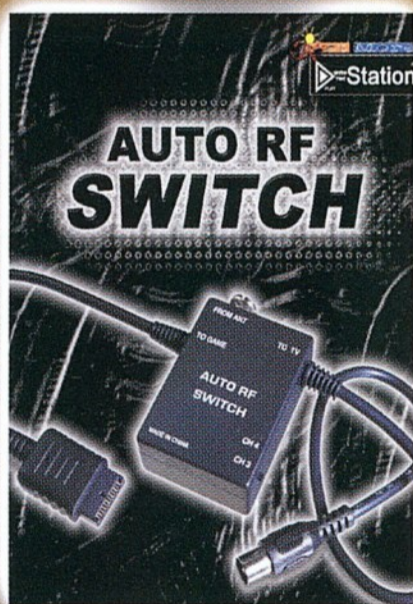
CB4 TRÜKKÖK!



TESZTELD A MINŐSÉGET!

MOST MINDEN DOUBLE SHOCK
KONTROLLERHEZ AJÁNDÉK
JÁTÉK DEMOT ADUNK.

4.990,-



AZ AKCIÓBAN RÉSZTVEVŐ PARTNEREINK:

BAJA:

He-Joker Kft, Déri F. Sétány 2.

BALASSAGYARMAT:

Adler Kft, Rákóczi út 32.

BÉKÉSCSABA:

Best Point Kft, Mednyánszki u. 4-6.

PÉCS:

Hi-Fi Galéria, Rákóczi út 46.

Elektro Mrkt-Interspar, Siklósi út 37.

SOPRON:

Mega Top-X, Füredi sétány 6.

BUDAPEST:

Konzol Stúdió, Kinizsi u. 27.

Gemini Box, Szt. István krt. 10.

Top Games 2000, Teréz krt.

OOPS!, Csepel Plaza,

SONY Szalon, Campona

SZEGED:

RA Ttrade, Kölcsey u. 13.

ProControll EI. Kft, Széchenyi tér 8.

SZEKSZÁRD:

Elektro Markt, Rákóczi út 6.

GÖDÖLLŐ

Játékállomás, Szilhat u. 4

KECSKEMÉT

Elektromarkt, Pólus Róna áruház

KISKUNHALAS

Krausz és Tsa., Táncsics M. u. 2

SZENTES

Spectrum Electro, Nagy Ferenc u. 2

SZOLNOK

Elektro Markt, Baross u.

New Game, Batthyány u. 2

Nemzetközi szerkesztőség:

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

Magyarországi szerkesztőség:

Computer Média Kiadói Kft.,
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I. 14.
Tel./fax: 457-1123 E-mail: tipp@cmk.hu

Előfizetés:

1306 Budapest 35 Pf.: 141

Nemzetközi Stáb:

Főszerkesztő-helyettes: Andrew Collins
Kiadványszerkesztő: Paul Robson
Tervező: Kerry Haysom
Író: Alex Cooke

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

Köszönetet mondunk: Jonathan Fargher,
Stege Starvis, Nick Grange, James
Beaven, Henrik Laarson, Kennet Andersson
és Shenderson.

Kiadói csoport: Robert Price,
Mia Roberts, Tim Tucker

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

Magyar stáb:

Főszerkesztő: Jancsina Attila
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő-helyettes: Hideg András
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Munkatársak: Hideg Judit, Nagz Attila,
Fülöp Judit

Kiadó: Computer Média Kiadói Kft.
Hirdetésszervezés: Presidents Producti-
ons Kft. 1033 Budapest, Flórián tér
4-5. Tel.: 387-8219, 387-8614,
tel./fax: 387-8249

Tördelőszerkesztő: Balázs Ildikó

Nyomdai munkák:
Kobelt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Terjesztés: Média Trade Bt., 352-0662,
Magnew Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.,
1073 Budapest, Dózsa György út 80. I/A
Tel.: 322-4403, terjesztői: Nemzeti Hír-
lapkereskedelmi Rt. és regionális rész-
vénytársaságok, a Budapesti Hírlapkeres-
kedelmi Rt. és a kiadó.

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzet-
közi licenz szerződés alapján tesszük
közzé, amely feljogosít minket a cikk
közlésére, hacsak erről előzőleg írás-
ban más megállapodás nem születik.
A Hivatalos Magyar PlayStation Tipp
magazin elismer minden szerzői jogot és
védjegyet. Feltüntetjük a szerzői jogot
és védjegyet. Feltüntetjük a szerzői
jogok tulajdonosait.
Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen
velünk kapcsolatba.

Szerkesztői levél...

Mint láthatjátok, a Tipp Magazin kül-
alakja újabb változáson esett át.
Mindez persze az új évezred igényeit
óhajtja kielégíteni: kissé karcsúbb, fit-
tebb lett az újság kiállása. Talán sportosabb is,
ezért van most annyi versenyjátékunk, élen a
Micro Machines V3: Micro Maniacs-szel. Próbáljuk
utolérni a rohanó világot.
Naprakész híreink és csaláskódjaink után, Dr. Dok-
tor üdvözl titeket, Kérdezz-felelünk rovatában, ahol
ezentúl minden rutinját és szaktudását latba vetve
fog a páciensek tüneteire gyógyírt keresni – más
szavakkal majd utánanéző, ha elakadtok valahol.
Kérlek Benneteket, segítségkérő leveleiteket neki cí-
mezzétek! Máskülönben a szerkesztőség napi pos-
tájának halmai esetleg örökre elnyelik írásaitokat.

Továbblapozva újabb cheat-falatok, majd az Útmu-
tató rovat vár Rátok, ahol van egy *Gran Turismo*
leírás, a profi versenyzőknek is érdemes beleolvas-
niuk az Arcade Mód rejtelmibe.
Beavatunk még a ring véres világába is, a *Ready 2
Rumble* bajnokainak társaságában. Ha viszont nem
vagy az a verekedős típus, inkább egy úrhajó piló-
tafülkéjében érzed nyeregben magadat, akkor a
Colony Wars: Red Sun a Te játékod! Crash kaland-
jainak abszolút részletes leírása is helyet kapott, az
erszéyes fiú és húgocskája most minden bizonnyal
baj nélkül végig tudja futni az összes pályát.
Az erős gyomorral rendelkező, rázkódást, fejenállást
és fejvesztett száguldást kedvelő megszállottak a
Rollcage Stage 2-ben találnak majd magukra. Nagy
kerekek, elképesztő végsebesség, féknyomok a
plafonon, mi kellhet más...
Szerkesztőségünk még sikeresen összehozott egy
rovatot, ahol tanácsokat adunk nektek házi autóver-
senyek szervezéséhez, azután valami nagyon furcsa
dolog történt velünk. Elég az hozzá, hogy a szek-
rény alá gurult, és elvesztettnek hitt holmikat sokkal
egyszerűbben megtaláljuk ezentúl. Most azonban
rohannunk kell, mert valaki macskanyávogást
hallott...



Nekem valahol
máshol kéne
lennem, az az
igazság.

Nem kellett volna
annyira hajszolnom
őket a múltkor...

Nézd csak!
Velük fogunk
játszani!

Kismenők!

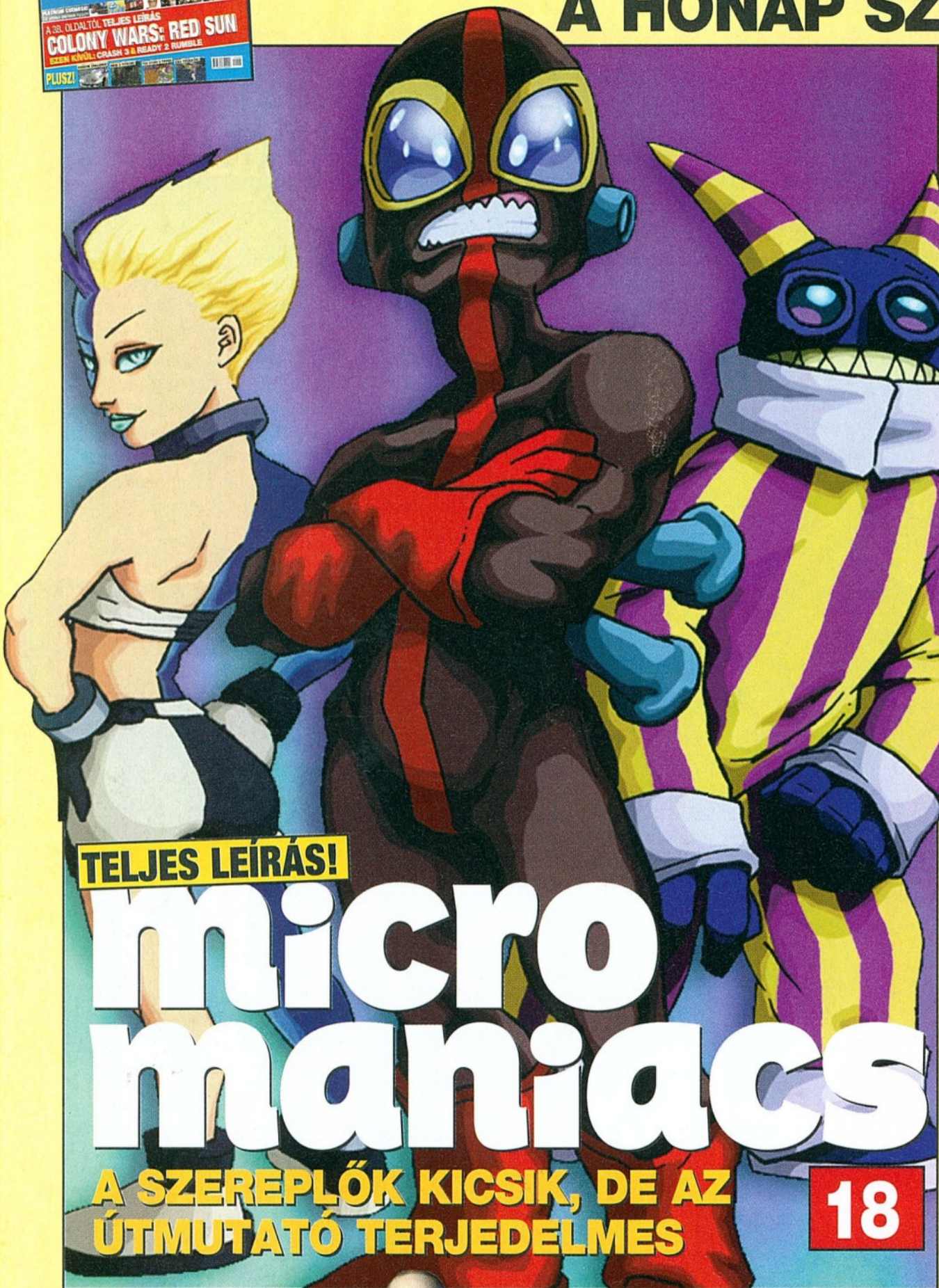


EBBEN A SZÁMBAN

PlayStation Tipp Magazin 5

TARTALOM

A HÓNAP SZEREPLŐI



TELJES LEÍRÁS!

micro maniacs

A SZEREPLŐK KICSIK, DE AZ ÚTMUTATÓ TERJEDELMEK

18

HÚZZ BELE!

ready 2 rumble

MINDEN SZEREPLŐ ÉS TECHNIKA

56

„JÓ AZ ÖREG A HÁZNÁL!”

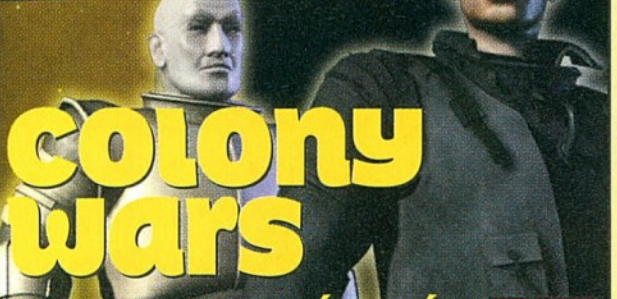
crash 3

ELEJÉTŐL A VÉGÉIG - ITT MINDENT MEGTALÁLSZ

66



MINDEN KÜLDETÉS



colony wars

NYERD MEG A HÁBORÚT, MIELŐTT A NAP LEMEGY

38

LEÍRÁS MINDEN PÁLYÁHOZ!



rollcage

A RÉSZLETEKET KÍNOS PONTOSSÁGGAL TAGLALJUK

48

AMIT TUDNI KELL!



gt2 arcade

ISMERD MEG A TITKOS PÁLYÁKAT ÉS AUTÓKAT

32

MINDEZEN FELÜL...

a-z-ig

LÉTFONTOSSÁGÚ CHEAT-EK ÉS TIPPEK **74**

LEGYÉL A LEGJOBB!

Hogyan kell

SAJÁT HÁZIÁ-BAJNOKSÁGOT SZERVEZNI **64**



GET CHEATIN'

Új tippek!

6 A LEGÚJABB TIPPEK ÉS CHEAT-EK ZOMBIKRÓL, MIEGYMÁS

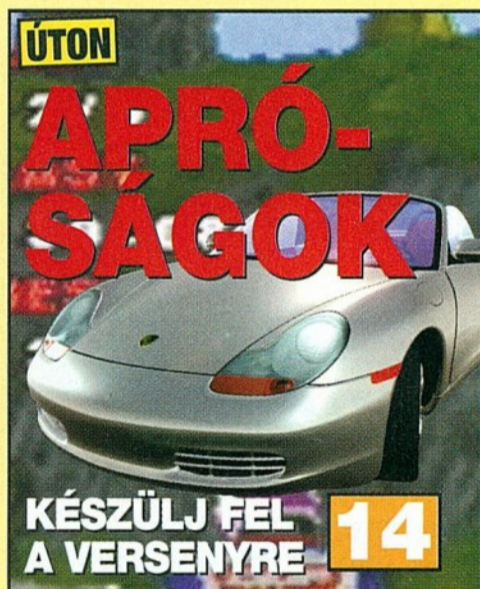


részletesen

ÚTON

**APRÓ-
SÁGOK**

KÉSZÜLJ FEL A VERSENYRE **14**



10 jó tanács

A JELSZÓ: „GYŐZNI MINDEN ÁRON!” ÉS EBBEN A CSALÁS IS BENNE VAN **12**

DR. DOKTOR

Kérdezz – felelünk rováta **8**

AHOL MINDEN, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS PANASZT ALAPOS KIVIZSGÁLÁSBAN RÉSZESÍTÜNK



**100% JÁTÉKVILÁG
PLAYSTATION TIPP
MAGAZIN**

naprakészen

ÚJ TIPPEK

Úja, szépek és működnek **6**

DR. DOKTOR – KÉRDEZZ, FELELÜNK

Avagy klinika a játékok szélén **8**

10 JÓ TANÁCS

Aki nincs veled, az ellened van... **12**

APRÓSÁGOK

Minden, amit az autós játékokról tudni kell **14**

útmutatók

MICRO MANIACS

Kis versenyzők – nagy játék **18**

GRAN TURISMO 2: ARCADE MÓD

Ismerd meg a titkos pályákat és autókat **32**

COLONY WARS: RED SUN

A birodalom visszavár, egy kis lövöldözésre **38**

ROLLCAGE: STAGE 2

Minden egyes rámpa, sőt, minden egyes göröngy az úton **48**

READY 2 RUMBLE

A bombajó bokszoló **56**

HOGYAN KELL

...saját házi-bajnokságot szervezni? **64**

CRASH BANDICOOT 3

BORZasztó részletes leírás **66**

EGYEBEK

A-Z-ig

A megszokott részletességgel **74**

LEVELEZÉS

Továbbra is várjuk a csúcsidőket **80**

A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

A cím magáért beszél **81**

ELŐFIZETÉS

Ha nem akarsz állandóan az újságoshoz rohangászni **82**

**100% JÁTÉKVILÁG
PLAYSTATION TIPP
MAGAZIN**

FRISS TIPP

ELAKADTÁL, UNOD VAGY AZ EGÉSZ JÁTÉK EGY NAGY RAKÁS...? NE ADD FEL! A LEGFRISSEBB CHEAT-EK SEGÍTHETNEK.

rainbow 6

A lopakodó hadművelet (Covert Operation), ahhoz hasonlít, mikor enyhén illuminált állapotban észrevétlenül próbálsz beosonni a szobádba, anélkül, hogy szüleid felkeltenéd. Lefordítva: ha csapatod tagjai folyamatosan leejtik a kulcsokat, és becsapják az ajtókat, nem sok esélyed van a győzelemre. Hangtompító gyanánt, próbáld ki az alábbi kódokat, melyeket a főmenüben, vagy a játék megállításakor írhatasz be.

BÓNUSZ LŐSZER

Nyomd le az **L1**-t, majd az **□**, **□**, **○**, **△**, **×**, **△**, **×** és **△** gombokat.

SÉRTHETETLEN TÚSZOK

Nyomd le az **L1**-t, majd az **○**, **○**, **□**, **△**, **×**, **△** **×** és **○** gombokat.

TERRORISTÁK ELTUNTETÉSE

Nyomd le az **L1**-t, majd a **△**, **○**, **○**, **△**, **□**, **×**, **△**, **○** gombokat.

BÓNUSZ EGÉSZSÉGCSOMAG

Nyomd le az **L1**-t, majd a **△**, **△**, **×**, **○**, **○**, **×**, **□**, **□** gombokat.

TÉRKÉPEK MEGMUTATÁSA

Nyomd le az **L1**-t, majd a **×**, **○**, **□**, **△**, **△**, **□**, **○**, **×** gombokat.

BEFEJEZÉS MEGMUTATÁSA

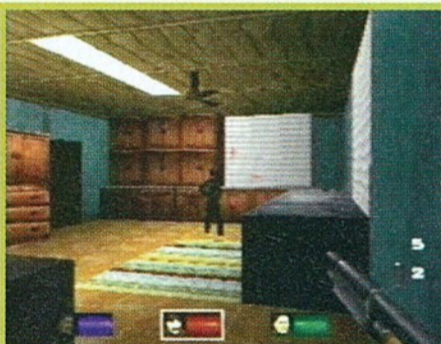
Nyomd le az **L1**-t, majd az **□**, **△**, **□**, **○**, **○**, **×** és **△** gombokat.

AJTÓK KINYITÁSA

Nyomd le az **L1**-t, majd a **△**, **□**, **□**, **△**, **×**, **○**, **□** és **△** gombokat.



>> Válassz ki csapatod tagjait, aztán tüntesd el őket. >>



>> Rainbow 6? Inkább a Rainbow 3-ra hasonlít. >>



COOL Boarders 4



Nem tudsz eljutni a titkos hegyekig? Próbáld meg a neved helyére beírni ezeket a kódokat, és a rejtett ösvények feltárolnak előtted.

Titkos hegyek NEWHILL
Az összes hegyet megnyitja.
Szereplők és ellátás ICHEAT
Minden extra eseményt felszabadít. IMSPECIAL



>> Szűz hó, ameddig a szem ellát. Persze majd jönnek a túristák... >>

micro machines v3



Mielőtt a Mániakusok színre léptek, négy-szereplős önpusztításról szólt a játék. Ha gyors az ujjad, és volt elég barátod, a véget nem érő éjszakák garantáltak voltak. Most, újra átélheted azokat az emlékezetes estéket, ám sokkal több tankkal: csak be kell írnod a neved helyére az alábbi szavak egyikét. Miután a kód bekapcsolt, beírhatod az igazi neved is.

CATLIVES – 9 élet egy-játékos üzemmódban
 GIMMEALL – Minden pálya szabad a több-szereplős játékban.
 NOTANKS – Lövésképtelen tankok.
 TANKS4ME – Tankok minden pályán.
 WINTERY – Csúszós utak.



>> Felejthetetlen verseny a pirítóskörül. Figyelj a homok-halmokra. >>



vidám park?



Öt font egy menet a dodzsemen?! Tíz font egy kör a forgó-csészében?! Ha panaszkodnak a vendégek a vidámpark magas árai miatt, próbáld ki ezeket a trükköket, és mutasd meg nekik, milyen az igazi hiper-infláció!

MINDEN NYITVA, EXTRA GAZSI

A neved helyére ird be a BOVINE szót, és játék közben nyomd le a **□**-t, az **×**-et és a **○**-t. Ezzel felemeled a rendelkezésre álló pénzt és megnyitod a vidámpark valamennyi standját, látványosságát és játékát.

SZOMJAZTASD A VENDEGEKET

Ha teljesen ki akarod fosztani a vendégeket, állíts a chips-es stand mellé egy ital-pultot. Emeld fel a szóda árát, a chips-ét pedig csökkentsd le. A kiszáradástól rettegő, mohó vevők minden pénzt megadnak majd egy



>> A következő építési terület kiválasztása kulcsfontosságú. >>

csepp vízárt is. Ha nincsenek erkölcsi gátlásaid, és kapzsiságod nem ismer határokat, emeled fel a chips sőtartalmát. (Ezért az akcióért nem vállalunk felelősséget.)

PÉNZTÁRCA-ÜRÍTÉS

Üsd be a BUD-ot a neved helyére, és nyomd meg a **□**-et, ahogy belépsz a parkba. Most bármiért megbírságozhatod a vendégeket, és ők, engedelmesebb polgárok módjára fizetnek is. A bolondok!



resident evil 3: nemesis



A Resident Evil 3-nak több befejezése van, mint a kalandjáték-könyveknek. Sok meglepetést tartogat a program, még azután is, hogy a játék végére értél. Vesd hát be magad újra a rettenet és az undorító zombik karjaiba.

MERCENARY (ZSOLDOS) ÜZEMMÓD

Miután egyszer a játék végére értél, mentsd el a Next Game file-t, és kezd el az új játékot. Az idő elleni harcban



(race against time), most magadra öltheted Carlos, Mikhail vagy akár Nikoli alakját is. Az ellenség lemészárlásáért és a civilek megmentéséért plusz pontok és másodpercek járnak. Bizonyos pontszám elérése után korszerűsítheted velük a fegyvertárad.

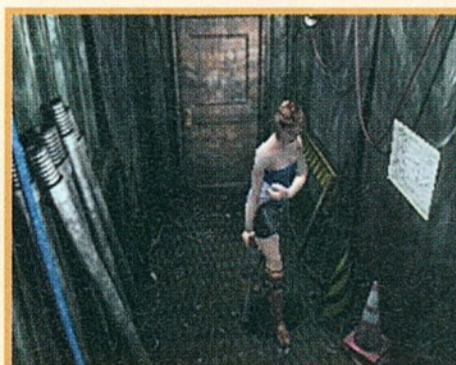
DIVATOZÁS

Ha a játék végére értél, várdd meg, míg a gép felírja a creditjeid, amikkel azután elmehetsz shoppingolni. Térj be az első utcában lévő ruházati áruházba, és cseréld le divatjamúlt csuhád. Ha si-

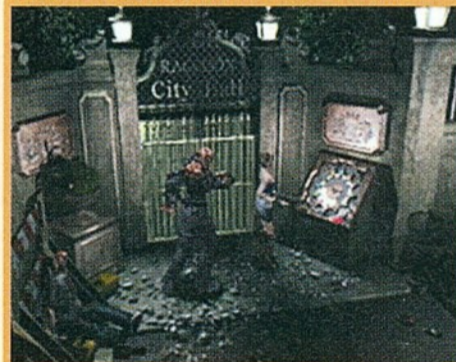
kerül „hard” fokozaton „A” eredménnyel teljesítened a küldetést, három újabb bolt kínálatából is válogathatsz.

EPILÓGUSOK

Az Epilógusok megnyitásához „hard” fokozaton kell a programot végigjátszanod. A rövid történetekből megtudhatod, mi történt Raccoon City vendégmarasztaló öslakosaival a kalandok után. A nyolc sztoriból, az eredményedtől függően ismerhetsz meg újabbakat és újabbakat.



>> Már megint, mi ez rajtad, fiam? Meg ne lássalak még egyszer ebben az ócska... >>



>> Sajnos, a jó öreg Nemesisnek nincs saját epilógusa. >>

24 órás le mans



>> Nem unod még ezt a tragacsot? Ha akarod, most lecserélheted. >>



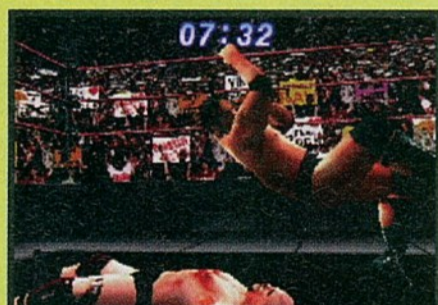
>> Ha egyszer célba értél, bármikor kérhetsz új járgányt. >>

Egy éjszakát végigvezetni, nem olyan egyszerű, ahogy a sok hétvégi autós elképzeli. Fáradt szemek, elgémberedett ujjak, gerincsorvadás: az órák mindenkin nyomot hagynak. Itt az ideje, hogy felrzd a párnád, kitoröld a szemed sarkában összegyűlt csipát és elgondolkozz: az aranyéremre vagy a fair-play díjra vágysz jobban. Ha az értékállóbb befektetést választod, íme néhány kód. (Csak a második futamtól lépnek életbe)

Minden autó és pálya

Quick Race üzemmódban	TATOO
1999 Audi Prototípus	MAYOU
1999 Toyota	PINOY
1999 BMW	POHLIN

leszámolás wwf módra!



>> Úgy tűnik, Steve Austin egy ideig kővé dermedten fekszik majd a földön. >>



>> Egy rövid pihenő igazán jól tesz a hájas fiúknak. >>

A legendás WWF ismét felmerült a feledés homályából. Két egymást püfölő álarcos, úgy látszik, nagyon izgatja a játékfanatikusok fantáziáját. Ha egy három méteres ugrással akard ellenfeled leteríteni, készülj fel rá, hogy esetleg arccal a földnek fogsz padlót, vagy ilyesmi.

AZ ALAPSZAKASZ TITKOS HARCOSAI:

A titkos harcosokat akkor szabadíthatod fel, miután a ringben bizonyított, hogy méltó vagy hozzájuk. Ahogy az évek

múlásával az öved egyre fényesebb és vastagabb lesz, újabb és újabb titkos harcosokkal szállhatsz ringbe

Harcosok	Évek
Ivory	1 év
Prince Albert	2 év
Jacqueline	3 év
Viscera	4 év
80 képesség-pont a Superstarsághoz	5 év
Mideon	6 év
Gerald Brisco	7 év
Pat Patterson	8 év
Nincs bonusz	9 év
90 képesség-pont a Szupersztársághoz	10 év
Nincs bonusz	11-14 év
Tiger Ali Singh	15 év
Rocker	20 év



>> Big Glenda végül megtalálta ellenfele gyenge pontját. >>



>> 10 röpke év a ringben, és Te is Szupersztár lehetsz. >>



DR. DOKTOR KÉRDEZZ, FELELÜNK

ORVOSUNK ELLÁTJA MINDEN BAJTOKAT

>> TE IS LEHETSZ TITKOSÜGYNÖK VAGY AKÁR... **Hercules**

Doctor Doctor



Tisztelt Szerkesztőség!
Szeretném lekérni a KF rovatban, ha éremben eljut levelem Önökhöz, a következő játékok kódjait: *Hercules, Syphon Filter, Mission Impossible*.
Köszönettel:
U. Zsolt, Vác

Kedves Zsolt!
Eljutott hozzánk a leveled, és bár egyszerre csak egy kérést szoktunk teljesíteni, ezúttal azt hiszem kivételt tehetünk – de csak mert nagyon népszerű játékok kódjait kérted...

Hercules

A KEZDŐ SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet
Mellszobor, Medúza, Pegazus, Pegazus
Kentaur's Forest
Villám, Felhő, Villám, Íjász
The Big Olive
Íjász, Katona, Hidra, Villám
Hydra Canyon
Pegazus, Felhő, Villám, Íjász
Medusa's Lair
Kentaur, Sisak, Hidra, Villám
Cyclops Attack
Pegazus, Kentaur, Kentaur, Hidra
Titan Flight
Pegazus, Pegazus, Sisak, Felhő
Vége
Villám, Medúza, Pegazus, Felhő

A KÖZEPES NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet
Hidra, Medúza, Felhő, Medúza
Kentaur's Forest
Kentaur, Mellszobor, Minotaurusz, Íjász
The Big Olive

Kentaur, Felhő, Hidra, Mellszobor
Hydra Canyon
Felhő, Sisak, Felhő, Katona
Medusa's Lair
Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur
Cyclops Attack
Sisak, Pegazus, Mellszobor, Íjász
Titan Flight
Katona, Felhő, Felhő, Villám
Passageway of Eternal Torment
Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus
Vortex of Souls
Katona, Villám, Katona, Kentaur
Vége
Pegazus, Katona, Kentaur, Katona

A HERKULESI NEHÉZSÉGI SZINT JELSZAVAI

The Hero's Gauntlet
Felhő, Hidra, Sisak, Villám
Kentaur's Forest
Villám, Felhő, Katona, Katona
The Big Olive
Minotaurusz, Medúza, Hidra, Medúza
Hydra Canyon
Medúza, Katona, Pegazus, Felhő
Medusa's Lair
Hidra, Katona, Pegazus, Kentaur
Cyclops Attack
Sisak, Pegazus, Minotaurusz, Medúza
Titan Flight
Hidra, Pegazus, Pegazus, Sisak
Passageway of Eternal Torment
Katona, Mellszobor, Medúza, Felhő
Vortex of Souls
Felhő, Hidra, Minotaurusz, Katona
Vége
Kentaur, Medúza, Sisak, Hidra

SYPHON FILTER

Mesterlövész játékmód: nyomd le egyszerre a nyitó (szép zöld) menü alatt: ←+L1+R2+□+○+⊗ (Vigyázz, mindig az ⊗-re igazítsd rá utoljára az ujjadat!) Ha jól csináltad, azt fogod hallani „Damn it!”

Gyenge ellenfelek: Pauszald le a játékot, válaszd a „Map” opciót, aztán nyomd le egyszerre: →+L2+R1+⊗. Ha elég ügyes voltál, nevetést fogsz hallani.

Mozizás: Az első szinten keresd meg azt a helyet, ahol egy ablakon kellett átugranod, hogy a lifthez juthass!

Menj egyenesen és ugord át a dobozokat! A falon ajtóra hasonlító képeket láthatsz. Menj oda a középsőhöz, ahol a golyóálló mellény is található! Pauszald le a játékot és aktiváld a „Gyenge ellenfelek” kódot! A játék egy moziban fog folytatódni. Menj be a bejáraton (függönyök), és máris skubizhatod az FMV-keket! Az ⊗-szel ugorhatsz a következő filmcskére, és ha meguntad az egészet, a ▶-tal léphetsz ki.

Minden lövés elsőre öl: (még a golyóálló mellényt viselő katonákat is): Pauszald le a játékot, lépj az „objectives”-be, tartsd egyszerre lenyomva (az ⊗-et nyomd le legutolsónak): →, ○, L1, R1, R2, ⊗. Ha jól csináltad, Gabe azt mondja, „Understood”. Bizonyos szintfőnökök (legfőbb célpontok) esetében sajnos hatástalan ez a kód.

Játék nehezítése: A nyitó képernyőn nyomd le egyszerre az ⊗-et hagyva utoljára: ○, □, L1, L2, R2, ⊗. Gabe azt fogja kiáltani: „Damn it!” Hát igen, ő a könnyű élet híve.

Az összes fegyver és korlátlan muníció: Pauszald le a játékot, válaszd a „Weapons” opciót, aztán nyomd le egyszerre: →+L2+R2+○+□+⊗. De jó, ha tudod, hogy ez mindig csak az adott szinten használható fegyvereket tesz számadra elérhetővé.

Szint kiválasztása: Pauszald le a játékot, válaszd a „Select mission” opciót, aztán nyomd le egyszerre: ←+R1+L1+□+○+⊗.

Felturbózott hangtompítós 9 mm-es:

Pauszald le a játékot, válaszd a „Silenced 9 mm”-t a „Weapons” opció alatt, és nyomd le egyszerre: ←+L1+R2+□+○+⊗. Ha sikerült, Gabe azt fogja mondani „Understood.”

Még néhány tippeske:

– A megégést úgy kerülheted el, ha – amikor lángra kapsz – gyorsan megnyomod a ▶-ot, majd ezt megismétled. Így is megsérülsz, de nem halsz bele.

– A vírus-szkennert arra is használhatod, hogy a falon keresztül kifürkészd az ellenséget.

– Amikor a helikopter ellen küzdesz, és az le akar lőni téged, gurulj el az útból, nyomd meg gyorsan az R1-et és lőj! Addig ismételd, amíg ki nem nyúvad!

mission: impossible

A programozók titkos üzenete: A „Load Game” alatt írd be a „TTOPF-SECRET” jelszót.

Az FMV-k megtekintése: A „Load Game” alatt írd be a „SEECOLMOVIE” jelszót.

Lassított lejátszás mód: A „Load Game” alatt írd be

az „IMTIREDTODAY” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Turbó mód: A „Load Game” alatt írd be a „GOOUTTAMYWAY” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

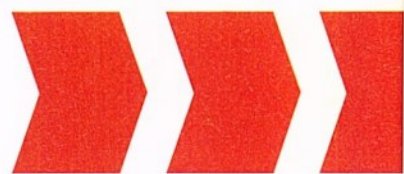
Szuper ugrás: A „Load Game” alatt írd be a „BIONICJUMPER” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A Mesterséges Intelligencia kikapcsolása: A „Load Game” alatt írd be a „SCAREDSTIFF” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Ismeretlen: A „Load Game” alatt írd be a „GOFIRSTFRAME” jelszót, a „Bad Password” (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A küldetések kódjai:

Küldetés	Helye	Kód
2	Subpen Area	ABEMJQLNVTGP
3	Russian Embassy	OGLIESHVIRLL
4	KGB Warehouse	OQRFFSITJMNI
5	KGB Headquarters	EHNJHSURWJMP
6	Security Hallway	GDPSISJOWUAN
7	Underground Sewage Plant	GGHIHSJVWRML
8	Security Hallway	GQOFISKTLMAI
9	KGB Headquarters	IGCJM.JMVMRBL
10	Russian Embassy	IQDSNJNTOMCI
11	IMF Headquarters	IJENMUNHONCJ
12	IMF Headquarters	IMQPNHNKOSCM
13	Infirmary	PBFROUOPPWBDB
14	CIA Rooftop	PMGKPUKQSDM
15	CIA Mainfr. Comp.	PJGNOUPHQNDJ
16	CIA Rooftop	KEJPPUPSRKEE
17	Waterloo Station	HDGGFPMQMOBC
18	Train	IGILGPMLMYBO
19	Train	HDGOFKQMOBC
20	Train Roof	IGJDTMLMYBO
21	Lundkvist Base	NGHSMGTXMGI
22	Tunnel	MOEEOJGHVXJH
23	Mainland	MKEHTJSSVVD
24	Gunboat	AFQMOJGPVTPG



>> HA NINJA, AKKOR... metal gear integral

Doctor Doctor

Tisztelt PST!

Megvan a *Metal Gear Integral*. A VR- Discet 99%-ra teljesítettem eddig. A gondom az, hogy a ninja opcióba nem enged belépni a program. Lehet, hogy azért, mert csak 100% elérése után játszhatok a ninjával?

Ahhoz viszont, hogy elérjem a 100%-ot egy olyan küldetést kell teljesítenem, ahol egy távcsővem, egy kamerám van és a pálya közepén egy íróasztalnál egy hölgy ül.

Ha tudtok, segítsétek, mert nem tudtam rájönni, mit kell itt csinálnom. Előre is köszönöm a segítségeket!

Sziasztok

Csanádi Péter, Pécs

Üdvözlöm a PST stábot!

Egy fontos kérdést szeretnék feltenni a *Metal Gear Solid* kapcsolatban. A kérdésem: lehetséges-e a ninja szerepében játszani (amerikai NTSC verzió), és ha lehet, legyetek olyan kedvesek, írjátok le az újságban.

Segítségüket előre is köszönöm!

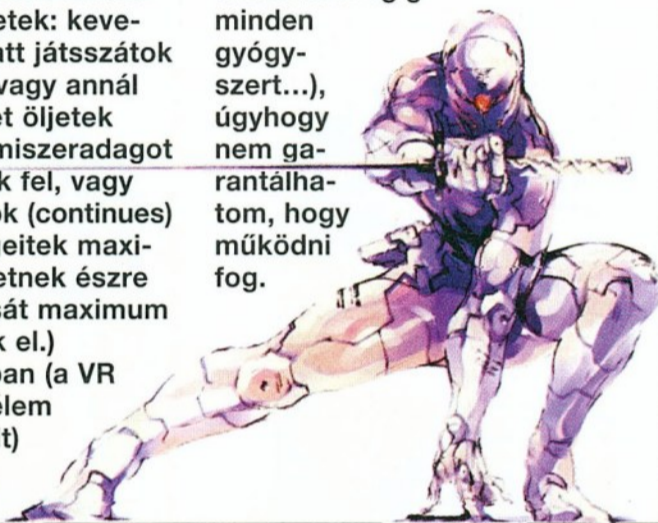
Csurja Zsolt, Vác

Kedves fiúk!

„Ninja Mode”-ban (amikor a nyitó képernyőn Ninja álarc nélkül látható) úgy játszhattok, ha végigjátsszátok a játékot a „Very Easy” kivételével bármilyen nehézségi fokon. Story Mode-ban szereztétek meg a legjobb minősítést, nektek kell a legjobbnak lennetek. Ha ez sikerült, töltsétek be a „VR Training Disc”-et. (A legjobb minősítés eléréséhez a következő feltételeket kell teljesítenetek: kevesebb, mint 3 óra alatt játsszátok végig a játékot; 25 vagy annál kevesebb ellenséget öljetek meg; csak egy élelmiszeradagot (ration) használjatok fel, vagy annyit se; folytatások (continues) kizárva; az ellenségeitek maximum négyszer vehetnek észre titeket; a játék állását maximum 79-szer menthetitek el.)

Az amerikai verzióban (a VR Missions-ban, remélem erre gondoltál, Zsolt) van egy csalás is a

„Ninja Mode” könnyebb eléréséhez: a bevezető képsorok után a nyitó képernyőt fogod látni, rajta Ninja álarcban. Ne is érj hozzá a kontrollerhez, és a gép egy idő után újra le fogja játszani a bevezető mozit. Ezt háromszor ismételd meg, negyedszerre Ninja leveszi az álarcát. (Másszóval ne csinálj semmit, amíg Ninja le nem veszi az álarcát.) Ezek után menj a Special Mode-ba és játszatsz Ninja szerepében. Viszont jobb ha tudod, hogy ezt a kódot én még nem próbáltam (egy orvos sem kóstolhat végig minden gyógyszer...), úgyhogy nem garantálhatom, hogy működni fog.



>> RÁD IS VÁR EGY SZÖRNY ÉS AZ... alien trilogy

Dear Doctor

Helló PST!

Üdvözlöm a tisztelt társaságot. Nekem több játékkal is problémáim vannak (GAME OVER). De a legnagyobb gond az ALIEN TRILOGY nevű játékkal van. Ehhez szeretnék tőletek csalásokat kérni. Nagyon jól jönne például örök energia/ lőszer illetve mindkettő. Egyelőre nekem ez is elég lenne. Előre is köszönöm.

Tisztelettel egy PSX-kalandor:

Törzsök István,
Mezősas

Kedves István!

A „Game Over” PSX-es körökben sajnos gyakran előforduló betegség, de legtöbb esetben van rá gyógymód. Neked a következők kipróbálását javaslom:

Szint kiválasztása:

Írd be a GOLVxx kódot – az xx helyére a kívánt szint sorszámát írva. Ezután válaszd az „Accept” opciót. Ha sikerült a dolog, a képernyőn a „Cheat Activated” felirat fog megjelenni. Válaszd a „Quit” opciót és kezd el a játékot csak a pisztollyal. (Ha a 34. szintet választod, a játék befejező képsorait tekintheted meg.)

„God Mode”:

Írd be a 1GOTP1NK8CIDBOOTSON kódot. Megkapod az összes fegyvert, kifogyhatatlan lőszer, sérthetlenséget, és elérhető lesz az összes szint. Plusz a nyitó képernyőn választhatsz az NTSC és a PAL verzió között. (Vigyázz! Ha memóriakártyára elmented a játékot, csak a fegyvereket és a lőszer tudod elmenteni!)

Power shotgun (nagyerejű fegyver):
Állítsd meg a játékot és nyomkodd végig: △, ○, ○, ○.

A szintek kódjai:

Hogy a kiválasztott szinten játszhas a Xenomania nehézségi fokozaton pötyög be az alábbi kódok egyikét:

Szint Kód

- | | | | |
|------|-------------------------------------------|------|--------------------------------------------|
| 1-2 | J3BBBBBDWP8903BBBBBB
BBMBBXXJB | 2-7 | 1LBXBD354PBJBCLPQBTB
BLBB3MH9HBD |
| 1-3 | LZBBBBBKCPB9N3DBBBBCG
BBMB-
BCD1BBB | 2-8 | RQBBBBD988PB9JCCVDBBTB
BLBB-
VM09CBH |
| 1-4 | FBBBBBBMCPB9XLDDBBF
BBMBBCX1BBB | 2-9 | 4BBQVBF4PBJJMVQGBTL
BLBCGNH9FVK |
| 1-5 | 7LBB7BBB84PB9K3G6BBDL
BLMBDB1BBB | 2-10 | 77BQVBDMPBJ24XPQBRL
BLB-
BZNY9HBD |
| 1-6 | 1LBBBBB6WPB7F3GBBB2B
BBBBDX1BBB | 3-1 | 8ZBCLBC8RMPBDKMPB3BS1B
LBB3PF9HBF |
| 1-7 | YGBJLBB70PB9R3CQVCBG9B
BDBQFJ9CLB | 3-2 | H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7B
BLBLP09GVB |
| 1-8 | WGBBBBB0HPBJL3BTG BLMB-
VFX9DVB | 3-3 | NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7B
BLBQQH9GVB |
| 1-9 | XQBJLBBMHBPJNVFQVBTG BLM-
CBGD9HBB | 3-4 | 0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBB
BLB7Q09CBC |
| 1-10 | 4BBBBBBFWPBQHLPN2BTL
BLJCGG29FBB | 3-5 | KBBBBBFGCWPLH4KJVB
BLB3RH9B3C |
| 1-11 | 3ZBJLBB4HPBQQ3PQVBTL
BLJCGHJ9FBB | 3-6 | KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQB
BMB3R099CLB |
| 1-12 | 03BJGBBBHWPB9BB0H3BTL
BLD-
CBHZ9GVB | 3-7 | 03BBBBBB8CPB9BBDQBSQB
BMCBSK9CLB |
| 2-1 | Z3BBB8B74PB9GVTJVB
DB7JG9BVB | 3-8 | WVBBBBBY8PB9BBL33BN3
BLMB7509CBB |
| 2-2 | 4BBLGBBB8PB91B4PVB
MB3JZ9C3B | 3-9 | TQBBBBB4MP9P3BDQBBBBB
MCGTH9BBB |
| 2-3 | 4GBKVBZRPB9BB5QVB
BKCGK9GLB | 3-10 | 4VBJLBFDM9XVNVQVJLBB
MCBT49F3J |
| 2-4 | 2BBQGBB8RBPBBB5BBB
BBBBBKBZ9GVB | 3-11 | 4VBFNB4S24PB94BNF7BQVBB
MB7VH9F3J |
| 2-5 | 0ZBBBBB9V8PB9QWDHBBTL
BLBCLH9G3G | 3-12 | S3BBBBBFGS0PB94BNKZBQVBB
MBZV09HBL |
| 2-6 | 03BQVBD9VHPB9QWJM7BTL
BLGCGLO9HBD | 3-13 | Q3BQVBDXRCBP94BNQVBTBL
MBGWH9GBL |





>> KULCS ÉS KRÍZIS... DINO CRISIS

Doctor Doctor

Tisztelt Szerkesztőség!

Nem rég vettünk PSX-et és még nem vagyok túl nagy szakértő a játékok területén ... A *Dino Crisis*-ben „Kb. 20” perc után megakadok az első szinten az ajtónál, mert nem tudom, mi a kód, vagy mit kellene csinálni, hogy tovább jussak.

Szúnyog
(Horváth János, Üllő)

Kedves Szúnyog!
Az ajtónyitó kódok, abban

a sorrendben, ahogy a játék során feltehetően találkozol velük:

A kód: H B C E F A G D I
A kulcs: B C F G I
A megoldás: H EA D

A kód: A B N D E F G H
A B W C D F G H
A B D F G H O M
A B D E F G H R

A kulcs: A B D F G H
A megoldás: NEWCOMER (Húzz ki minden A-B-D-F-G-H betűt a kódból)

A kód: L F A C E D O E G H
R F A C T D O E R Y
A kulcs: 3 4 5 6 7 8

A megoldás: LABORATORY (3=C, 4=D, 5=E, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: T H E
T H I R D E F N F E
B A L L O N
H I R O R R S G S Y
A kulcs: 1 2 3 4 5 7 9
A megoldás: ENERGY
(ENERGY)

A kód: W B A D T H E I R C
D D D H W
C B C G A
F G H I Y

A kulcs: 2 3 4 6 7 8 9
A megoldás: WATERWAY (2=B, 3=C, 4=D, stb. Ezeket hagyd ki a kódból)

A kód: S A T U R D A Y
B A B Y
N I L L G H I T
Z F E V E R
A kulcs: 2 5 6 7 9
A megoldás: S T A
I L I
Z E R
(STABILIZER)

A kód: 04 15 03
20 15 18
06 11 09
18 11 07
A kulcs: G F
A megoldás: DOCTOR KIRK
(04=D, 15=0, 03=C, stb. Hagyd ki a 06 és 07 számokat)



>> A GOND ITTMARADT A...

fifth element

Doctor Doctor

Tisztelt Szerkesztők!

Egy kérdéssel fordulnék hozzátok. Kódokat szeretnék kérni a következő játékhoz: *Fifth Element*. Előre is köszönöm.
Mosolygó Attila, Orosháza

Tisztelt Attila!
Kérdésedre a világ orvosainak megkérdezése után is csak rövid választ adhatok, mert mindössze egyetlen kód ismeretes:

Csalás mód
NTSC (amerikai) verzió:
Nyomd le a főmenüben az [1], [2], [R2], [L1], Select kombinációt. Ha jól pötyögted be, hangot fogsz hallani. Ezek után válaszd a „New game” (új játék) vagy a „Load game” (elmentett játék behívása) opciót, és meg fog jelenni egy csalás menü, ahol válogathatsz a szintek között, örök életet, fegyvereket és egyéb cuccokat szerezhetsz, vagy megnézheted az FMV-eket.

PAL (európai) verzió:
Tartsd lenyomva a főmenüben a [C]+[A]+[L2] gombokat. A többi ugyanaz, mint az NTSC változatnál.



LÉGY PÉNZES MENEZSER...

Premier manager '98

Doctor Doctor

Szevasztok!
Jó az újság, csak még egy kicsit ritka és vékony! Szeretném, ha küldenétek nekem valamilyen kódot a *Premier Manager '98*-hoz. Előre is kössz!
Szevasztok!
Szendrei László

Kedves László!
A focihoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz... Persze jó focisták sem ártanak, és jól jön egy labda is, de ezek min-mind pénzért kaphatók.

Szerezz 4 millió fontot (£4,000,000)
Válaszd a Barcelona vagy a Juventus csapatát mind a két idegenben játszott mérkőzéshez.

Újítsd meg a szerződéseket potom áron
Amikor meg kell újítanod a szerződéseidet, menj bele a „contracts”-ba, kattints a játékosra, akinek meg akarod újítani a szerződését, 50 fonttal emeld meg a bérét és adj 10 évet a szerződéshez. Ha jól csináltad, el fogja fogadni az új feltételeket. Ezt bármelyik játékosal megteheted.



>> VÉDELMEZŐ ERŐK final fantasy viii

Doctor Doctor

Csumedli fiatalok!

Két okból is írok nektek. Az egyik az, hogy ezúton szeretném elmondani, hogy az újságok nagyon frankók. A másik már kissé bonyolultabb. A FFVIII-hoz kérnék segítséget. A PST 3. számában megírtatok, hogy hol van a Bahamut GF. A szigetét meg is találtam, de a harc után bármelyik opciót választva a GF nem lesz az enyém. Segítsetek, mert már nem bírom tovább! A másik nagy problémám a következő: sikerült megszerezni a SHIVA, SIREN, IFRIT, DIABLOS, QUEZACOTL, BROTHERS, CERBERUS, EDEN, CARBUNCLE, LEVIATHAN, PANDEMONA, ALEXANDER, CACTUAR GF-eket, de 3 még hiányzik. Az egyik a Bahamuth, a másik a Tanberry, a harmadikról pedig gőzöm sincs. Segítsetek megtalálni a maradék három GF-et, mert már tiszta idegromcs vagyok. Nagyon fontos lenne, ha a következő PST újságban megírnátok nekem a megoldást!

Kösz!
Hackl Norbert
Alias Macho, Budapest



Kedves Norbert!

Igaz, csak három GF-ed hiányzik, de lehetnek nálad kevésbé felkészült harcosok a pályán. Az ő kedvükért az összes védelmező erőt felírom.

1. Quetzalcoatl: Ezt a GF-et az első CD-n szerezheted meg. Csak menj a „Tutorial” menübe a „Balamb Garden’s Network”-ből.

2. Shiva: Ez is a „Balamb Garden Network” „Tutorial” menüjében szerezhető meg, mint Quetzalcoatl.

3. Ifrit: A „Cave of Fire”-nél kell megküzdened vele az első CD-n.

4. Siren: Az Elviole-tól szerezheted meg a „Dollet’s Radio Tower”-nél – le kell győznöd.

5. Brothers: Győzd le őket a „Tomb of Unknown King”-nél (Disc 1).

6. Diablo: Használd a Balamb Townba való elindulásod előtt Cid-től kapott varázslámpát (Magic Lantern) kell használnod az eszközök (items) menüben – meg kell küzdened vele!

7. Carbunkle: Shumerke-től kell megszerezned a „President’s Mansion”-nél, amikor Rinoa-t kell megmentened.

8. Leviathan: A főnöktől kell megszerezned, Nogue-tól, miután sikeresen „lekezelte” az MD rendszert.

9. Pandamonium: Fúujintól kell megszerezned, amikor a második CD-n Balamb Townban megküzdesz vele.

10. Cerebrus: Vele a „Galbadian Garden”-ben kell megküzdened – nem könnyű ellenfél...

11. Alexander: Edea-tól kell megszerezned a második CD utolsó nagy összecsapásában.

12. Grasharaboras: Nehéz és drága vállalkozás. Először is rendelkezned kell a következő dolgokkal: **6 „Molbor Tentacle”** (csáp) – lopj a Molboroktól, és Diablo-tól szerezd meg Bundorut. Molborok a „Tears Point” mellett található, de vannak a Ragnarok átvétele után a „Hell/Heaven” (pokol/menny)-hez legközelebb eső helyen is (keresd meg a térképen). **6 „Iron Pipe”** (vaspipa) – ezeket a Galbadia területén kívül található sárga-zöld gorilláktól lophatod el. Csak sivatagokban lehetők fel. Használd Bundorut!

6 „Remedy Plus” – vegyél (boltból 60,000 gilért) legalább 60 „Remedy”-t és cseréld be őket „Remedy Plus”-ra (Alexander „Medicine Level Up” menüje). Meg kell szerezned Alexander „Medicine Knowledge”-ét, addig nem tudod megtanulni a „Medicine Level Up”-ját. **1 „Soloman’s Ring”** (Salamon gyűrűje) – „Tears Point”-ben található (délkeletre Esthar Captialtól). Ha mindezek megvannak használd Salamon gyűrűjét, és megkapod a GF-et. (Ezt a GF-et a harmadik CD-n találod, de a negyedikén is megszerezheted. Salamon gyűrűjét az újratöltés előtt kell magadhoz vened, és az Alexander GF megszerzése előfeltétele ennek a védelmező erőnek.)

13. Bahamut: A Ragnarok megszerzése után menj a „Warship Island”-re (a térkép délnyugati részén található, Edea házából nyugatra).

Amikor belépsz egy fényoszloppal fogosz találkozni – ne mozogj, amikor a fény világít, harcba fogsz keveredni. Beszélj az oszloppal, és az első kérdésnél válaszd az első opciót (Rubulmdragon elleni harc), a második kérdésnél a másodikat (harc egy újabb Rubulmdragon ellen), az utolsónál pedig a harmadik (rejtett) lehetőséget, és küzdj meg Bahamutal. Nem lesz könnyű dolgod.

14. Sabotendar (Cactuar): Menj „Cactuar Island”-re (a „Sentora” délkeleti részén találsz). Van ott egy zöld Cactuar (a Sabotendar), azt kell legyőznöd. Nem lesz egyszerű, mert ez egy hatalmas Cactuar, legalább négyszer akkora, mint a többi.

15. Tonberi: Menj a „Sentora Ruins”-hoz (a „Sentora” területen). Menj a fő épületegyütteshez, ahol egy szörnyszobor és az Y alakú létra van. Őlj meg 20 Tonberit és az egyikük a „King Tonberi”-vé (király) fog változni. Győzd le, és ez a GF is a tiéd. A harc folyamatos. Meg kell szerezned Odint, mielőtt ez a védelmező erőt megszerezned. A 20 Tonberivel nem muszáj egyszerre megküzdened. Kiléphet a térképre és elmentheted a játékállást.

16. Eden: Miután legyőzted Bahamutot, menj vissza Ragnarokra és beszélj mindenkivel. Ezután menj vissza „Warship Island”-re, és menj le a sérült világítórendszer „lyukába”. Használd a gőzblokkokat a következő sorrendben: 2-2-1-1, és Zellel kezeltesd a masinát (második opció). Menj a pincébe és vizsgáld meg a gépezetet. Egy hatalmas szörny (Ultimate Weapon) fog megjelenni, tőle szerezheted meg az Edent.

Kemény menet lesz!

MONDD EL, AMI FÁJ!

Álmatlanságtól szenvedsz, mert elakadtál valamelyik játékban?
Fájnak az ujjaid a gombnyomogatástól?
Szörnyek okoznak fejfájást neked?
Mondd el, mi a panaszod!

NÉV:

TÜNETEK:

Vágd ki a kupont, töltsd ki, és zutty be a borítékba!

Cím: 1306 Budapest 35, Postafiók 141.

PST E-mail: TIPPKERDEZZ@CMK.HU



10 tipp

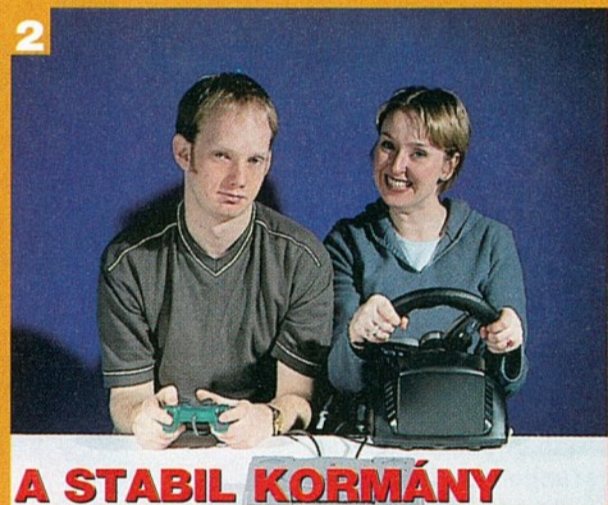
HOGY PROFI PILÓTAKÉNT

Kifejlesztettél egy játékstílust, amivel mindenkit le tudsz nyomni, amivel a vesztesre álló helyzetekből is győztesként, vagy legalább egy barátságos döntetlennel tudsz kijönni? Ha úgy érzed, nincs jogod kisajátítani Isten eme adományát, és meg akarod osztani a Tipp Magazin olvasójával, küldd el címünkre, és meglátjuk, mit tehetünk az érdekedben. Minden számban tíz szaftos tippet mutatunk be, a különböző stílusoknak megfelelően. Némi lyikkal az általános taktikai érzéked javíthatod, másokkal a technikád fejlesztheted. Természetesen, a gonoszabbnál gonoszabb cheat-ekről sem feledkezünk el. Levelesládánk nyitva áll minden trükk előtt, ami egy lépéssel közelebb vihet a győzelemhez. Jelszavunk: „A cél szentesíti az eszközt!”



AZ ELHELYEZKEDÉS

Hiába gyors az autód, ha nem kényelmes, elveszik a vezetés élménye. Mielőtt játszani kezdesz, gondoskodj a megfelelő körülményekről: válassz ki egy kényelmes ülőalkalmatosságot, helyezkedj úgy, hogy jól rálásd a képernyőre, készítsd be egy flakon kólát, szendvicseket, fogkefét, hálósákokat, stb.



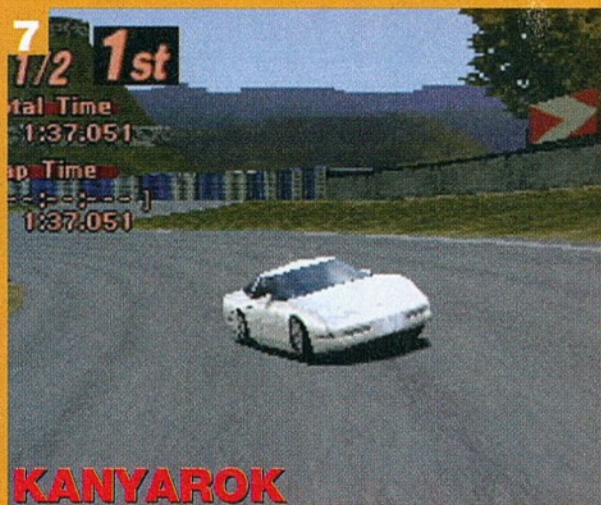
A STABIL KORMÁNY

Bár, nem olcsó beruházás, de ha komolyan veszed a versenyzést, és a legjobb időeredményt akarod elérni, feltétlenül szerezz be egy tisztességes kormányt. Hiába, a sikernek megvan az ára. A következő lépés a rögzítés: keress egy sima felületet, amire szilárdan ráfogathatod a kormány szerkezetét. Fontos, hogy stabilan álljon, és ne szálljon el, mikor bedölsz az élesebb kanyarok bevételekor.



NYOMVONAL

Minden autóversenyben a legjobb idő elérése az fő cél. A legtöbb játékban a pályákra van festve az optimális ívet jelző vonal (racing line), ami általában egy sötét, abroncs formájú nyomvonal. Kövesd a felfestést, és máris egy lépéssel közelebb kerülésd a győzelemhez. Ha nincs az úton nyomvonal, a legtöbb amit tehetsz, hogy kerülésd az éles fordulásokat, és lágy íven vezetedsd végig a távot.



KANYAROK

A legtöbb játékban a navigálás jelenti a legnagyobb kihívást. Fontos, hogy pontosan tuddsd, milyen élesek a kanyarok: kormányozdsd járgányod az optimális pozícióba (a nyomvonal, általában jó támpont), kapcsoljsd a megfelelő fokozatba és vedds fel az ideális sebességet. Kísérletezz különböző fokozatokkal illetve sebességgel, és idővel ráérzedsd, hogy tudods a leggyorsabban bevenni a kanyarokat.



HASZNÁLD AZ ERŐT!

Szinte minden arcade játékban el vannak látva az autók kézfékekkel vagy farolási funkcióval. Használd őket, mert így gyorsabban be tudods venni az éles kanyarokat – a szélsőséges vezetési viszonyokat alkalmazó programok esetén nagyon hasznosak. Célszerű az irányító-pult váll-gombjára, a sebesség-váltóra, vagy a kormánykerekre konfigurálni a funkciót, hogy a farolás után azonnal gyorsíthass.



háacs

Versenyezhes!



3 NEM TUDOK NYERNI!

A vereség, bárki ellen versenyzel is, nagyon bosszantó. Főleg, ha az ütközések és autód sérülései miatt már a futam közepén elszállnak győzelmi esélyeid. A legtöbb, amit tehetsz, hogy visszakormányozd a járgányt a pályára, szembefordulsz a menetiránnyal, és belerohansz a riválisaid kocijába. Néhány kamikáze akció után annyira összetörnek az autók, hogy senki nem ér majd célba. Ez is valami.



4 A FARKASTÖRVÉNY

Ez a taktika több, mint könnyed lökdösődés. Gondold meg, kivel szemben alkalmazod, mert gyakran kisebb háborúhoz vezet. Ha riválisod behozhatatlan előnyre tesz szert, erőszakosabb eszközökhöz kell folyamodnod: a kormány félrerántása, csiklandozás, szembefogás (kiszúrás), és a fizikai bántalmazás minden egyéb formája megengedett! Ám jól teszed, ha felkészülsz az ellencsapásokra is!



5 KIKAPCSOLÁS

Ha ellenfeled képességeivel nem tudsz versenyezni, a PlayStation „véletlen” kikapcsolása az egyetlen megoldás. A szándékosság látszatának elkerülése érdekében, búj ki óvatosan a cipőből, nyújtsd lassan a lábad a gép kapcsolója felé, és hirtelen mozdulattal vess véget a játéknak. Így a futam érvénytelennek minősül, és mint ilyen, nem lesz győztese.



9 A TUDÁS HATALOM

Még a leggyakorlottabb pilótától sem várhatod el, hogy a pálya előzetes kijelölése nélkül álljon starthoz. Ebben az esetben a következőt kell tenned. Tudd meg, melyek az egyes pályák kritikus pontjai, és ismerd ki azokat. A felkészületlenül és meggondolatlanul versenyző riválisod előbb-utóbb ki fog csúszni a pályáról, Te pedig lazán magad mögött hagyhatod, és tetemes előnyre tehetsz szert.



10 AZ AUTÓ KIVÁLASZTÁSA

A kocsik kiválasztása minden autóversenyben kulcsfontosságú döntés. A legtöbb járgánynak vannak előnyös (könnyű kezelhetőség, végsebesség, stb.) és hátrányos oldalai (lassú gyorsulás, útfekvés, stb.). Válaszd a képességeidnek legjobban megfelelő autót: pl.: ha nehéz a kanyarodás, cseréld le egy jobb úttartással rendelkezőre.

A PST LEGJOBB AUTÓVERSENYEI:

1. Gran Turismo 2
2. Ridge Racer Type 4
3. Colin McRae Rally
4. TOCA: Touring Cars
5. Gran Turismo

TELJES LEÍRÁS:

GRAN TURISMO 2

CSAK LAPOZZ A 32. OLDALRA!



TIPPEK SOFŐRÖKNEK

EGY KIS KOLLEKCIÓ HASZNOS TRÜKK ÉS KÓD, A LEGJOBB PLAYSTATION AUTÓVERSENYEKHEZ – MINDENKINEK!

crash team racing

A turbó-pálya és a bónusz-aréna megnyitásához nyomd le az **L1** és az **R1** majd a **→, →, ←, △, →** és **↓** (kétszer) gombokat a főmenüben: egy vad hangot hallasz. Ha korlátlan maszk után vágyakozol, az **L1 + L1**, majd a **←, △, →, ←, ○, →** és **↓** (kétszer) gombokat kell lenyomnod a fő menüben. Ezek után, valószínűleg az idők végzetéig a képernyő előtt fogsz ülni.



>> Hála a korlátlan maszknak, Crash-nek nem kell többé sminkelnie. >>



>> A genetikai módosítások előtt, csak az autók voltak parányiak. >>

andretti racing

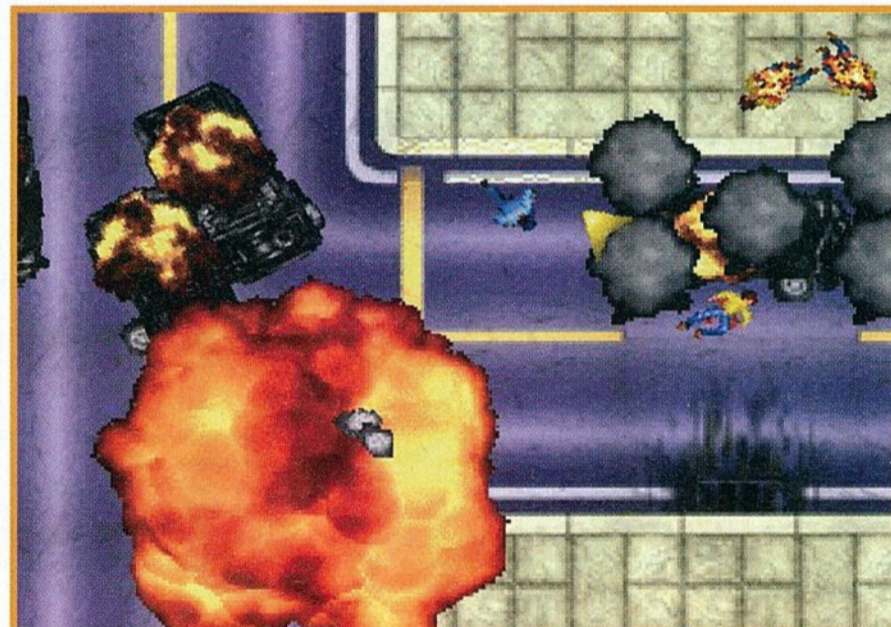
Ha plusz autókra van szükséged, kezdj új játékot kezdő szinten, és írd be: **GOBEARS!** A kocsik máris a rendelkezésedre állnak.

toca 2: touring cars

Írd be a neved helyére, hogy **MECHANIC**, és minden autót megkaphatsz. A pályákat a **BIGLEY**-vel nyithatod meg.

grand theft auto 2

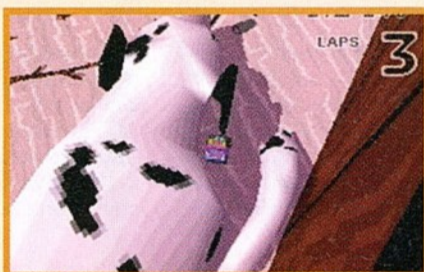
Írd be a neved helyére az **ITSALLUP** szót, és minden szint megnyílik. A **NAVARONE**-nal megkapod a fegyvereket, a **LOSEFEDS**-szel pedig, lerázhatod a zsarukat. A **MUCHCASH** feltölti a pénztárcád, a **LIVELONG** pedig, válják egészségedre!



>> Ideje beruházni egy Pepper Spray-be és egy támadás-jelzőbe. A társadalmi elégedetlenség lassan forradalomba csap át: az utca nem való gyalogosoknak! >>

micro machines v3

Írd be a neved helyére a **CATLIVES** szót, és 9 élettel játszatsz egy-játékos módban. Egy hang jelzi, hogy a kód bekapcsolt. Többjátékos módban, a **GIMMEALL**-al nyithatod meg a pályákat. A kód életbe lépését ismét egy hang jelzi.



>> A genetikai módosítások előtt, csak az autók voltak parányiak. >>

rollcage



Ha beírod a **MAXCHEAT** kódot, és tovább lépsz a hibaüzeneten, az összes járgány a Tiéd lesz, ráadásul azt tehetsz velük, amit csak akarsz. Szép kis kalamajka!



>> Kapd el a kék nyilakat, hogy gyorsabban repítsenek utadon. Reméljük, a légszákok működnek. >>



>> A forgalmi dugók, a jövőben is komoly problémát okoznak. A leggyorsabb sáv a plafonon van. >>



Ayrton Senna Kart Duel 2

Miután teljesíted az Extra Classic pályát, megkapod az egyik bónusz autót. A másodikba akkor ülhetsz be, ha megnyered ezzel a géppel a két következő futamot Championship-módban. A titkos pályát úgy nyithatod meg, ha a neved helyére Senna 1-et írsz be.

DESTRUCTION DERBY

Kényes vagy az autódra, és egy karcólást sem akarsz látni rajta? Írd be a neved helyére, hogy !DAMAGE!, és a kocsid azonnal törésmentessé válik. Ha REFLECT!-et gépelsz be a Wreckin' Race Championship módban, a speciális Monastery Ruins pályára is beléphetsz.

Demolition Racer

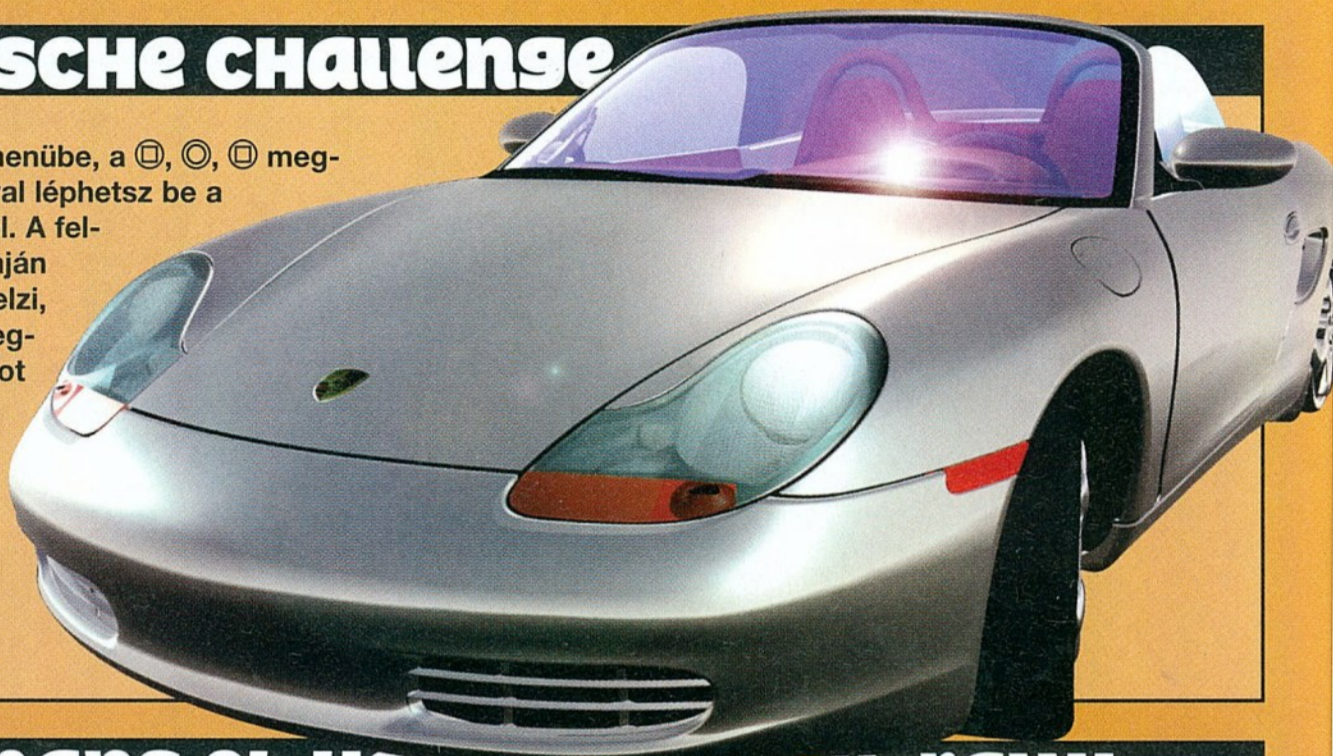
Nyomd meg a X, X, O, O, O, O és a O billentyűket a főmenüben, és meghallod a felbúgó motor hangját. Mellesleg megnyílik az összes rejtett pálya, felszabadul valamennyi titkos autó, illetve üzemmód. Hmm...! Nem rossz!



>> Ó, az acélalkatrészek sűrűlő, ropogó hangja. Ideje, gázt adni! >>

PORSCHE CHALLENGE

A cheat-menübe, a O, O, O megnyomásával léphetsz be a főmenüből. A felhangzó kaján röhögés jelzi, hogy a megfelelő kódot ütötted be, és szabaddá vált néhány új pilóta.



Le Mans 24 Hours

Írd be a neved helyére, hogy TATOO, és szabaddá válik Race-módban az összes pálya, illetve autó.



V-rally

Nyomd le a ↑, ↓, O, O, ↑, ↓, O illetve a O gombot, mikor meglátod a logót, és a cheat-mód bekapcsol. Ha a főcím alatt lenyomva tartod a ← és O billentyűket, korlátlan időt kapsz. Bár így nem túl nagy kihívás a verseny.

Colin McRae Rally

Írd be a neved helyére az OPEBNROADS szót, mielőtt elkezdenéd a versenyt Rally-módban, és minden pálya szabaddá válik. Ha inkább az összes-autó opciót választod, írd ezt: SHOEBOXES.



>> A tabella legalján! Bár a verseny még csak most kezdődött. >>



>> Colin a jó irányban megy: ezen az úton van a titkos szakasz. >>

V-rally 2

Nyomd le az O, O, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X és O gombokat a főcímbe, és a hangjelzés után szabaddá válik valamennyi pálya, illetve autó. Hatásos kód!

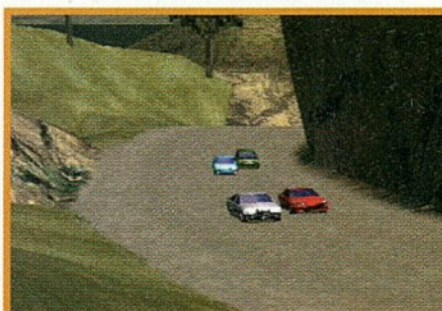
Die Hard Trilogy

Ha néhány tuning-cuccra van szükséged a Die Hard 3 versenyszakaszában, állítsd meg a játékot (pause), jelöld meg a kilépés (quit) opciót, és az R2-t lenntartva nyomd meg a O, O, O, O, ↓, ↓, X, X gombokat. Ha örökéletre és országúti ámokfutásra vágysz, az utóbbiak helyett a ←, O, ↑, ↓, O és → billentyűket nyomd meg.

max power racing

Az összes pálya megnyitásához, jelöld ki az Arcade-módot, válaszd az Afrika-futamot, és

nyomd meg az R1, R2, L1, L1, O, L1 gombokat.



>> Szinte kilyukasztja a dobhártyád Murray Walker gépének sikitó hangja. >>



>> Mindent vagy semmit! Ha komolyan versenyzel, teljesíts minden pályát. >>

grand theft auto LONDON 1969

Változtasd a neved HAROLDHAND-re, és plusz életekkel leszel gazdagabb. Ja, megkapod az összes fegyvert és a szinteket is

motorhead

Gépeld be az option-menüben a LASTCODE szót, és nem marad rejtett pálya vagy autó a szemed előtt.

circuit Breakers

Hogy tetszés szerint választhass a pályák közt, állítsd meg az egy-játékos versenyt (pause), lépj be a sound-menübe, jelöld ki az FX-et és nyomd meg az L1 és L2 billentyűket. A pályákat a A gombbal tudod megnyitni.

driver

Ha sérthetlenné akarsz válni, nyomd meg gyorsan a fő menüben a L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, L1, L2, L1 és L1 gombokat.



>> Kerüld a feltűnősködést, légy laza, és a zsaruk, biztos nem vesznek észre. >>



>> Ha meghallod a szirénát, a közlekedési szabályok érvényüket veszítik. >>



>> Néha csak úgy érthetsz oda időben, ha elkapsz egy piros-hullámot. >>



>> A picí versenyek az utóbbi időben nagyon divatba jöttek. >>



>> Hát, nem cukik? Azért, vigyázz, könnyen elüthetik a lábujjad! >>

wipeout 3

Vedd fel az AVINIT nevet, és megkapsz minden csapatot. Ha a WIZZPIG-et választod, Tied az összes kör.



>> A verseny az kerék nélkül is verseny. A csalás, pedig csalás. >>

formula 1 '99

A Grand Prix csúcsidek képernyőn írd be a neved helyére a NIGHTS-ot, hogy beléphess a Night Race mód tekervényes monacói pályára.



>> Monaco: a sztárok, a nemesek és az adócsalók hazája. >>



need for speed 3 Hot Pursuit

Írd be a SPOILT nevet az option-menüben a pályák és autók megnyitásához.



destruction derby 2

Ha meg akarod nyitni az összes pályát, írd be a neved helyére, hogy MACSrPOO. Csodákra nincs szükség: az összes adu a kezeden van.



>> Ha autót bérelsz, tartsd rajta a szemed! >>

grand theft auto



>> A GTA-ben, ha nem tetszik az új autód, lophatsz egy másikat. >>

Változtasd a neved GROOVY-ra, ha az összes fegyverre, korlátlan táraakra, extra páncélzatra és egy börtönkulcsra van szükséged.

toca touring car CHAMPIONSHIP

Az ütközés-jelző kikapcsolásához a neved helyére írd be a CMNOHITS kódot. A kód életbe lépéséről Tiff Needell tájékoztat: „cheat mode enabled”. Most már nyugodtan dodzsemezhet a drágábbnál drágább autókcal.



>> Mostantól fölösleges az autók épségéért aggodnod. >>



>> Próbálg meg ilyen állapotban célba érni a kocsiiddal! >>



GRAN TURISMO 2 BAJNOKSÁG

Írd fel a pályasorrendet a későbbi vitákat elkerülendő.

PÁLYÁK	
01	
02	
03	
04	
05	
06	

PONTOK	
ELSŐ HELY	10
MÁSODIK HELY	6
HARMADIK HELY	4
NEGYEDIK HELY	3
ÖTÖDIK HELY	2
HATODIK HELY	1

>> Írd ide a győztes nevét, vágd körbe a kupát, készíts egy fényképet, amint a büszke győztes felemeli és küld be a szerkesztőség címére! >>



VÉGSŐ ÁLLÁS

Oszd ki a pontokat, majd add össze a végső eredményhez

VERSENY EREDMÉNYEK

NÉV	PÁLYA						VÉGSŐ EREDMÉNY
	01	02	03	04	05	06	

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTÉKOSOK:
1-8

KIADÓ:
CODEMASTERS

TÍPUS:
VEZETŐS JÁTÉK

irányítás



TÁMADÁS 1 **UGRÁS**

TÁMADÁS 2 **FEGYVEREK**

FÉK

MOZGÁS **GYORSÍT**

SZÜKSÉGED LESZ...

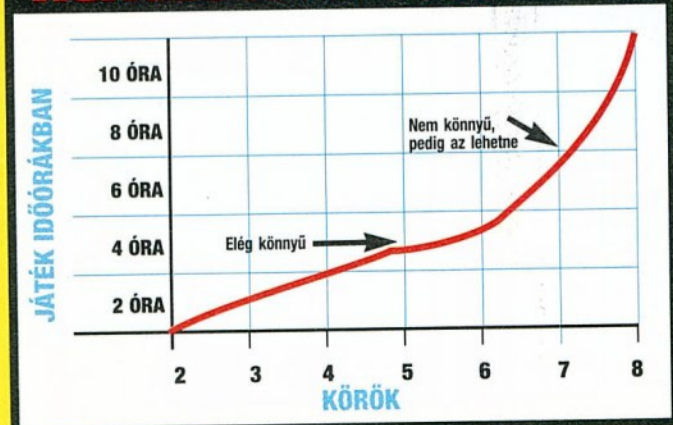


JOYPAD



MEMÓRIA KÁRTYA

NEHÉZSÉGI GÖRBE



micro maniacs

HANGYÁNYIRA ÖSSZEZSUGORÍTOTT MUTÁNSOK? VERSENYEZZ A HÁZ KÖRÜL A KIS GÉZENGÚZOKKAL...

micro masterclass

Akár a barátaid, akár a Maniac-ek ellen versenyzel, eleinte nem lesz könnyű dolgod, ilyen aprónak lenni ugyanis elég veszélyes. Fürdőszobák, hálósobák, szerszámok és konyhák – hogy csak néhányat említsünk az apró versenyzőkre leselkedő veszélyek közül. Először meg kell tanulnod bevenni a kanyarokat, átrobogni a kapuk alatt és kikerülni a sörös dobozokat. Ezek után még hátra van az aknák, a lézerek és a lángszórók kezelésének elsajátítása. Az igazi mulatság csak ezek után kezdődik...

Ha turbó starttal akarsz indulni, várd meg a „2” megjelenését a képernyőn. Amint a kettes elkezd halványodni, nyomd le a gyorsító gombot, és amikor megjelenik majd a „go” felirat, könnyen a sor elejére tudsz vágni. Lehet, hogy csak egy kicsivel hagyod le az élbolyt, de ez is valami.

A játék során felbukkanó akadályokat (késeket és huzalokat) valamint a többi versenyzőt át tudod ugrani, ez hasznos de egyben veszélyes is lehet. Ugyanis miután elrugaskodtál a talajtól, a figura a levegőben irányíthatatlanná válik, és könnyen beleütközhet valami kiálló tárgyba. Szóval az alacsonyabb akadályok felett kis ugrásokkal könnyedén át tudsz szökkenni, és az „Ugrás” gombot csak akkor tartsd hosszan lenyomva, ha van elég hely.

Sok pályán találsz majd köteleket és hálókat; és ezekre fel is kell mászni. A mászást úgy tudod fel-

gyorsítani, hogy a kötelekre (hálókra) nekifutásból ugrasz fel, majd kis ugrásokkal haladsz felfelé [1]. Ezt a kis trükköt sajnos a többiek idővel ellesik, de a játék elején kéz-zelfogható előnyhöz juttat. Mászás közben vigyázz, hogy hozzá ne érj egy másik Maniac-hez, hiszen ez egyből kirepítene.

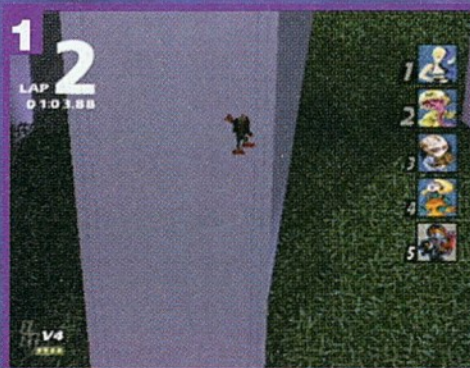
Tetszik vagy sem, néha fékezni is kell. Amikor például az a veszély fenyeget, hogy le fogsz zuhanni a magasból, akkor érdemes a meredély széle előtt lefékezni – aztán persze lehet újra gyorsítani [2]. Vigyázz, mert ha véletlenül átszaladsz a pálya egy másik részére, egyből visszakerülsz az adott szekció legelejére. A kapukat sem szabad szem előtt tévesztened, ezeken mindig keresztül kell hajtani.

A fegyverek jól néznek ki, és úgy tűnhet, hogy a segítségükkel könnyebben elbánhatsz az ellenfeleiddel – viszont korlátozhatják a

nyerési esélyeidet. Csak azokat vedd fel, amelyekre feltétlenül szükséged van, és nem kell értük messzire menni, hiszen ha letérsz az útról könnyen pórul járhatsz, vagy időt veszíthetsz. Ráadásul egyes fegyverek eleve csapdát rejtenek.

A háttérben lévő objektumok nagy része ártalmatlan: a robot, a vonat stb. Az elrejtett pengék azok, amelyek igazán veszélyesek. Kés, villa, olló, fűrész – ezek mind azonnal elpusztítják az óvatlan Maniac-et.

Minden fordulóban van egy szint, ahol a versenyzők kipróbálhatnak egy csomó gépet [3]. Ezeken a szinteken nincsenek fegyverek, de csapdák és halálkanyarok sem, mint pl. Apiary Japery vagy Greasy Garage. Ezeken a versenyeken nem nehéz nyerni, és ha feljebb akarsz jutni a ranglistán, érdemes kipróbálni (és megnyerni) ezeket a szinteket. »»



>> Ugorj fel, hogy gyorsabban felmászhass az asztal lábára, de nehoggy összeütközz valakivel! >>



>> A balga Waldo elfelejt átmenni a kapun. Ha átment volna, még mindig első lehetne. >>



>> Trükkösnek tűnhet, de a méhek segítségével körbeutazhatod a kertet. >>

útmutató

Szereplők

SZEREPLŐK

V4

A motorbicikli és az óvatlan gyalogos maradványaiból össze-szerelt V4 az ideális Micro Maniac. Ő a Plasma Punch segítségével neki tud rontani egy másik gyalogtalan versenyzőnek. Ha ezt

teljes erővel teszi, akkor egyből ki fogja ütni az ellenfelet, de még a legkisebb fokozaton is ki tudja billenteni a másikat az egyensúlyából. A legjobb, ha megvár, amíg két versenyző pont szemben áll veled, ekkor ronts

nekik maximális erővel és üsd ki őket.

Bár V4 kiváló támadófegyverrel rendelkezik, védekezésben már nem ilyen jó. Az Energy Trail visszafelé működik, és csak a leggyengébbekre lehet veszélyes.

Szóval a legjobb a szemből támadás mellett dönten.

MAW MAW

Ő egy groteszk genetikai kísérlet eredményeképpen jött létre, és a fő fegyvere a nyelve. Ugyanis ha valaki a közelébe merészkedik, azt az örökké éhes Maw Maw villámgyorsan elkapja a nyelvvel. Bár elsőre (kis erővel) ez csak ártalmatlan nyalakodásnak tűnik, maximális fokozaton szabályosan le tudod fejezni az ellenfeleidet. Az egysíkú, kizárólag fejekre korlátozott táplálkozás persze nem tesz jót Maw Maw emésztésének. Ennek eredményeképpen a tápcsatorna hátsó végén át tüzes gázok távoznak, veszélyt jelentve a mögötte haladókra. Mivel ezek a tüzes szellentések véletlenszerűen működnek, akkor célszerű ezt a fegyvert használni, amikor egy népesebb csapat csörtet mögötted.

PYRO

Ez a lány folyamatosan ég, de nem a vágtyól – az ő fegyvere ugyanis a tűzgyolyó. Ezt egy kicsit trükkös használni, mivel egyene-



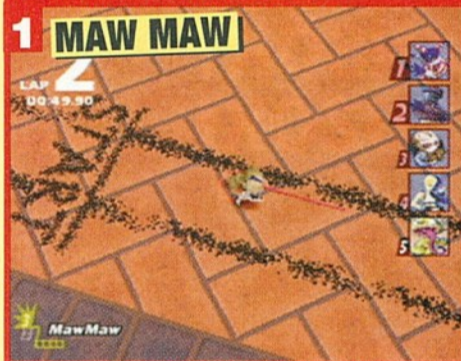
>> Félig ember, félig motor: V4 és a Plasma Punch már elsőre is megnyerő. >>



>> A szívárványfal csak akkor hasznos, ha van valaki a közelben, és te a pályán maradsz. >>



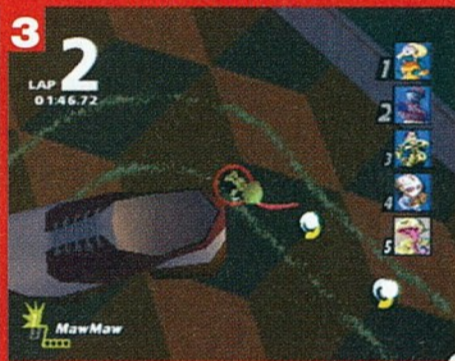
>> A Plasma Punch akcióban. V4 elrugaszkozik, és valakire rájár a rúd... >>



>> Hosszú nyelvvel szinte bármire képes. >>



>> Ha rostgazdag diétára fognak, Maw Maw nem produkálna ilyen erős szelet. >>



>> Négy láb hasznosabb, mint kettő, de a hosszú nyelvvel bánni nem lesz könnyű dolog. >>



FEGYVEREK

Minden egyes kis szereplőnek megvan a maga története, hogy miként váltak az örült dr. Minmizer áldozatává. Ezen kívül minden Maniac külön fegyvertárral és speciális képességekkel rendelkezik, ezek segítségével kell a versenyben

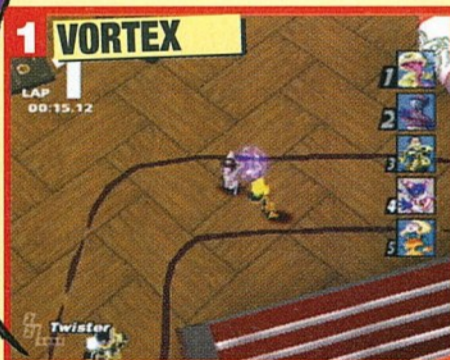
helyt állnia. Minél több versenyt nyersz meg, annál erősebbek lesznek az előre- és hátrafelé működő fegyvereid – és nőnek az esélyeid. A fegyverek hatásfokát a power-upokkal tudod fokozni. Szóval válassz ki egy Maniac-et, és irány a versenypálya!

Forduló	Spec.	Támadás	Szint
1	1	3	3
3	2	3	3
5	1	4	4
7	2	4	4

Bármely szereplő bármely fegyveréről is legyen szó, csak akkor érdemes azt bevetni, ha már maximális hatásfokon működik. Eleinte ugyanis a fegyverek csak egy kicsit taszítanak az ellenfeleken, de ha türelmesen gyűjtögeted a power-upokat, akkor halálos fegyvereid lesznek.

A harcban a célkövető fegyvereket a legegyszerűbb használni, nyílegyenesen előre tüzelő fegyverek ugyanis gyakran célt tévesztenek. Használd azokat, amelyeket el lehet szórni a pályán, vagy azokat, amelyek bemérik és követik a célpontot.

Ha támadás ér, akkor használd a védekező fegyvereket. A V4 Energy Trailje vagy Twister hurrikánja megvéd attól, hogy bármelyik riválisod bemérjen és likvidáljon.



>> Vortex Fekete Lyukakat hagy hátra, hogy azok beszipantsák a riválisait. >>



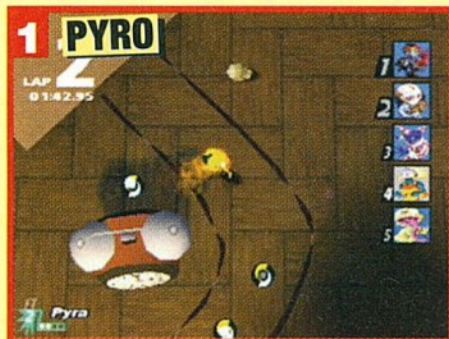
>> Beatbox és a többiek csapdákat hagynak hátra, valaki talán belesétál az egyikbe. >>



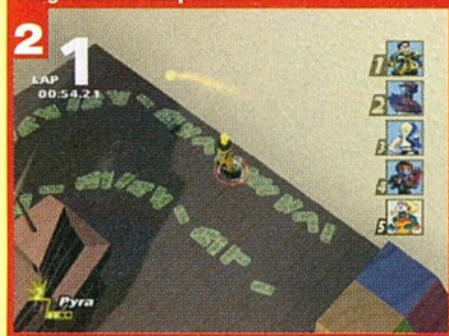
>> A védekező fegyvereknek, mint pl. Twister Whirlwindjének (forgószél) még hasznát veszed. >>



>> Pyra lángszórójával ropogósra süti a többieket. >>



1 PYRO
LAP 01:42.95
>> Minél több erőt gyűjtesz, a lángok annál magasabbra csapnak. >>



2 1
LAP 00:54.21
>> A tűzgolyók véletlenszerűen működnek. Használd inkább Pyro lángszóróját. >>

sen lövi ki és ezáltal a célzás kisé bizonytalanná válik. A legjobb az, ha egy népesebb csoport irányába lövöd ki a tűzlabdákat – ha szerencséd van, el is találsz valakit. Persze ezzel is érdemes várni, hiszen ha erőt gyűjtesz nő a fegyvered határfoka.

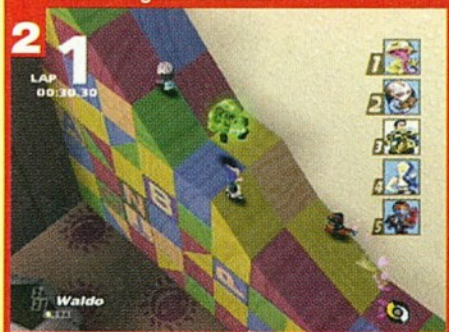
A legtöbb védekező fegyverrel ellentétben, Pyro lángszórója akkor igazán hasznos, ha le akarsz valakit hagyni. A tűzfüggöny láttán ugyanis mindenki meg fog torpanni.

MESME

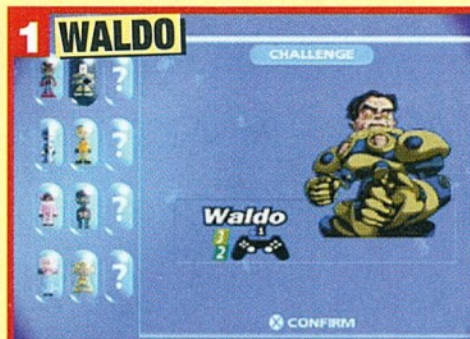
A túlméretezett mutáns agyból olyan zavaró agyhullámokat lehet kibocsátani, amelyekkel el tudod téríteni az ellenfeleidet (ide-oda fognak kóvályogni). A célzással itt nem lesz gondod, viszont ha kis erejű hullámokat bocsátasz ki, avval valószínűleg senkinek sem fogsz ártani. A Psychic Grabbal pedig egy kiválasztott pályára



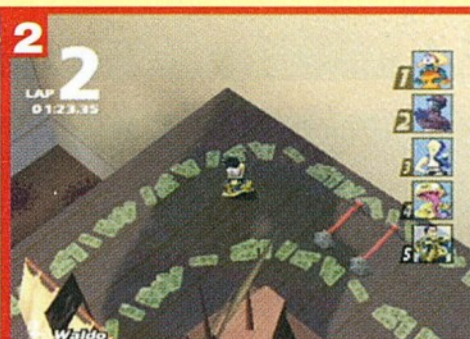
1 MESME
LAP 01:38.27
>> Mesme hipnotizálja a többi versenyzőt, akik el fognak tévedni. >>



2 1
LAP 00:30.30
>> Mesme hipnotizálta Waldót, de Waldo nem mozdul, éppen csapdában van. >>



1 WALDO
CHALLENGE
>> Waldo Dr. Minimiser riválisa lehetne, de csak akkor, ha az öreg is ilyen kicsi lenne. >>



2 2
LAP 01:23.35
>> Úgy helyezd el az aknákat, hogy más ne tudja átugrani őket. >>



3 1
LAP 00:19.31
>> Waldó lézerei jól néznek ki, de gyakran senkit sem találnak el. >>

tudod állítani a már befogott Maniac-et. Speciális, szélsőséges helyzetekben, amikor minden áron meg akarsz valakit gátolni a nyeresben, kapd el a célszemélyt és sétálg a halálba. A társad követni fog.

WALDO

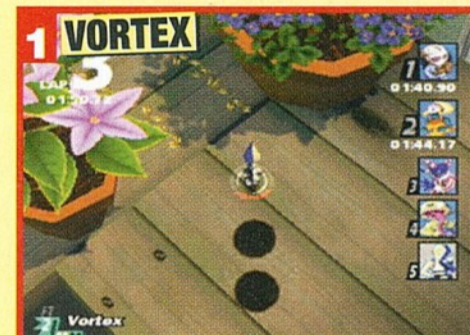
Ez az aprócska tudós egy lézerfegyverrel riogatja a többieket. Bár ez képes még a kávéscsészék szétduzzasztására is, rendkívül precízen kell vele célozni. Szóval a lézerfegyver kezelése nem lesz egyszerű, és a kívánt hatás eléréséhez fel is kell tunningolnod. A nyomdokaiban haladók életét Waldo aknákkal keseríti meg. Az aknákat azonban nem nehéz észrevenni és átugrani, tehát akkor érdemes őket lerakni, amikor az ugrás is veszélyes a mögötted haladóra (hidak alatt, útszűkületeknél stb.).

VORTEX

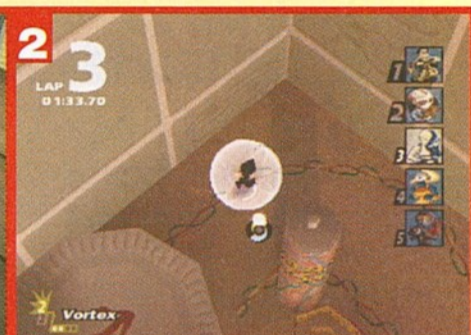
Vortex arzenálja elsősorban védelmi feladatokat lát el, a támadás már nem erőssége a miniatúr laborasszisztensnek. A White Hole nevű fegyvere egy erőteret gerjeszt a lány körül, ennek segítségével messzire tudod repíteni az ellenfeleidet. Ez igen hasznos lehet, különösen a későbbi pályák szűk mélyedéseiben fogod hasznát venni. A Black Hole-ok pedig magukhoz vonzzák a gyanútlan versenyzőket. Ezeket próbáld meg minél szorosabban elhelyezni a pályán, hogy a riválisaidnak esélye se legyen kikerülni őket.

TWISTER

A pizsamás szörnyecske védelmi



1 VORTEX
LAP 01:40.30
>> Vortex Black Hole-jai ártalmatlannak tűnnek, de magukba szippantják a többi versenyzőt. >>



2 3
LAP 01:33.70
>> Vortexet megvédi a pajzsa, és ha hozzáér valaki, az menthetetlenül repül. >>



1 TWISTER
LAP 00:56.41
>> Ha beindul a forgószelel, senki sem közelítheti meg Twistert. Szűk helyeken NE használd! >>



2 1
LAP 00:27.27
>> A yo-yo idővel halálos fegyverré válhat, de eleinte nem sok hasznát fogod venni. >>

fegyverei talán a legjobbak. Amikor Whirlwindet (forgószelel) használod az irányítás kissé körülményessé válik, de senki sem közelítheti meg Twistert, és amíg a Whirlwind aktív, addig valószínűleg ki sem tudnak kerülni. A másik fegyver, a yo-yo (jojó) hátránya az, hogy nyílegyenesen repül és nehéz vele célozni. Viszont ha felvetted az összes power-upot (fegyvereket erősítő felszerelés) a jojó halálos fegyverré válik.

BEATBOX

Beatbox pusztító hanghullámokkal tudja lelassítani a többi versenyzőt. Bár hangfegyverrel igen pontosan kell célozni, a Sonic Boom széles sávban működik és egyszerre több ellenfelet is képes

hatástalanítani. Ez tulajdonképpen elég jó kis fegyver, de azért a versenyhelyzetekben általában hasznosabb a V4 fegyverzete. A legtöbb hátrahagyott, védekező fegyverhez hasonlóan Beatbox Shatter Note-jai sem jelentenek különösebb veszélyt a mögöttes haladókra, hamar rá lehet érezni a helyes védekezésre. >>>



1 BEATBOX
CHALLENGE
>> Beatbox a legvagányabb Maniac. Kár, hogy nem túl erős versenyző. >>



2 2
LAP 00:53.72
>> A Sonic Boommal szélesebb sávban tudsz tarolni. A baj az, hogy nem sokra mész vele. >>

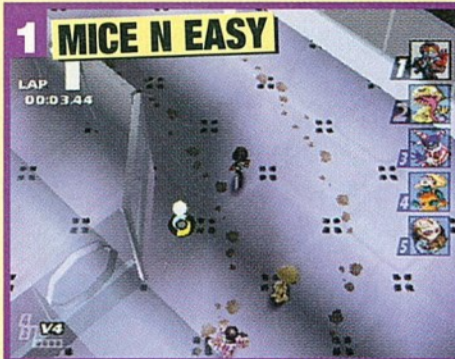


3 1
LAP 00:49.28
>> Beatbox így próbálja meg lerázni a mögöttes haladókat. >>

útmutató

1. Forduló

1. FORDULÓ



>> A kanyarokat időben vedd be, és igyekezz minél gyorsabban hajtani. >>



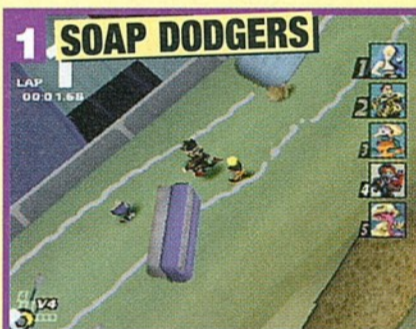
>> A power-upok kárpótolnak majd a nehéz-ségekért. >>



>> Ha nyertél, a 2. kör összes pályája közül válogathatsz. >>

MICE N EASY

Ez első pálya egyfajta bevezető a versenyzésbe, és nem lesz túl nehéz feladat teljesíteni. A kanyarokat időben vedd be, és igyekezz minél gyorsabban hajtani. Számos power-upot is találasz, szóval ha tesztelni akarod a fegyvereidet, itt az alkalom. Az egész nem fog egy körnél tovább tartani.



>> Kerüld ki a szappant, különben a lenti vízbe esel. >>



>> Hagyd az ikonokat ott, ahol vannak, koncentrálj a versenyre. >>

„A KANYAROKAT VEDD BE IDŐBEN, ÉS IGYEKEZZ MINÉL GYORSABBAN HAJTANI!”

SOAP DODGERS

Eljött a fürdés ideje – a Maniac-oknak most csúszós utakon és még csúszósabb kanyarokban kell helyt állniuk. A pálya ovális, és minden kanyar mögött egy kis kitérő van. A start utáni két szappant ugorj át vagy kerüld ki.

JET SET GO

A verseny jet-skizéssel folytatódik. A biztos irányításhoz engedd el a gyorsítást a kanyarban, és egyenesedj ki, mielőtt újra megnyomnád a gázt. Így az egyenesekben te leszel a leggyorsabb, és könnyen nyered majd a versenyt.

PHOTO FINISH

Mivel az első S-kanyaroknál könnyen kisodródhatsz, itt vissza kell egy kicsit

venned a tempóból és lépj néha a fékre is. Ezek után viszont hosszú egyenesek és szelíd kanyarok következnek; ezek bizonyára nem okoznak majd különösebb problémát.

STRAIGHT AND MARROW

Most az üvegház kiemelt platformjain kell száguldoznod. Szerencsére a párkányokon nem

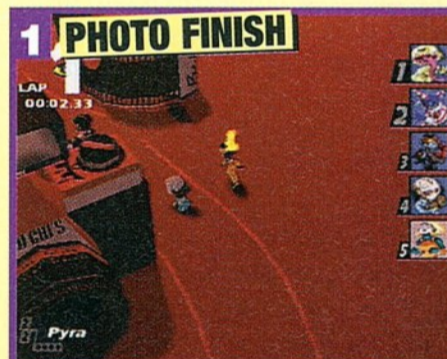


>> Hajts rá az üvegre és ugrass fel, vagy menj tovább a pályán. >>

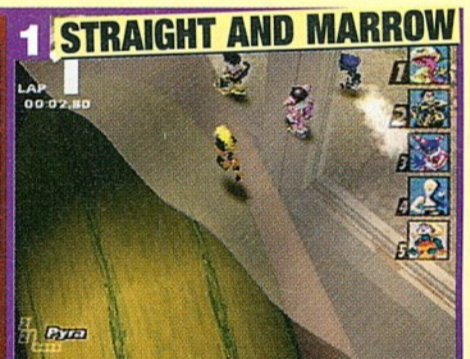


>> Nyomd tövig a pedált, és lőj ki egyenesen előre. >>

sok veszély leselkedik rád, hiszen a kanyarok nem túl élesek, és ha kisodródasz, akkor az üvegfalnak ütközöl, és nem zuhansz le. A hídként funkcionáló virágcserep és vakolókanál pedig elég alacsony ahhoz, hogy át lehessen ugrani.



>> Ezeknél a részeknél le kell lassítani, különben kisodródasz. >>



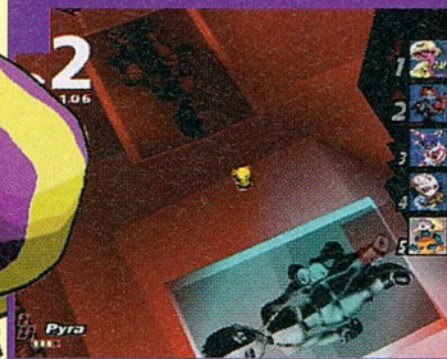
>> Ha valakit le akarsz taszítani a mélybe, itt megteheted. >>



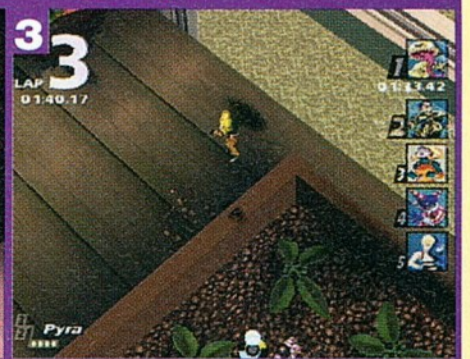
>> Várd ki a megfelelő pillanatot, aztán húzz bele! >>



>> A kanalat ugorj át, és hűpanj bele egyenesen a virággyásba. >>



>> Fékezz le az asztal szélénél, nehogy lezuhanj. >>



>> Vedd fel az ikont a virággyásból, aztán hajts át a másik oldalra. >>



2. FORDULÓ



1 BEDSIT BLUES
LAP 00:07.18



2 1
LAP 00:24.37



3 1
LAP 00:34.26

BEDSIT BLUES

Ebben a rendetlen nappaliban könnyen el lehet tévedni, miközben a szőnyegen robogsz. Amikor a hifi berendezés alatt, vagy a sörös dobozok között folyik a verseny, mindig figyeld a többi versenyzőt, és amikor azok kikerültek a látóteredből, száguldj



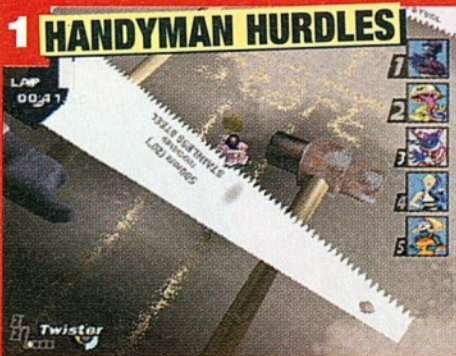
1 APIARY JAPERY
LAP 00:08.81



2 2
LAP 00:11.87



3 1
LAP 00:37.32



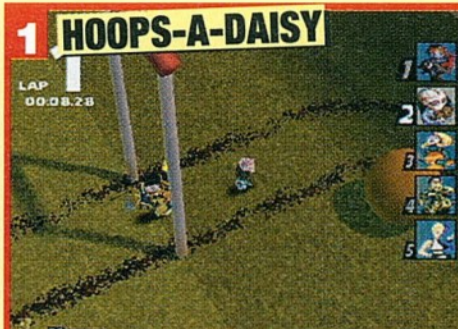
1 HANDYMAN HURDLES
LAP 00:41.11



2 1
LAP 00:35.26



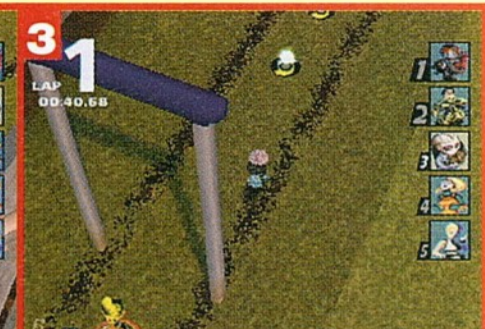
3 1
LAP 00:36.81



1 HOOPS-A-DAISY
LAP 00:08.28



2 2
LAP 00:59.07



3 1
LAP 00:40.68

„A LEGRAVASZABB AKADÁLY AZ A LEMEZ, AMELYEN FEL TUDSZ HAJTANI...”

nyílegyenesen előre. A legravasabb akadály az a lemez, amelyen fel tudsz hajtani a lemezjátszóhoz. Rá is lehet ugrani a forgó lemezre, ekkor a többiek nem tudnak bemérni és biztonságban vagy.

APIARY JAPERY

A méhek hátán „lovagló” Maniacok számára valószínűleg ez az egyik legkönnyebb pálya. Itt nincsenek sem rejtett csapdák, sem power-upok. Viszont a fehér vonalat néha nehéz követni.

HANDYMAN HURDLES

A szerszámgépek mindenkire veszélyesek, ám az ilyen kisméretű lényekre egyenesen végzetesek lehetnek. A legtöbb fűrészt és fűrészt át lehet ugrani, de az utolsó kanyarnál egy barátságtalan

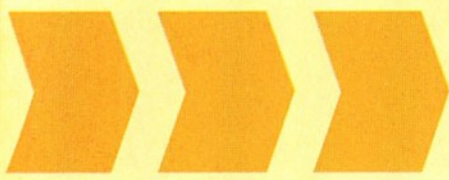
kés rejtőzik. Ezt ki lehet kerülni a hagyományos módszerekkel, de az ugrás itt is biztonságosabb.

HOOPS-A-DAISEY

Ezen a pályán a „kapu” a kulcsszó. Ha csak egyet is kihagysz (nem mész át a kapun), azonnal a pálya legelején találd magad, szóval jegyezd meg, hol vannak a kapuk, és csak akkor térj le az útról, ha biztos vagy a dolгодban. Ha a kapuk szélének ütközöl, akkor is vissza teleportálnak a starthoz, ezért nem árt odafigyelni. A V4-sel

versenyzők biztos örülni fognak a pálya végén sorakozó power-upoknak.

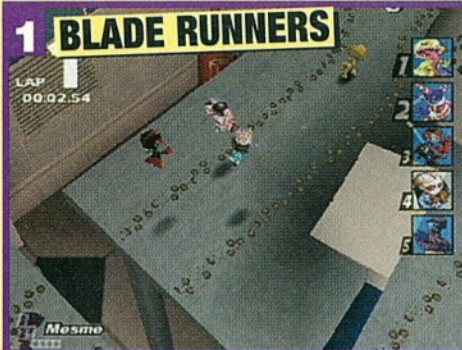




útmutató

3. Forduló

3. FORDULÓ



1 BLADE RUNNERS
LAP 00:02:54
>> Nem a kések, hanem a manőverezés teszi a pályát bonyolulttá. >>



21
LAP 00:29:09
>> Jegyezd meg ezt az éles kést. Ha később megfedkezel róla, az a fejedbe kerülhet. >>



3
LAP 00:37:54
>> Ez az egyetlen szint, ahol a kanyarok fontosabbak, mint a power-upok. Ha egy sarkot eltévesztesz, könnyen lezuhanhatsz a földre. És ezt még a legjobb fegyverek sem képesek megakadályozni. >>



1 BLUEPRINT SPRINT
LAP 00:01:22
>> Twister elvétí a turbó startot, de ez a csorba még kiköszörülhető. >>



21
LAP 00:09:26
>> A vonalzókon nehéz átkelni, akár egyedül akár társaságban. >>



31
LAP 00:13:75
>> Mindegy, hogy mi az – ugorj át! >>

BLADE RUNNERS

Mindenki tudja, hogy a konyha milyen veszélyes hely, de ez itt különösen az. Bármennyire is csábítóak, ne törődj a power-upokkal, hanem koncentrálj a pontos ugrásokra és az éles kanyarokra. Vigyázz, le ne ess a párkányoknál. A vágódészka mellett balra elrejtett kés rendkívül veszélyes: ha beleszaladsz egyből vége a ver-

senyői karrierednek, és alaposan visszaesel a rangsorban.

ALL OVER THE SHOP

A számtalan power-up igen élvezetessé teszi ezt a pályát. A feladatot egyszerűen és gyorsan lehet teljesíteni, és a pálya végén lévő emelkedőnél le tudod taszítani a riválisaidat. Csak arra vigyázz, ne ők tegyék ezt veled.

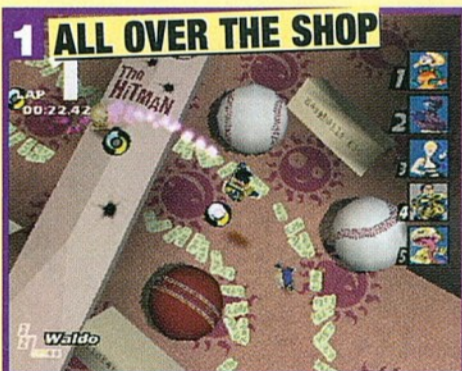
PARTY POOPERS

Ha nem felejtet el, hogy a két rámpára középen kell felhajtani, a sütemények kerülgetése nem fog különösebb gondot okozni. A végén ne ugorj, hanem hajts rá a négyzetekre.

BLUEPRINT SPRINT

A pálya két részét kettő fémvonalzó köti össze. Ezek nem túl keskenyek, de az ellenfeleid (pl. Twister és a hurrikánja) okozhatnak itt némi fejtörést. Ha Vortex-szel vagy akkor itt az alkalom, hogy használd a Black Hole-okat, ezek magukba fogják szippantani az ellenfeleidet.

„A SZÁMTALAN POWER-UP IGEN ÉLVEZETESSÉ TESZI EZT A PÁLYÁT.”



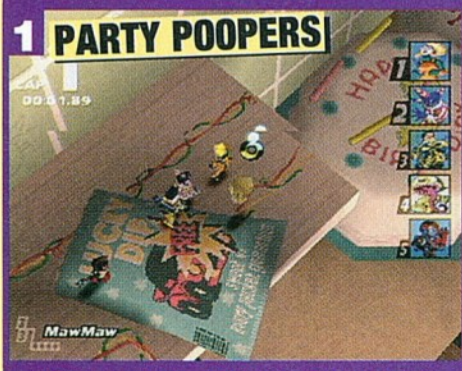
1 ALL OVER THE SHOP
LAP 00:22:42
>> Ha nem ugorj át, a krikettütő sok fejfájást fog okozni. >>



21
LAP 00:28:35
>> A rejtett power-upokat egy ugrással elérheted. Ez nem lesz nehéz. >>



31
LAP 00:30:56
>> Vedd fel a négy ikont, és a fegyvereid egyből maximálisak lesznek. >>



1 PARTY POOPERS
LAP 00:01:89
>> Ugorj le a peremről, és hajts végig a sütemények mentén. >>



21
LAP 00:13:12
>> Ha a rámpa végéről a zselére ugrasz, akkor rugalmasan vissza fogsz pattanni. >>



31
LAP 00:23:12
>> Egy újabb huppanás után ismét a startnál találod magad. >>



4. FORDULÓ



1 RETRO BOOST
LAP 01:08.17

>> Emlékszel erre a játékra? Most ne játssz vele, hanem ugorj át. >>



2 1
LAP 00:44.07

>> Ugorj bele a 2600-as konzolra hasonlító masinába. >>



3 1
LAP 00:48.75

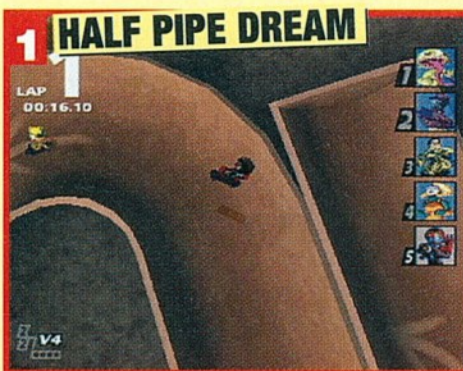
>> Kerüld ki a sziklákat és az UFO-kat; hamarosan te leszel az első. >>

RETRO BOOST

A pálya itt két részből áll: az első egy hagyományos verseny a fürdőszobában, a második pedig egy nosztalgikus rész a Space Invadersből. Ebben a kis arcade játékban az a jó, hogy utolsóból könnyen első is lehetsz. Kerüld ki a sziklákat és a repülő csészealjkat, és hagyd, hogy ezek elpusztítsák a videojátékokban járattalabb Maniac-eket. Használd ki az alkalmat, nyerd meg a versenyt, és szedd össze a jól megérdemelt power-upokat. Hát erről ennyit.

HALF-PIPE DREAM

Lehet hogy Tony Hawk hatására, de a kis versenyzők most a gördeszkán is összemérik az erejüket. A lényeg azonban változatlan. A hosszú egyenesekben még mindig gyorsabb vagy, mint a többiek, tehát ezeken a szakaszokon kell előre törned. A lényeg az, hogy ugrálj minél gyorsabban az egyik félcsőről a másikra. Állítsd a



1 HALF PIPE DREAM
LAP 00:16.10

>> Célozd be a szomszédos csövet, hajts fel a félcső pereméig, aztán ugorj át a másik csőbe. >>



2 1
LAP 00:27.17

>> Hagyd le a riválisaid! >>



3 1
LAP 00:49.27

>> Ha leesel, visszakerülsz az elejére. >>

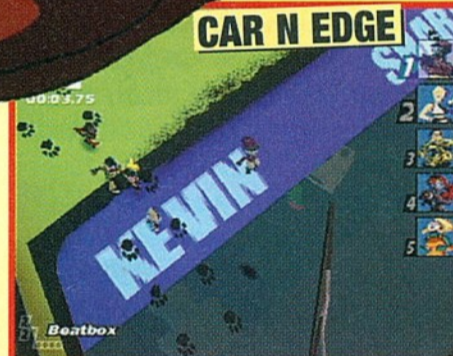
deszkát 45 fokba, rugaszkodj el a talajtól, majd fordulj a levegőben a megfelelő irányba és a földetéréskor száguldj tovább. Próbáld meg minél kevesebbet veszíteni a sebességedből.

CAR N EDGE

A kis versenyzők könnyen a szélvédőt pásztázó ablaktörők áldozatává válhatnak. Amikor lefelé haladsz, ugorj a matrica alá. Ekkor megmenekülsz a pengéktől, és a motorháztetőn találsz magad, még hozzá vezető pozícióban. Felmászni a szélvédőre már egy kicsit komplikáltabb feladat, hiszen felfelé mászva értelemszerűen lassabban halad az ember. Várd meg, amíg az ablaktörő megtesz egy teljes kört, vagy próbáld meg nekifutásból átugrani. Ha kellőképpen koncentrálsz, menni fog a dolog. A pálya hátralévő részén egy pár éles kanyar és néhány power-up vár rád, az utóbbiak meg fogják könnyíteni az életedet.

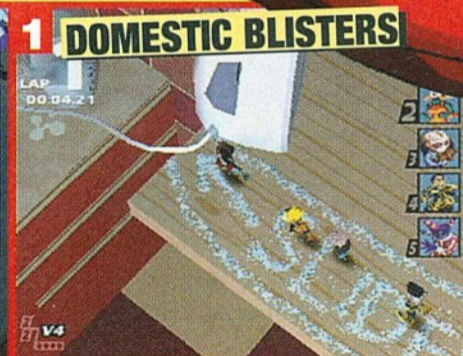
DOMESTIC BLISTERS

Ez megint egy olyan pálya, ahol fékezni is kell. Kerüld el nagy ívben a villanytűzhely izzó spirálját. Ki gondolná, hogy a szakácskönyv a következő veszélyforrás? Bármilyen vonzónak is tűnik felhajtani a könyvre, ne tedd, maradj az úton. A másik oldalon a mosogató felett egy fakanálon tudsz áthajtani. Ne kockáztasd meg, hogy lecsúszol, hanem ugorj egyet és landolj a wokban.



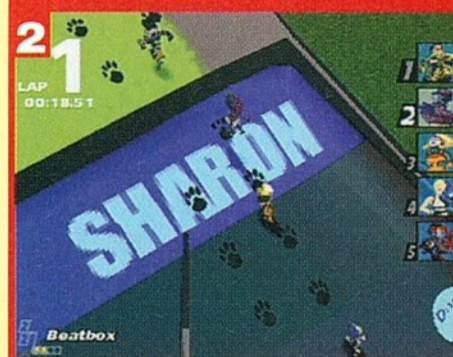
CAR N EDGE
LAP 00:05.75

>> Amint a „KEVIN” felirathoz érsz, egyből az élen találsz magad. >>



1 DOMESTIC BLISTERS
LAP 00:04.21

>> A csúszdákön kövesd a kábeleket, különben le fogsz esni. >>



2 1
LAP 00:18.51

>> Az ablaktörővel való találkozás halálos – haladj mögötte vagy ugorj át. >>



2 1
LAP 00:13.36

>> Még V4 motoros csizmái sem védnek meg az izzószáltól. Nagy ívben elkerülendő. >>



3 1
LAP 00:30.43

>> A pálya végén vegyél fel néhány power-upot. >>



3 1
LAP 00:26.80

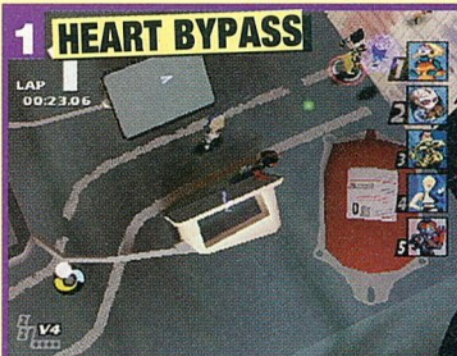
>> Ne foglalkoz a fakanállal, csak ugorj át a másik oldalra. >>

**„A FÜRDŐSZOBA UTÁN
EGY NOSZTALGIKUS
RÉSZ JÖN A SPACE
INVADERS-BŐL”**

útmutató

5. Forduló

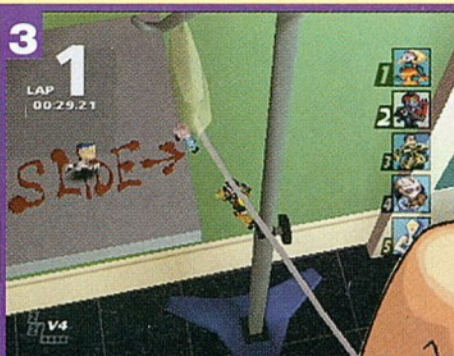
5. FORDULÓ



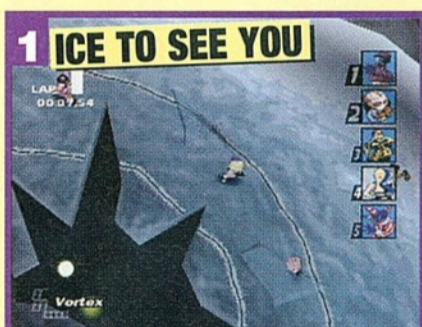
1 HEART BYPASS
LAP 00:23.06
>> Vigyázz a defibrillátorral, ha hozzáérsz a pálya elejére kerülsz vissza. >>



21
LAP 00:25.03
>> Ha felugrottál az EKG szalagra, ne ugorj többet, mert leesel. Inkább kezdj el mászni felfelé. >>



3 1
LAP 00:29.21
>> Csússz le a fém vonalzón. >>



1 ICE TO SEE YOU
LAP 00:07.54
>> A rámpa itt éppen Mesme-t tréfálta meg. Te jobban teszed, ha vigyázol. >>



21
LAP 00:25.31
>> Ne vedd fel ezt a power-upot, mert könnyen a vízbe zuhanhatsz. >>

HEART BYPASS

Biztos nem valami higiénikus dolog hogy a Maniac-ek a kórházban randalíroznak, de a hordágyon fekvő fickót ez láthatólag nem izgatja. A pálya elején, egy ugrás után megérkezel a defibrillátorokhoz. Ezeket a szív működés újra indítására használják, de ha hozzájuk ér egy versenyző, azt azonnal leállítják. Mindkettő szikrázik és sissereg, de csak a jobb oldali jelent veszélyt a Maniac-ekre. A peremnél rugaszkodj el, és ugorj fel az EKG szalagra, olyan magasra amennyire csak tudsz. Ezután rohanj felfelé. Ha elég gyors voltál, te leszel a következő lejtő alján is az első. Az utolsó veszély, ami rád leselkedik az a cél egyenes előtt lévő olló. Kerüld ki nagy ívben, és már célba is értél.

ICE TO SEE YOU

Ez a csúszós pálya valóságos

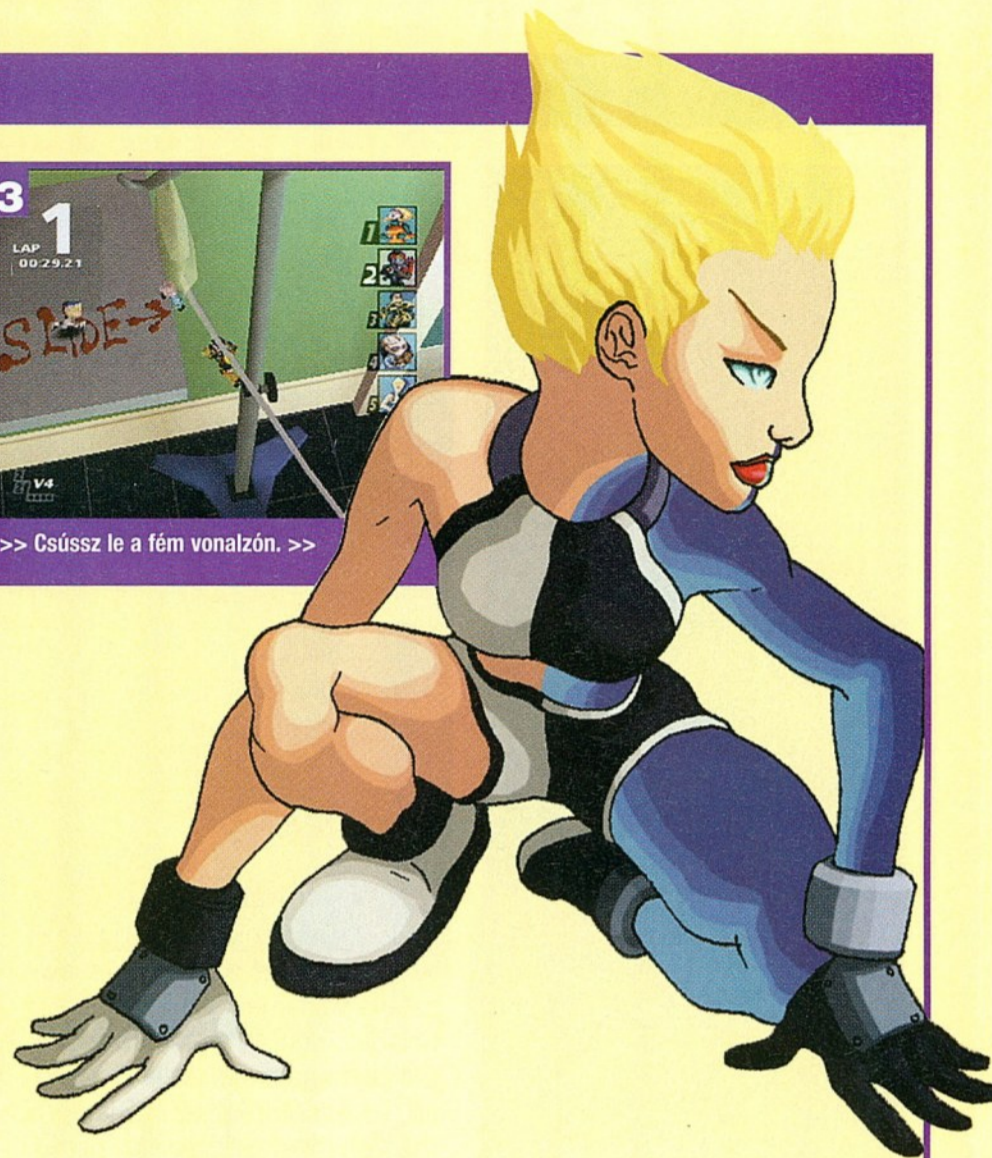
rémálom. Minden kanyarnál már időben le kell lassítanod, nehogy kicsússz a pályáról. A jégen lévő rámpák és repedések szintén nagyon veszélyesek, ráadásul ezek főleg a kanyaroknál lettek elhelyezve. A repedések felett elvileg át tudsz száguldani, de azért nem árt odafigyelni. A második kanyarnál kerüld ki a rámpát, mert ha rá mész, elrepülsz. A pályát lezáró egyenes szakaszon öt power-upot tudsz felvenni, ezeknek valószínűleg jó hasznát veszed majd az első helyért folytatott küzdelem során.

GREASY GARAGE

Ezen a pályán robotokkal fogtok versenyezni. A robotokat a jet skikhez hasonlóan lehet irányítani, de most lényegesen több a hiba lehetőség. Ahhoz, hogy elkerüld a kisodródást, kezdj el korán fordulni, és finoman vedd be a kanyarokat. Aztán gázt neki, és nyomás előre. A pálya első részén haladj együtt a többiekkel, aztán használd ki, hogy gyorsabb vagy, és hagyd le őket. Mire a lépcsőkhöz érsz, már te leszel az első. A pálya végén kezdj el már a fúrónál kanyarodni, aztán száguldj végig a vonal mentén. Ez különben nem valami nehéz pálya, a legjobb, ha gyorsan magad mögött hagyod, és felkészülsz a következő feladatra.

RUSH 'N' FLUSH

Az, hogy ne ess bele a WC-be, elég nyilvánvalóan hangzik, de ezen a pályán érdemes külön megjegyezni. Rugaszkodj el a peremről és repülj át a másik oldalra a WC csésze felett. Ha nem ezt teszed, akkor hamarosan a csészében találsz magad, utána pe-



dig a csatornában. Menekvés nincs. Ezen kívül még át kell ugra-

nod néhány szappant, és ezután hamarosan a pálya végére érsz.



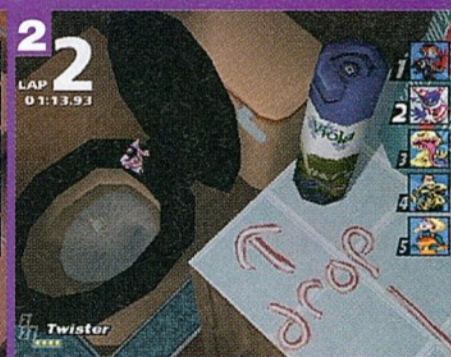
1 GREASY GARAGE
LAP 00:13.35
>> Mihelyt az egyenesbe érsz, adj gázt, és hagy magad mögött a többieket. >>



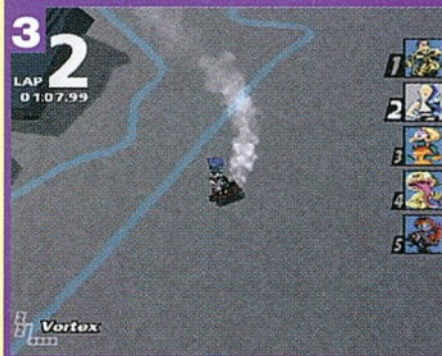
1 RUSH 'N' FLUSH
LAP 00:21.59
>> Ezen a pályán a szappanokat a legnehezebb átugrani. >>



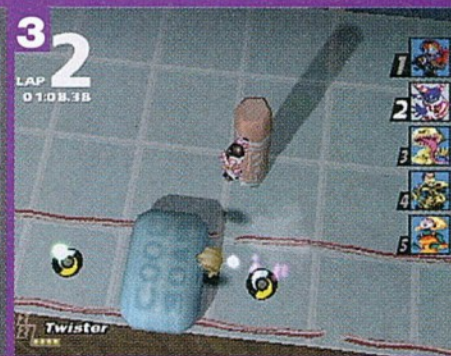
21
LAP 00:31.07
>> Lépcsőfokról lépcsőfokra ugrádozva hajts le a lépcső aljág. >>



2 2
LAP 01:13.93
>> Ha a felirat szerint jársz el, a WC-be esel. Jobban jársz, ha átugrod. >>



3 2
LAP 01:07.99
>> Fordulj be a fúrónál, amikor az utolsó kanyarhoz érsz. Egy könnyű győzelem. >>



3 2
LAP 01:08.38
>> Egy újabb szappant kell most átugranod, de figyelj a power-upokra is. >>

**„EZEN A PÁLYÁN
ROBOGÓKKAL
FOGTOK
SZÁGULDOZNI.”**



6. FORDULÓ



1 WITH SNAIL AND PIE
LAP 00:02:33



2
LAP 00:06:05



3
LAP 00:49:11

WITH SNAIL AND PIE

A versenyzők ismét egy rendetlen konyhába csöppentek, de most igazán nincs mitől tartaniuk. A pályán egyedül a zártas konnektor jelenthet komolyabb veszélyt hőseinkre. Mivel ezt egy éles forduló külső ívén helyezték el, érdemes lefékezned, amikor

>> Bármilyen gusztustalan is a lefolyó, a fertőzéseken kívül nincs mitől tartanod. >>

>> A konnektorok igen veszélyesek lehetnek, még Mesme számára is. >>

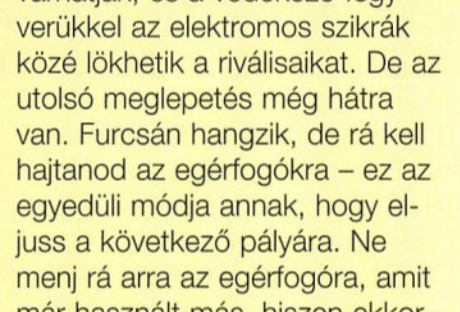
>> Nem baj, ha nem szereted a sajtot, azért csak menj fel az egérfogókra. >>



1 PRISM RIOT
LAP 00:12:21



2
LAP 00:16:13



3
LAP 00:25:07

PRISM RIOT

A laboratórium elég könnyű pálya lenne, ha ki lehetne kapcsolni a lézersugarakat. De nem lehet, és akit eltalálnak, azt kettéhasítják. Ezt próbáld meg a magad javára fordítani, és taszítsd az ellenfeleidet a halálsugarak közé. Ha nincs

>> Gyerünk Pyra, taszítsd őket a lézersugárba. Kegyetlen, de szórakoztató mulatság. >>

>> Jól vigyázz, amikor átugrod a lézereket. >>

>> A legfényesebb sugárnyalábon kell végighaladnod. >>

„HA NEM LENNÉNEK A HALÁLSUGARAK, EGYSZERŰ LENNE A PÁLYA...”

ide érsz. A vérengzőbbek itt várhatják, és a védekező fegyverükkel az elektromos szikrák közé lökhetik a riválisaikat. De az utolsó meglepetés még hátra van. Furcsán hangzik, de rá kell hajtani az egérfogókra – ez az egyedüli módja annak, hogy eljuss a következő pályára. Ne menj rá arra az egérfogóra, amit már használt más, hiszen ekkor semmi sem történik. Válassz egy másikat, és már a következő pályán is vagy.

ilyen fegyvered, akkor egyszerűen menj nekik. A sugarakat különben nem nehéz átugrani, és ha néha fékezel is, nem fog bajod esni.

FULL STEAM AHEAD

Elsőre úgy tűnhet, hogy ezen a pályán a vonat a fő veszélyforrás, de legtöbbször még időben át tudsz vágni előtte. A kis gépházzal lesznek itt gondok. Mivel ezen mindenkinek át kell hajtania, ide kell helyezned az aknákat vagy a Black Hole-okat. Kivédhetetlen.

TOTALLY GUTTED

A pálya lényegében a csatornában való csúszkálásról szól. A start elég egyszerű lesz, de amikor továbbhajtasz a lejtőn, fordulj balra és ugorj át a házte-

tőre. A többiek egyenesen tovább mennek, és te leszel az első, aki a vízbe csobban. Szárguldj végig a csatornában, hogy minél gyorsabban csúszhass, lőj ki a másik oldalra, majd ugorj fel a kötéltre.



1 FULL STEAM AHEAD
LAP 00:19:55

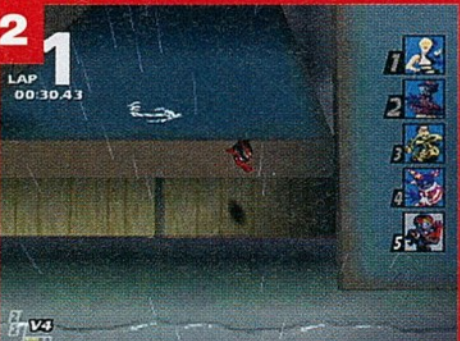


2
LAP 00:55:51

>> Itt mindenkinek keresztül kell haladnia, szóval miért nem telepítesz néhány aknát? >>



3
LAP 01:55:71



>> Igen, ez a vonat fog végig követni a pályán, de aggodalomra semmi ok. >>

>> Általában át tudsz vágni a vonat előtt. Általában... >>



1 TOTALLY GUTTED
LAP 00:21:45



2
LAP 00:30:43

>> Ne kísérsd a sorsot, és kerülj el a párkányokat. >>

>> Egy ugrással kerülj az élre, de ne érintsd meg a tető többi részét, ha életben akarsz maradni. >>

>> Rohanj, miközben csúszol lefelé a lejtőn, hogy elég lendületet vehess. >>

7. FORDULÓ

1 PLANKS ALOT



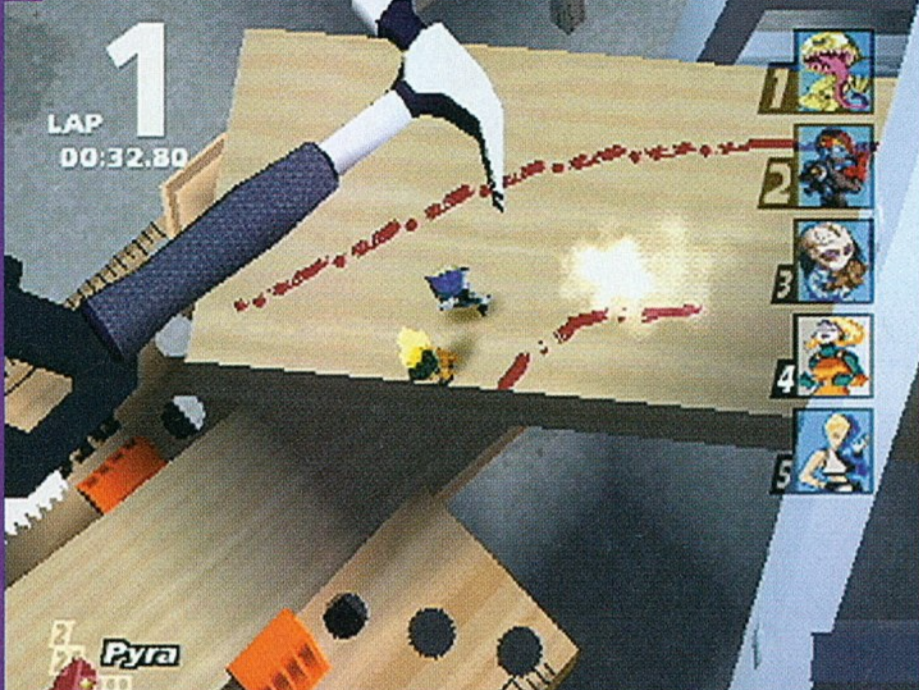
>> Ugorj át a magazinokat, aztán száguldj tovább a deszkákon. >>

2 1



>> Pyra lágszórója igencsak megkeseríti Mesme életét. >>

3



>> Ez az egész játékban az egyik legnehezebb rész. Itt ugyanis a deszkára kell ráesned, és nem a munkapadra. Lassíts le, és számold ki az ugrást, különben kezdheted előről az egészet. >>

1 PROBLEM ATTIC



>> Mássz fel a pókháló jobb oldalán, hogy elkerüld a keskeny parkányt. >>

2 2



>> Száguldozás közben nem árt odafigyelni a lyukakra. >>

3 1



>> Lassíts le, hiszen ilyen sebességnél ebben a magasságban nem könnyű megfordulni. >>

PLANKS ALOT

Ez a horror-rész az első fordulóból ismert Handyman Hurdles pályája folytatása. A szerszámok visszatértek, de most a léceken kell száguldozni. Ha szereted a mélybe taszítani a társaidat, akkor ez a neked való pálya. Az első egyenes szakasz után következő kanyarnál jobbra fogsz lehuppanni. Nagyon fontos, hogy pontosan vedd be ezt a kanyart, hiszen ez vezet a szobán keresztülívelő deszkára. A másik oldalon, a babaháznál, szintén találsz egy deszkát, erről egy cseles

mozdulattal ugorj át a munkapadra.

PROBLEM ATTIC

Az a játékos, akinek tériszonya van, nem fogja szeretni ezt a pályát, a verseny ugyanis a szarufák között folyik, és hibázni csak egyszer lehet. A fő veszélyforrást – leszámítva a parkányokat – a gerendák közepén lévő lyukak jelentik (nem a pókok). Mielőtt lecsúszol menj el jobbra, a fal irányába, majd egy rövid egyenes szakasz után véget is ér a pálya.

ON THE WARPATH

Mindjárt a start után rohanj fel a lejtőn, majd ugorj fel és kapd el a

power-upot. Kerüld ki a ragasztót a sarokban, aztán mássz fel a dróthálón. A makettek között nem lesz könnyű eligazodni, viszont találsz egy pár power-upot. A polc végéről nem muszáj leugrani, le is eshetsz, de vigyázz arra, hogy bele ne ragadj a ragasztóba – ekkor ugyanis egy csomó idődbe fog telni, amíg elkecmeregsz a pálya végére.

SPAGHETTI JUNCTION

Újabb menet a konyhában, és ezúttal még több veszély fenyeget. Egy trehány konyhai alkalmazott a nagykest a vágódeszkán felejtette, és még ráadásul a gázt is nyitva hagyta. A kest elég egysze-

rű átugrani, a tűzhelynél viszont hajts nyílegyenesen, különben könnyen kisodródhatsz, és a lángok martalékává válsz. A spagetti tésztából kialakított rámpán kell az élre verekedned magad. Ezután gyorsíts, menj tovább egyenesen, fordulj be és csússz le a lejtőn. A pálya itt véget is ér.



1 ON THE WARPATH



>> Ugorj egy nagyot a floppyról, és V4 el tudja kapni a fenti power-upokat. >>

2 1



>> Mivel mindenkinek ezen a dróthálón kell felmászni, próbáld meg nem összeütközni a többiekkel. >>

3 2



>> Ha a sörös dobozt a rossz irányból kerülöd meg, egyből a pálya elején találod magad. >>

1 SPAGHETTI JUNCTION



>> Vigyázz, nehogy a kés levágja a fejedet a startnál. >>

2 1



>> Hajts egyenesen át a gáztűzhely lapján, és kerüld ki a lángot. >>

3



>> Ha ügyes vagy, ezen a csúszdán te leszel az első. >>



8. FORDULÓ

CRECHE COURSE

A nyolcadik forduló többi pályájához képest ez egy meglehetősen könnyű menet lesz: csak körbe kell száguldanod a gyerekszobában. Figyelj oda arra a pár mozgó platformra, ugorj le a párkányokon, és hajts, ahogy csak bírsz. A krampusz a dobozban nem fog bántani, hiszen bármikor rámehetsz. A hintaló sem fog problémát okozni, várd meg, amíg átbillen a másik oldalra, és át tudsz alatta robogni, vagy menj át a kockák közti nyíláson.

BUNK BED BURNOUT

Ha már elsajátítottad az irányítás minden csínját-bíjját, akkor a Scalextric körüli futam nem lesz valami nehéz. Ha viszont megremege néha-néha a kezed, akkor könnyen a pálya elején kötsz ki. Amennyiben lehetséges, próbáld meg kizárólag a pályán robogni, hiszen a padlón nem jutsz sehová. A pályán száguldozó játékautókra pedig figyelni kell. Amikor a szikrák megjelennek a pályán, az azt jelenti, hogy közelednek a játékautók, és sajnos nem mindig elég lehúzódni az út szélére. Az éles kanyarokban ezek a kis

1 CRECHE COURSE



>> Ha a hintaló az utadat állja, bújj át a kockák közti részen. >>

2



>> A krampuszos doboz csak akkor záródik be, ha beleugrasz... >>

3



>> ...de egy olyan helyre fog teleportálni, ahol jól érzed magad. >>

1 BUNK BED BURNOUT



>> Ha az út peremén mész, könnyen kisodródhatsz. >>

2



>> A szikrák az autók közeledtét jelzik, ezeket kikerülni néha csak szerencse kérdése. >>

3



>> Figyelj a kanyarokban. >>

elektromos járgányok kifarolnak, és menthetetlenül szétzúznak mindent, ami az útjukba kerül. Az ugrálás hasznos, de egyben igen kockázatos az ilyen keskeny pályákon.

CONSTRUCTION DERBY

Ez viszont egy cseles pálya. Az első részén a pályának mindenképpen az élbolyban kell maradnod, hiszen a gerenda, ami felemel a következő szintre, nem fog megvárni, ha elkésel. A következő részen hajts óvatosan, mert először egy rács állja az utadat, és ha ezután leesel, akkor egyből visszaérsz a starthoz. A fegyvereidnek viszont jó hasznát fogod itt venni, taszíts le minél több versenyzőt a mélybe. Ezután robogj végig a pálya hátralévő részén, és vedd fel a power-upokat.

THE STEAKS ARE HIGH

Az éles kanyarokban és a siftergő steakek között manőverezni nem lesz egyszerű. A fordulók a piknik asztalon szintén veszélyesek, hiszen bármikor becsúszhatsz a deszkák közé. Fékezz, amikor leérsz a terítőről, és a kanyarokban sem árt lassítani. Amikor az asztal végére érsz, ugrás helyett csak huppanj le, és egyből jobb pozícióba kerülés.



„AZ ÉLES KANYAROKBAN ÉS A SISTERGŐ STEAKEK KÖZÖTT MANŐVEREZNI NEM LESZ EGYSZERŰ”

1 CONSTRUCTION DERBY



>> Várakozni nagyon fárasztó dolog. Inkább taszítsd le Twistert a gerendáról. >>

2



>> Ha itt most lezuhansz, vissza kell menned, és várnod kell. De ez Vortexre is igaz... >>

3



>> Ha tériszonyod van, itt bizony nem jutsz messzire. >>

1 THE STEAKS ARE HIGH



>> Fékezz, hogy be ne ess a deszkák közé. >>

2



>> A húsokon biztonságban vagy, de ne menj a zsíros rész közelébe >>

3



>> Itt NE ugorj, különben a pengék között találd magad, vagy elveszítesz egy csomó időt. >>

útmutató

Bónusz pályák

BÓNUSZ PÁLYÁK

1 BONUS TRACKS



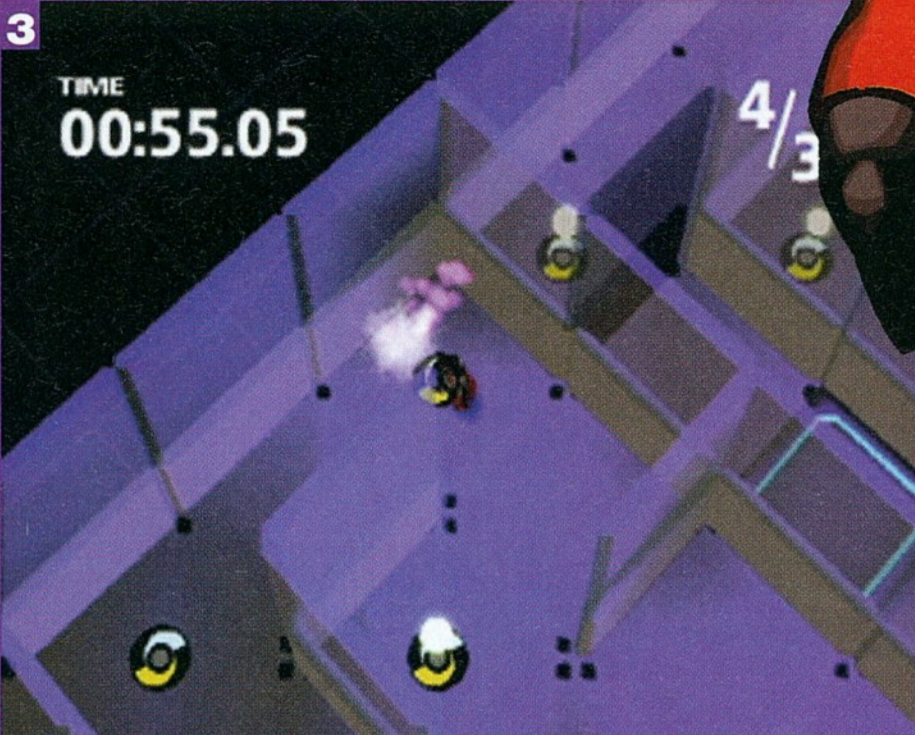
>> Nyerd meg három versenyt, és próbáld ki a bónusz pályákat. >>



>> Mielőtt rálépsz a kapcsolóra, gyűjtsd össze a power-upokat. >>

3

TIME
00:55.05



>> Könnyűnek tűnhet, de biztos kézzel kell irányítanod a parányi versenyzőt, ha mindet fel akarod venni. Ilyenkor felülről jól át lehet látni az útvonalat. >>

A BÓNUSZ PÁLYÁK

Ha egymás után megnyersz három versenyt, kipróbálhatod a bónusz pályákat. Összesen négy bónusz pálya van, de mindegyiknek ugyanaz a lényege: a rendelkezésedre álló idő alatt 30 power-up ikont kell összegyűjtened. Szóval, ha győzni akarsz, ne vesztegesd az időt, és ha meglátsz egy power-up ikont egy zsákutcában, vedd fel, mielőtt még aktiválnád a következő pályára vezető kapcsolót.



„HA EGYMÁS UTÁN MEGNYERSZ HÁROM VERSENYT, KIPRÓBÁLHATOD A BÓNUSZ PÁLYÁKAT.”

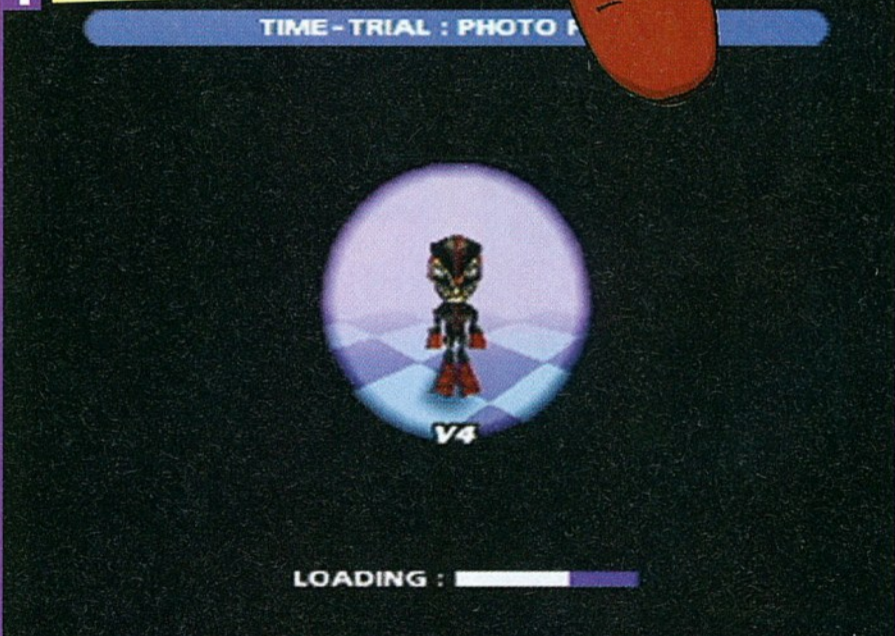
TIME TRIALS PÁLYÁK

A Time Trial pályák hasonlóan vannak felépítve, mint a Challenge módban lévő.

Itt is időre megy a játék, de nincsenek ellenfelek, és a te feladatod csupán az, hogy megdöntsd a gépbe előzőleg beírt (elég gyenge) csúcsideket. Mivel az egész verseny folyamán egyedül vagy, és nincs aki kilökjön a kanyarban vagy aknára futtasson, ezeket a pályákat sokkal egyszerűbb teljesíteni. Power-upok sincsenek, úgyhogy csak előre kell nézned és gázt adni – persze néha azért fékezni sem árt... Három győzelem után innen is eljuthatsz a bónusz pályákra, és ha kíváncsi vagy rájuk, ez

a legegyszerűbb módja, hogy megnézd őket. Amit viszont összegyűjtesz, azt nem viheted át a Challenge módba.

1 TIME TRIALS



<< A Time Trial pályákon magányosan fogsz versenyezni. Az itt elért könnyű győzelmek után hozzáférhetővé válnak a bónusz pályák. Igaz, a nyolcadik forduló szinte teljesíthetetlen. >>

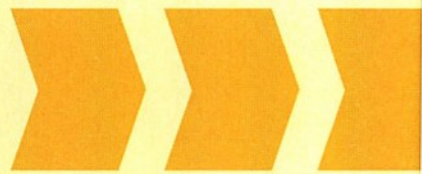


>> Háromszor próbálhatod meg, hogy jobb időt állíts fel, mint a gép. >>



>> Most könnyű volt győzni, de legközelebb gyorsabbnak kell lenned, hogy bajnok lehess. >>





TÖBB-JÁTÉKOS MÓD

„A MICRO MANIACS TÖBB-JÁTÉKOS MÓDBAN AZ IGAZI.”

A *Micro Maniacs* több-játékos módban az igazi. Amikor a küzdelem személyessé válik, nem számít hogy ki a barát és ki az ellenség – a lényeg a győzelem. Mivel a power-upokra ilyenkor kevesebb versenyző jut, valószínűleg többet tudsz majd felszedni belőlük. Ebből kifolyólag olyan versenyzőt kell választanod, aki tényleg tud valamit kezdeni a fegyvereivel. V4 az ideális szereplő.

TELJES POWER-UPOK

A legnagyobb különbség az egy játékos módhoz képest az, hogy megjelennek az ún. global (teljes) power-upok. Ezek segítségével egyszerre büntetheted a többi versenyzőt. A teljes power-upokat a hatalmas fénylő kristályok felvétele után lehet aktiválni, ezek véletlenszerűen jelennek meg a pályák különböző részein.

TANKOK

Nagyon dicséretes dolog, hogy a

játék készítői minden versenyzőnek lehetőséget adtak arra, hogy megpróbálkozzon a harckocsizással. A tankokon beépített ágyú is található, szóval itt a lehetőség néhány régi sérelem megtorlására... A lövések nem mennek sajnos túl messzire, és ha nem vigyázol, könnyen felrobbanhatod saját magad is.

PÖRÖLY

A *Micro Machines* rajongóknak ismerős lesz ez a fegyver. Lopózz az ellenfeledhez, és lapítsd szét – nagy kár, hogy a hatás csak ideiglenes.

BUBORÉKOK

Egy rövidke időre minden játékos beleülhet egy buborékba, és kedvére pattoghat ide-oda. Ez egy jópofa dolog, de ne feledkezz meg arról, hogy versenyben vagy, és ne menj túl messzire az úttól, különben lemaradsz.

RAKÉTA

Akár sétálsz, akár robbogsz, nem számít. Mivel a rakétákon nincsenek fegyverek, egy darabig majd biz-



>> A tankok kiváló szórakozást nyújtanak – most éppen Pyra akarja megszerezni a vezető helyet Vortextől. E célból hét egységgel csökkenti ellenfele erejét. >>



>> Amikor megjelennek a tankok, elszabadul a pokol. Kár, hogy egy játékos módban nincsenek harckocsik! >>



>> Mivel Vortex le hagyta Pyrát, övé a babékoszorú. >>

tosan nem kell ugrálnod. Az úttól viszont nem nagyon tudsz leterteni, tehát nem vágatsz át a nehezen. Ez szomorú..

FORDÍTOTT IRÁNYÍTÁS

Csak akkor próbáld ki, ha már úgy érzed, hogy túl könnyű a játék. A felfelé gomb lefelé

működik, a jobb balra stb. Kérdés, hogy mire jó ez?

TAKTIKA

A „Screen Out” (ki a képernyőről) mód azt jelenti, hogy az a játékos, aki kikerül a képernyőről, kiesik a játékból. Ezzel kapcsolatban számos új taktikát dolgoztak ki ráerős emberek. Most már nem az a fontos, hogy a kijelölt nyomvonalon haladj, hanem az, hogy minél messzebbre elhúzz a másik játékostól. Például, amikor egy kanyarnál ahhoz a ponthoz érsz, ahol a korábbiakban elkezdted lassítani, most adj gázt, és ha szerencséd van le hagyod az emberedet, aki ki fog esni – a játék pedig véget ér, mielőtt neked lenne véged. Persze ez nem mindig működik, de azért be szokott válni, még tapasztalt játékosok ellen is. Ezzel a módszerrel akkor nyerhetsz a legkönnyebben, ha a riválisod beszorul valami tereptárgy mögé. Ilyenkor használd ki, hogy hibázott, és bánj el vele kegyetlenül. Végül is, a tét nem kevesebb, mint a győzelem!

GAME OVER?

Micro Machines | Circuit Breakers



>> Beatboxnak át kell mennie a kapun, és féltő hogy V4 le fogja hagyni. >>



>> Beatbox, a dobgép és az ember keveréke, újra nyert. Nézz körül, és vedd fel minden power-upot, amit csak találsz. A kicsik világában is a győzelem a legfontosabb. >>

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTÉKOSOK:
1-2

KIADÓ:
SONY

TÍPUS:
autó-VEZETŐS

irányítás

VISSZAPILLANTÓ

GÁZT AD

LASSÍT



KORMÁNY

FÉKEZ

GYORSÍT

KÉZIFÉK

VISSZA (RÜKVERC)

SZÜKSÉGED LESZ...

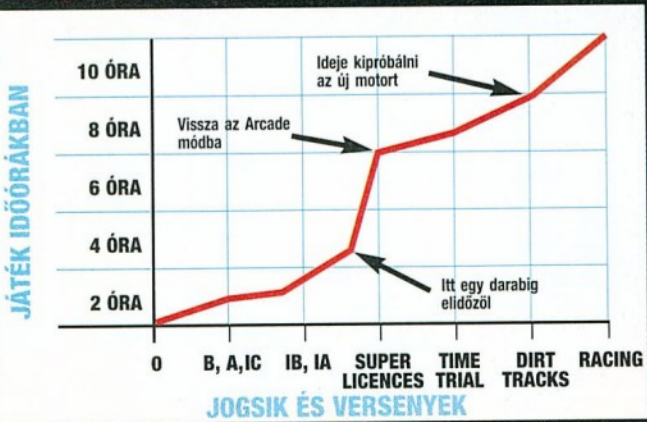
MEMÓRIAKÁRTYA

FANATEC SPEEDSTER

JOYPAD



NEHÉZSÉGI GÖRBE



„MEG FOGOD UNNI, HOGY UGYANAZON A NÉGY PÁLYÁN MENJ, UGYANAZZAL A NÉGY AUTÓVAL”



Gran Turismo Sport

TURISZMOZ

ARCADE MÓD

A LEGJOBB KOCSIKKAL AKARSZ LENNI, ÉS NINCS TÜRELMED MEGVÁRNI, AMÍG MEGNYERED ŐKET.? ITT AZ ÚTMUTATÓ AZ ARCADE MÓDHOZ.

Még a legjobb kocsival, a Skyline GTS-4-gyel is gondot fog okozni megverni még a lassabb kocsikat is, mint a kis Lotus Elise a Tahiti Roadon. Többé-kevésbé azal fognak telni az első körök, hogy ellenkormányzol a hibáidnál, próbálsz memorizálni a pályákat, és felkészülsz a barátaid elleni küzdelemre. Egy idő után meg fogod unni, hogy ugyanazon a négy pályán menj, ugyanazal a négy autóval. Tehát jobban teszed, ha a kiváló szimulációs (Simulation) módon próbálsz ki magadat, és fényezed a jogsíval már megszerzett tudásodat. Mikor ismét igénybe veszed a memóriakártyádat, akkor amellet, hogy sokkal jobb vezető vált belőled, egy csomó új pályával, kocsival és kiegészítővel fogsz találkozni.

Vissza az alapokhoz

Tehát az első feladatod, hogy betöltsd az alapjátékot, és megcsináld a tesztek. Talán időpocsékolásnak tűnhet, de ha majd beteszted a másik lemezt is, akkor rá fogsz jönni mennyire hasznos tevékenység volt.

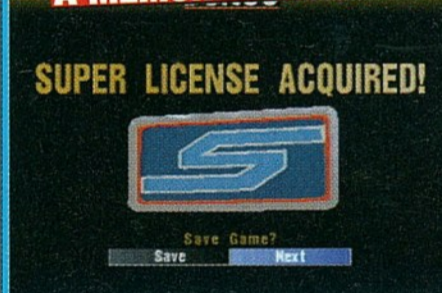
A MEMÓRIA KÁRTYA

[1] Ha jól akarsz szerepelni a GT2 Arcade módján, akkor először a szimuláció mesterévé kell válnod. Ha nem töltöd le a pluszt a memória kártyáról, akkor igen kevés autó fog a rendelkezésedre állni, és ezekkel még kevesebb pályán tudsz száguldozni. Bármilyen keveset értél el a GT módban, most a hasznodra fog válni. A tesztek lépcsőzetesen épülnek egymásra, és minden egyes teljesített szinttel újabb és újabb pályák válnak elérhetővé, amíg el nem jutsz a Special Testig, amelynek teljesítésével három vadonatúj terep lesz elérhető számodra.

VERD MEG A HAVERJAIT

[2] Ha nem lenne az egymás elleni Arcade mód, akkor legtöbbször csak a GT lemezt használnák. Itt legalább a barátaid ellen próbálhatod ki, hogy mit tudsz, és nem csak körbe-körbe száguldozol a tesztpályákon, az idő ellen verse-

1 A MEMÓRIA KÁRTYÁD



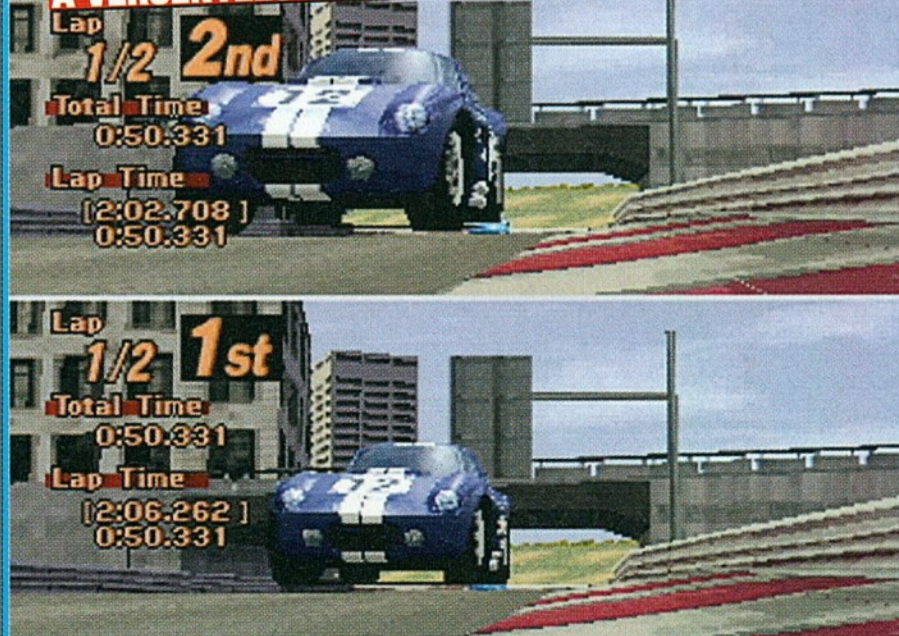
>> Ha már ennyi munkádba került ide eljutni, ideje menteni >>

2 VERD MEG A HAVERJAIT



>> Ez a leszorítási kísérlet ebben az esetben nem igazán tett jót a pasztelkék fényezésnek. >>

3 A VERSENYZÉS ALAPIGAZSÁGA



>> Nem nehéz ilyen szép előnyre szert tenni, ha elég okosan választottál autót. Ez most éppen egy versenyre tuningolt Shelby Cobra Daytonát jelent. Nem rossz. >>

VISSZA AZ ALAPOKHOZ



>> Miközben a Mazda szépen lelassít ebben az éles kanyarban, a Lancia egyenesen továbbmegy. >>



>> A kisebb Stratos egyenesen a nagyobb RX-7-be hajtott esetünkben. >>



>> A kavicságy újabb áldozatot követel, míg az ellenfél elszáguld a távolban. >>

nyezve. Arra is lehetőséget ad, hogy egymás ellen próbáljátok ki a feltuningolt gépeiteket, ha betöltitek őket a Guest Home garázsba.

A VERSENYZÉS SZOMORÚ IGAZSÁGA

[3] Ha te vagy maga a megtestesült becsületesség és tisztesség, akkor csak a jobb vezetői képességeiddel gyűrheted le ellenfeleidet. De hát ebben semmi jópofa nincs. A többség számára, akik közé magamat is sorolom, amikor a képességek nem elégségesek, akkor marad a cheatelés.

Az Arcade garázsban található legtöbb autó nagyjából azonos szinten teljesít. A max. sebességek kb. 10 km/h eltérést mutatnak. Ha sportszerűtlen előnyhöz szeretnél jutni, és ezzel bebiztosítani a győzelmedet, akkor fordulj a memóriakártyádhoz. A gép nem csak a játékot fogja betölteni, de tele is pakolja a Home Garage-t mindazokkal a gépekkel, amelyeket egyébként hónapok alatt, fokról fokra gyűjtöttél össze. Így, amíg a haverjaid egy Aston Martinnal szerencsétlenkednek, addig te lehetsz akár egy GT40-nel, vagy egy TVR 12 speeddel. A világ egy nagy színház, és cheatel benne minden ember.

ALJAS VEZETÉSI STÍUS

Csak mert a barátainkkal játszol, még nem kell angyalként viselkedned. A GT2 valószínű kialakítása valószínű utközéseket is jelent, amitől rögtön sokkal izgalmasabbá válnak az események. Bármikor „véletlenül” összekoccanhatsz a többi kocsival és a pálya alkotórészeivel, amitől különböző sérülések keletkezhetnek az autódban – vagy az ellenfelekben. Ennek megfelelő-

en miért lenne probléma, ha a mamut jellegű Evo VI-tal jól belemész hátulról egy Lotus Elise-be, és sima balesetként feltüntetve a helyzetet továbbhajtasz és megnyered a versenyt.

ÜTKÖZÉS

[4], [5], [6] Az ütközésnél mindent a sebességkülönbség dönt el. Sokkal gyorsabban kell menned ellenfelednél, hogy a megfelelő erősségű ütközés jöjjön létre, és a másik autót katapultáld a pályáról egyenesen az azt szegélyező korlátokhoz. Az egyetlen hely, ahol ezt a meglehetősen veszélyes stratégiát alkalmazhatod, a kanyaroknál mutatkozik. Amikor ellenfeled lelassít, hogy bevegye a kanyart, te szépen nyomsz egy kövér gázt, és egy igazán éles helyzetben teszteled a légszák működését. Ha jól csinálod, akkor az autód képe már csak ellenfeled emlékeiben fog élni, mivel te már jóval látótávolságon kívül leszel, mire visszakecmereg a pályára. Ha viszont rosszul csinálod, akkor még hetekig kavicsot fogsz szedegetni az alvázvédő lemezről.

Hol a legjobb alkalmazni?

Bármelyik olyan részén a pályának, ahol egy hiba sokba kerülhet, nagyszerű lehetőség egy ilyen trükk bevetésére. Ha egy jó nagy kanyarban, következik be ez az esemény, ahol nagy a kifutási zóna, akkor az, akit kilöktek, a következő öt perccel azzal fogja tölteni, hogy kocsiját kiszabadítsa a gumifalból.

Hogyan kerüljük el?

Ha az ellenfeled úgy dönt, hogy inkább az anyósülést célozza meg, ahelyett, hogy a fékre lépne, akkor nem sok min-

dent lehet tenni. Kocsid igen nagy támadási felületet biztosít, ezért a legtöbb, amit megtehetsz, hogy bízol abban, hogy elég gyors vagy, hogy kikerülj az útjából. Ha viszont hátulról próbálnak meg beléd menni, akkor sokkal jobb az esélyeid. Egy gyors kormányozdulattal kicsit kifaroltatjuk a kocsink hátulját, és így ellenfelünknek meghagyjuk a lehetőséget, hogy jó sok ideje legyen átkozni azt a pillanatot, amikor úgy döntött, hogy belénk rohan.

HOGYAN HASZNÁLJUK AZ ÜTKÖZOINKET?

[7], [8] Ha valaki a kis gonoszságok között is előnyben részesíti a fikát a pusztá erővel szemben, akkor a leszorítás lesz számára az ideális megoldás. Ahelyett, hogy ész nélkül ellenfeledbe rohannál, inkább kényszerítsd őket arra, hogy olyan irányt válasszanak, amelyet egyébként örömmel elkerülnének. Minden pályán van egy bokszutca, és egy tábla, amely jelzi ennek az elejét. Amit viszont eltitkol a jelzés, hogy mögötte egy iszonyatos kőfal van, amely akár egy 180 mérfölddel haladó autót is pillanatok alatt megállít. Tehát rögtön az utolsó kanyar után kezd el leszorítani ellenfeledet. Kormányozz erősen, irányítsd egyenesen a falnak. Ha sikerül, akkor a hatása nagyobb lesz, mint egy szimpla töréstesztnél. Ha nem sikerül, akkor csak egy kis kerülőt fog tenni a bokszutcaiban, ami jól lelassítja.

Hol érdemes ezzel próbálkozni?

Minden pálya, ahol a célvonal rögtön az utolsó kanyar után van, ideális erre. A Tahiti Road egy kiváló példa. Csak maradj a lassúbb belső íven az utolsó

kanyarban, óvatosan vidd véghez az előbb ajánlottakat, majd taposs a gázra és máris mérföldekre lesz mögötted ellenfeled.

Hogyan kerüljük el?

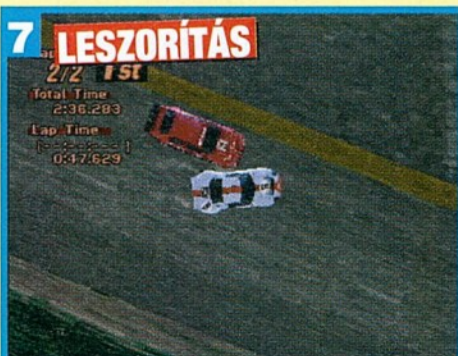
Két lehetőség van, hogy elkerüljük, hogy velünk is elkövessék ezt az ármányt. Az első természetesen az ellenállás. Kormányozd te is feléjük az autót, lehetőleg nagyobb erővel, mint ők teszik. Ha ezt az egyszerű paraszti felfogás nem jön be, akkor kell bevetni a „b” variációt. Fékezz be, és utána kormányozd a másik kocsiba autót. Ennek hatása valószínűleg az lesz, hogy átcúsznak előtted, és pontosan abban az irányba fognak haladni, amelyet előzőleg neked szántak. Ha sikerült a mutatványod, akkor csak kerüld ki szépen, és ne vess magadban, amint látod eltűnni a hátsó visszapillantóban.

VERSENY AZ IDŐVEL

[9], [10] A két GT lemez kompatibilitása oda-vissza érvényes, ennek megfelelően az ebben a módban elért eredményeidet is átteheted a másik lemezre. Ez azt jelenti, hogy a Time Trial mód kiválóan alkalmas, hogy az önbecsülésed szempontjából oly fontos rekordokat felállítsd. Bizonyára észrevetted már, hogy GT módban akármennyit mész, az ott mutatott rekordok nem változnak. Ennek oka, hogy csak a Time Trial módban lehet olyan időket felállítani, amelyek az egész játékban, minden módban rekordként fognak megjelenni. Nem kell az elmentéssel pepecselned, mert az Arcade mód és az alapjáték adatai egy file-ba kerülnek, anélkül, hogy bármelyik letörölné a másikat.

Hogy a legjobb időt érd el, a szimulációs módból válassz a versenyautóid közül. Így nem csak a legjobb kocsival mehetsz, hanem optimalizálhatod a mentelteljesítményét is, nem úgy, mint az Arcade módban, ahol nincs lehetőség a beállításokat változtatni.

Az idővel való versenyzés során az első két körben ismerkedj meg a pályával, majd ezután egyre jobb időket fogsz elérni. Úgy a nyolcadik teljes köröd körül észre fogod venni, hogy romlanak a kör-idők, ami a koncentrációd lankadására utal. Ilyenkor ideje továbbállni egy másik pályára.



>> Ez a GT-40-es annyira rámege az Alfára, hogy a falnak ütközés elkerülhetetlennek tűnik. >>



>> Amint az Alfa lefékez, a Ford elszámítja magát és beleütközik a bokszutca korlátjába. >>



>> A Motorsports Land opció csak a Time Trialnál használható és nagyon élvezetes. >>



>> Olyan, mintha az Italian Jobból lenne egy részlet, pedig az a rózsaszín mini csak a te árnyékod... >>

autó katalógus

1 SZUPER AUTÓK

RUF CTR2

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

4WD 571hp

Weight: 1200kg
Max Power: 571hp
Max Torque: 650kgm

>> A hátulja csúszkál egy kicsit, de akkor is ezeket a német masinákat a legnagyobb élvezet vezetni. >>

2 A KATEGÓRIA

NISSAN SKYLINE GTR V-spec

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

4WD 276hp

Weight: 1300kg
Max Power: 276hp/6000rpm
Max Torque: 40.0kgm/4800rpm

>> A legjobb, az egyik legcsúnyább, a Nissan Skyline egyszerűen verhetetlen. >>

3 B KATEGÓRIA

Mercedes-Benz CLK 320 Sports

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FR 217hp

Weight: 1400kg
Max Power: 217hp/5700rpm
Max Torque: 37.0kgm/3000rpm

>> Bár a gyorsulása nem a legjobb, minden másban veri a többiekét. >>

4 C KATEGÓRIA

Volkswagen GOLF GTI

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FF 125hp

Weight: 1200kg
Max Power: 125hp/5500rpm
Max Torque: 17.0kgm/3000rpm

>> Minden autóversenyző gyerekkori álma, persze lehet, hogy nem ebben a színben. Ettől függetlenül ezt érdemes választani. >>

A SAJÁT GARÁZSOD

Nemcsak hogy átimportálhatod a saját jog-sijaidat az Arcade módba, de vezetheted bármelyik autót, ami a birtokodban van. Az Escudótól a GT-40-ig bármelyik bivalyerős autót áthozhatod a szimulációból. Mivel ott magad állíthatod be a motorokat, ezért könnyedén felkészítheted a GT-det egy regiment Honda Beat's and Moves-al szemben. Kiváló lehetőség, hogy könnyebbé tegyük az életünket, ha csak egyedül játszunk.

SZUPER AUTÓK

[1] Inkább a műszaki jellemzők, mint a kulcsin teszik a CTR2-t a legjobb autóvá ebben a kategóriában. Az Aston Martin túl nehéz, a Cobra túlságosan instabil, a Clio pedig túl lassú. Ha megnézed a jármű tulajdonságait jelző oszlopokat, akkor látható, hogy csak ez az átalakított Porsche került be a piros sávba. A RUF autója nagyon jó úttartású, jó a gyorsulása és biztos a kanyarokban. Egy győztes

A KATEGÓRIA (A CLASS) Skyline GTR V-spec

[2] Lehet, hogy vannak olyanok, akik szerint a Skyline csak egy sima Escort, aminek nagyon jó a motor-beállító rendszere, valójában azonban ez az autó még

az Arcade módban is kitűnik a többi közül. Gyors, könnyű vezetni, könnyen ki lehet védeni vele ellenfeleink bármilyen próbálkozását velünk szemben.

B KATEGÓRIA (B CLASS) Mercedes Benz CLK 320

[3] Mint már annyiszor, esetünkben is a teuton autógyár egyik remekműve viszi el a prímet. Egy olyan csapatban, melyet a gyönyörű luxusautók és erőtlén roadsterek uralnak, a CLK egy üdítő színfolt. A hátsó kerék meghajtás jó végsebességet és kiváló kezelhetőséget biztosít, és persze ne feledkezzünk meg a kulcsinról, amely szintén az élre helyezi.

C KATEGÓRIA (C CLASS)

[4] Szinte lehetetlen kiválasztani melyik a legjobb autó ebben a gyerekeknek való kategóriában. Amikor a végsebesség 130 km/h, akkor az úttartás és a gyorsulás nem egy döntő tényező. Ha már mégis választani kell, akkor a Golf GTI a legjobb megoldás. Amit mindenképpen érdemes elkerülni az a Move, a Mini és az Alto Works

RALLY AUTÓK

[5] Hogy ha az Escudo utáni legjobb rally autóval, a Tigra Ice Race Carral

mész, akkor számíts rá, hogy az ujjaid el fognak fehériteni, annyira fogod szorítani a padet. A szédületes gyorsaság és a mértani pontosságot igénylő kezelés nagyszerű, bár kicsit félelmetes élménnyé teszik ennek a kocsinak a vezetését. Ha az igazán kemény pályákon te akarsz lenni a király, akkor mindenképpen ezt az autót válaszd.

JUTALOM AUTÓK

[6], [7], [8], [9], [10], [11]
Ha az Arcade módban használható járművekkel elégedetlen vagy, akkor az S-kategória autói csak arra várnak, hogy megnyerd őket. Ha megszerezted a jogot a versenyekhez, akkor már csak annyi a dolgot, hogy megnyerd azokat és akkor

5 RALLY AUTÓK

OPEL Tigra Ice Race Car

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

4WD 418hp

Weight: 950kg
Max Power: 418hp/7000rpm
Max Torque: 30.0kgm/3000rpm

>> Ezek a kis rikitő gyönyörűségek a legjobb rally autók a Suzuki Escudo után. >>

minden kör után egy újabb járművel gazdagodsz. Néhány verseny ugyanazzal a jutalomautóval kecsegtet. Ha mindkettőt megnyered, akkor ott fog állni két ugyanolyan gyártmányú autó, csak más színben és eltérő lóerőteljesítménnyel.

6 JUTALOMAUTÓK

MINI Cooper 1275S MK 1

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FF 73hp

Weight: 700kg
Max Power: 73hp/5000rpm
Max Torque: 11.0kgm/2000rpm

>> A háromszoros Monte Carlo rally győztes téged is hasonló babérokhoz juttathat. >>

9 CAR SELECTION

ASTON MARTIN V8 Vantage

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FR 550hp

Weight: 1600kg
Max Power: 550hp/6500rpm
Max Torque: 70.0kgm/4000rpm

>> Egy kiváló brit gépjármű, a luxus és a nyers erő keveréke. Hát nem gyönyörű? >>

7 CAR SELECTION

SHELBY COBRA Daytona Coupe

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FR 389hp

Weight: 1200kg
Max Power: 389hp/6000rpm
Max Torque: 47.0kgm/4000rpm

>> Egy klasszikus amerikai kocsit tökéletes versenyautó belsővel, és daytonai külsővel. >>

10 CAR SELECTION

RENAULT Mégane RALLY CAR

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FF 221hp

Weight: 1200kg
Max Power: 221hp/6500rpm
Max Torque: 30.0kgm/4500rpm

>> Lehet, hogy nem a leggyorsabb, de legalább a külsőre nem lehet panasz. >>

8 CAR SELECTION

A VECTOR M12

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

FR 490hp

Weight: 1000kg
Max Power: 490hp/6000rpm
Max Torque: 50.0kgm/5200rpm

>> Amerikai erő, európai külső. Úgy megy, mint egy rakéta és ugyanolyan könnyű kormányozni. >>

11 CAR SELECTION

ESCORT RALLY CAR

Max Speed ██████████
Handling ██████████
Acceleration ██████████

4WD 299hp

Weight: 1200kg
Max Power: 299hp/6000rpm
Max Torque: 30.0kgm/4000rpm

>> Pont úgy néz ki, mint a papád kocsija, de ez egy feltuningolt versenyautó. >>

PÁLYÁK	JUTALOMAUTÓ
Tahiti Road	Ford Focus Rally Car
Midfield Raceway	Daihatsu Storia Rally Car
High Speed Ring	Renault Clio Sport V6 24V
Super Speedway	n/a
Seattle Short Course	Aston Martin V8 Vantage
Rome Short Course	Venturi Atlantique 400GT
Red Rock Valley Speedway	Mini Cooper Rally Car
Seattle Circuit	Dodge Viper GTS
Rome Circuit	RUF CTR 2
Grindelwald	Volkswagen Golf Rally Car
Laguna Seca Raceway	Renault Megane Rally Car
Apricot Hill Speedway	Jaguar XKR Coupe
Trial Mountain Circuit	Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car
Clubman Stage Route 5	M12 Vector
Grand Valley East Section	Lancia Stratos Rally Car
Grand Valley Speedway	Ford Escort Rally Car
Special Stage Route 5	Mitsubishi Lancer Evo VI
Autumn Ring	TVR Tuscan Speed Six
Test Course	Shelby Cobra Daytona
Deep Forest Raceway	Lister Storm
Rome-Night	VW Golf Rally Car

ÚJ PÁLYÁK

Kezdetben csak négy pálya áll a rendelkezésedre, de ahogy haladsz előre a játékban egyre több nyílik meg előtted, beleértve a három új pályát. A faramuci MotorSports Land pálya teljesítésével szerezheted meg a Nemzetközi A jogosítványt (International A licensz-e), ami a 13-as számként el van elrejtve a menüsoron. A Rome Night (Római Éjszaka) és az Autumn Ring Mini (Őszi Mini Körút) pályákat csak akkor próbálhatod ki, ha már birtokodban van a Speciális jogosítvány (Special license).

ROME NIGHT

Mire idáig eljutsz az Arcade módban, addigra nem valószínű, hogy ez a pálya még tud meglepetéseket okozni, mivel magadénak tudhatod már a Speciális jogosítványt. Minden módban lehet ezen a pályán játszani és olyan nagy sebességgel vehető kanyarokkal van tarkítva, melyek próbára teszik a gumijaid tapadóképeségét. Ha jó időt akarsz futni, akkor csakúgy, mint a tesztelésnél, válaszd az Alfa Touring Cart.



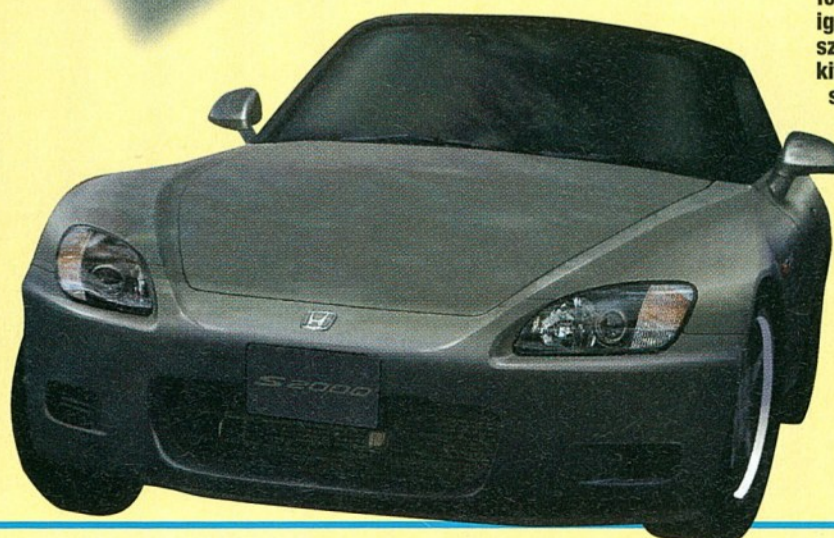
Ennél a kettős kanyarnál a két forduló közelsége esetleg arra indíthat minket, hogy már az elsőnél fékezzünk. Pedig a helyes taktika, ha csak a második kanyar előtt közvetlenül ereszted el a gázt, és akkor világbajnok időt fogsz futni.



A legelső kanyar egyedi abból a szempontból, hogy az első szekcióban ez az egyetlen, amelyet nem lehet teljes gázzal venni. A célegyenes végén legyél a külső íven, majd a lehető legszűkebben kezd el bevenni a kanyart. Ezután szépen fékezz le, hagyd csúszni a kocsit, majd ismét lépj a gázra, amint jössz kifelé a kanyarból.



Ha szép lassan mész rá, akkor könnyen be lehet venni, viszont megviccelhet bizonyos fordulatszám felett. Ez a hajtúkanyar aztán igazán próbára teszi a versenyzők idegrendszerét. Mivel a pályát övező fal nagyon kis kifutási zónát hagy, ezért egy hiba nagyon sokba kerülhet. Maradj középen a kanyar elején, csak viszonylag későn fékezz és próbáld meg minél szűkebben venni. Amint kifelé jössz, kormányozd autód erősen a baloldalra, és így a kocsi gyorsulása megvédi attól, hogy a falban fejezd be földi pályafutásodat.

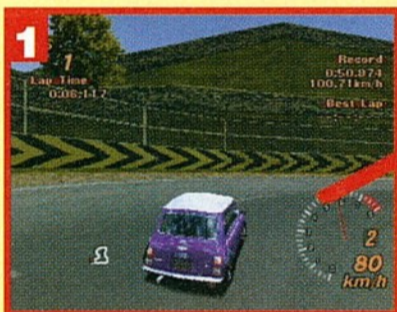


AUTUMN RING MINI

Ez az eredetileg a GT1-ben szereplő pálya kiválóan alkalmas a kisebb C kategóriás autók kipróbálására. A rossz hír az, hogy csak a Time Trial és Two-player módokban lehet rajta menni.



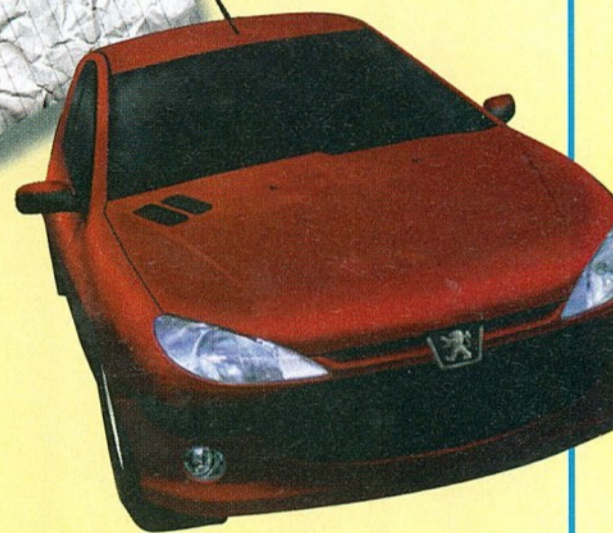
Maradj a külső íven, fékezz finoman, hogy szépen becsússzon az autód a kanyarba, majd teljes gázzal irány a domb teteje.



Az első kanyar nagyszerű előzési lehetőséget kínál. Az ellenfeled valószínűleg jól befékezik, elkezd csúszkálni. Neked csak az a feladatod, hogy kicsit később fékezz le, és így rögtön az elején a tiéd lehet a boldogító első hely.



Ha felértél a dombra, akkor maradj a baloldalon. Ha megfogadod ezt a tanácsot, akkor szinte egyenesen mehetsz végig ezeken a kanyarokon egészen az utolsó fordulóig.

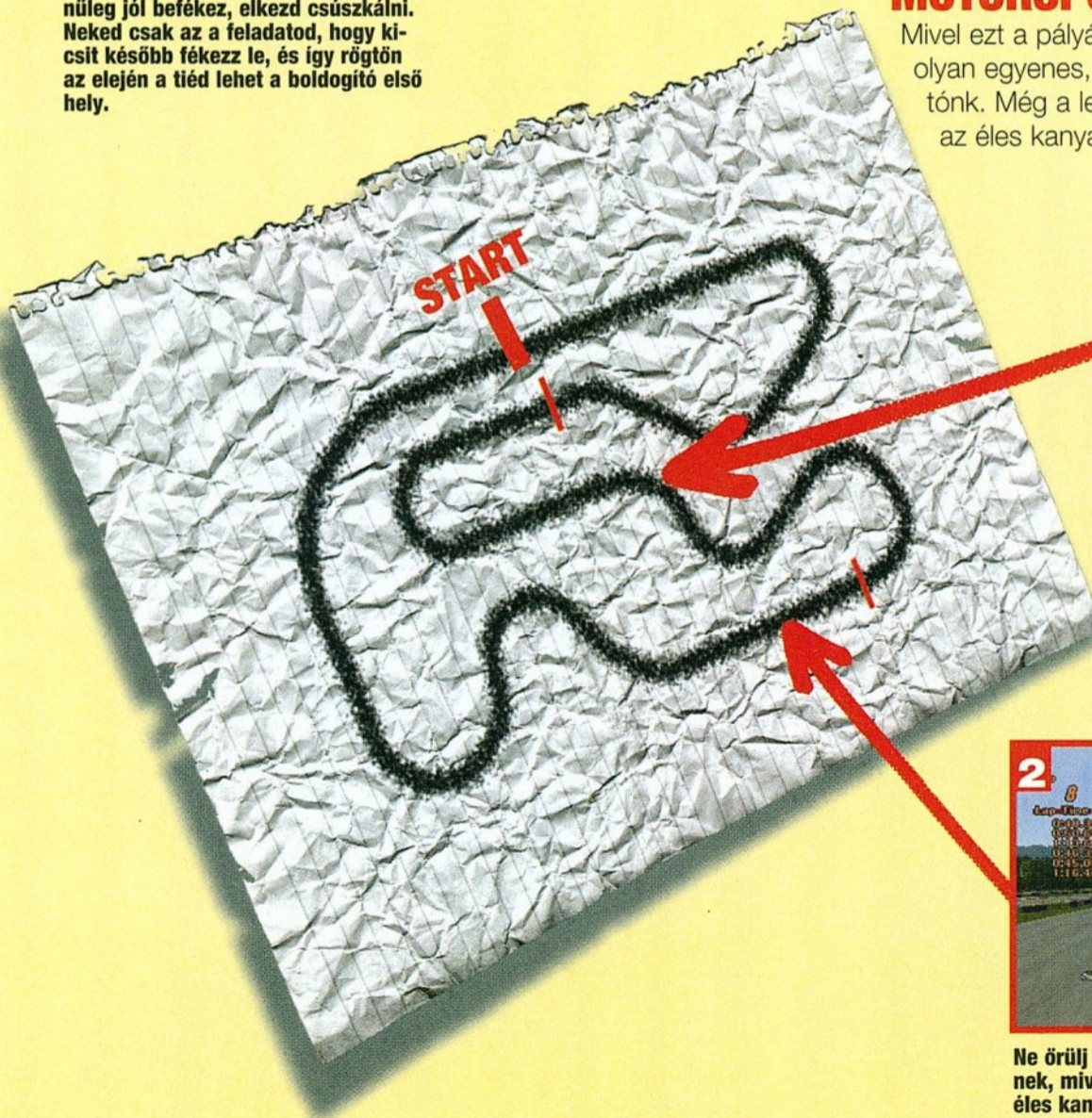


MOTORSPORTS LAND

Mivel ezt a pályát gokartokra tervezték, ezért szinte nincs is rajta olyan egyenes, ahol kipróbálhatnánk, hogy mennyit is tud az autónk. Még a legerősebb kocsival is szinte csak araszolni lehet az éles kanyarok miatt. Csak a Time Trial módban elérhető.



Majdnem nullára lassíts le ezelőtt a kanyarkombináció előtt, mivel különben könnyen kicsúszhatsz, és a fűvön található magad. Kicsit lépj a gázra, a kanyarból kifelé, és rögtön utána készülsz a következőre.



Ne örülj annyira ennek az egyenesnek, mivel tíz méteren belül újabb éles kanyar következik, amikor ismét rá kell nehezíteni a fékre.



TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTÉKOSOK:
EGY**

**KIADÓ:
SONY**

**TÍPUS:
LÖVŐDOZÓS JÁTÉK**

irányítás

TOLATÁS

ELŐRE

BALRA FORDUL

JOBBRA FORDUL



ELSŐDLEGES FEGYVEREK
KIVÁLASZTÁSA

NÉZŐPONTOT VÁLT

TŰZ AZ ELSŐDLEGES
FEGYVEREKSEL

MÁSODLAGOS FEGYVEREK
KIVÁLASZTÁSA/TŰZELÉS

CÉLZÁS

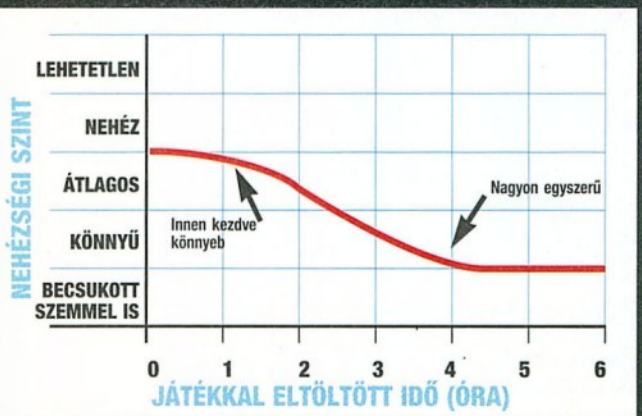
SZÜKSÉGED LESZ...



JOYPAD

MEMÓRIAKÁRTYA

NEHÉZSÉGI GÖRBE



COLONY WARS: RED SUN

VEDD FEL AZ ŪRRUHÁD, ÉS KÉSZÜLJ FEL AZ EGYIK LEGJOBB ŪRHÁBORÚS JÁTÉKRA.

A földönkívüliek nem férnek a bőrükbe. Iderepülnek, és közben azt hangoztatják, hogy ők békével jöttek, egy csomó szemétséget művelnek. Mivel ez így nem lehet tovább, összeállítottuk ezt a kis útmutatót, hogy sikeresen megküzdhess a betolakodókkal. Az alábbiakban megtalálod a *Colony Wars: Red Sun*. Mind a 45 küldetésének részletes leírását, segítségével mesterfokon teljesítheted a feladatokat.

PERIOPUS ORBIT

1 VÉDŐKÍSÉRET

Feladatok

1. Vedd meg a konvojt
2. Maradj a konvojjal
3. Készülj fel a légi és a szárazföldi támadásokra

A feladatod az, hogy megvédd a Teherszállító Lépegetőket a Kalózok (Pirate Fighters), a tankok és az Interceptorok támadásaitól. A feladat végrehajtásában segítségére lesz a szárnysegéded. A Lépegetőket úgy tudod a legjobban megvédeni, ha út közben végig felettük cikázol. Ne távolodj el túlságosan a konvojtól, és ügyelj arra, hogy mindig te támadd meg először szemből az ellenséget (különben az élen haladó Lépegető elpusztulhat). Ne engedd a tankokat túl közel, mert nehéz lesz célozni rájuk. Ne foglalkozz a rakétákkal, mert

sok ideig eltart, amíg célba tudod őket venni.

Díjazás: 80 000cr + 3000cr minden épen maradt Lépegetőért + 1000cr minden lelőtt ellenségért.

2 PAJZS KIIRTATÁSA

Feladatok

1. Maradj a kanyonokban, hogy elkerüld a légvédelmet
2. Kutasd fel és pusztítsd el a Pajzs Generátorokat (Shield Generators)
3. Várd ki a Lázadó Bázisra (Rebel Base) mért légicsapást

El kell pusztítanod mindhárom generátort, hogy a bázis védelem nélkül maradjon. Haladj a radaron megjelenő sárga pontok irányába, és maradj a kanyon fene-

kén, különben a SAADS (automata védelmi rendszer) áldozatául esel. Egyenként szedd le a lázadó tankokat (Rebel Tanks) és repülőket (Rebel Fighters), hogy ne tudjanak egyszerre megtámadni. ha végeztél a három generátorral, meg kell találnod, és el kell pusztítanod a negyediket is. Ezután a bázis védelem nélkül marad. Most már nincs más dolgod, mint biztonságos távoból végignézni a légicsapást.

Díjazás: 15 000cr

3 LÁZADÓ CSEMPÉSZEK

Feladatok

1. Pusztítsd el a lázadó Flottát (Rebel Fleetships).
2. Küzdj meg a vadászrepülőekkel
3. Biztosítsd a terepet amíg a rendőrök megérkeznek. ▶

VÉDŐKÍSÉRET



>> Feladatod az utánpótlást szállító lépegetők védelmét megoldani. >>



>> Az ellenség: a földön tankok, a levegőben harci gépek (Rebel Fighters). >>



>> A kisebb lépegetők is kiveszik a részüket a védelemből. >>

PAJZS KIIRTATÁSA



>> Először a szárazföldi egységeket kell elpusztítanod, ezután megnyílik az út a generátorokhoz. >>



>> A generátorokat lézersugarakkal kell elpusztítani – biztos távolságból persze. >>



>> Mivel az ellenséges harci gépek sok fejfájást okozhatnak, legjobb mindjárt az elején lelőni őket. >>

LÁZADÓ CSEMPÉSZEK



>> Először a parancsnoki hajót kell elkapnod, hiszen ketyeg az óra. >>



>> A szárnysegédednek most nincs szerencséje. >>



>> Gyorsnak, kell lenned, mert hamarosan megérkeznek a rendőrök. >>

útmutató

Perioplis Orbit

INSULT ÉS INJURY



>> Az Insult és az Injury hasonlítanak egymásra. Az Insult a jobb oldali. >>



>> Ha elérted, pusztítsd el az Insultot, amilyen gyorsan csak lehetséges. >>



>> Haladj az álcázó kabin (EW Pod) mögött, de ne ütközz neki túl sokszor. >>

Jó pár harci gépet és két parancsnoki hajót (Fleetship) is kell elpusztítanod, az utóbbiakat 5 perc 50 másodpercen belül. Ronts neki a parancsnoki hajóknak, és tüzelj, ahogy csak bírsz. A pajzsod meg fog védeni az ellenséges tüztől. Ezután végezz a vadászokkal, és használd Jumpgate-et.

Díjazás: 12 000cr

4 INSULT ÉS INJURY HAJÓK

Feladatok

1. Szorosan kövesd a Kabint. (Electronic Warfare Pod), hogy ne vegyenek észre
2. Pusztítsd el a Commissar Yujoldot szállító hajót.
3. Menekülj el a Jumpgate-tel

Tapadj rá a kabinra, de ne ütközz túl

VALDEMAR



>> A Tábornok egy ellenséges bolygón ért földet, és szüksége lesz a védelmedre. >>



>> Lődd szét az idegen lények fejét, hogy gyorsan és biztosan végezhess velük. >>

sokszor, neki különben el fog pusztulni. Egy idő után egy üzenetben értesítenek arról, hogy melyik hajón utazik Yujold (mindig az Insult nevűn). Először lődd szét a tornyokat, aztán lassan fordulj meg, kerülj ki az ellenséges lövedékeket és tüzelj a hajóra. Ha felrobbant, használd a Jumpgate-et.

Díjazás: 12 000cr

5 A VALDEMAR BOLYGÓ

Feladatok

1. Kutasd fel és véd meg a Tábornokot (General) amíg el nem szállítják.
2. Kutasd fel és pusztítsd el az Empiret alakulatokat.
3. Az ellenséges őslakókkal szemben lépj fel határozottan.

A radarképernyőn villogó sárga pont jelzi a Tábornok tartózkodási helyét. Amint megjelennek a piros pontok, repülj rájuk, és egyenként pusztítsd el az idegeneket (lődd szét a fejüket). Amikor feltűnnek az ellenséges tankok (megjelennek a piros pontok a horizonton), azonnal támadj rájuk. A pajzsod valószínűleg ellen fog állni a rád zúdított tűznek.

Díjazás: 10 000cr + egy új űrhajó (Zaibatsu Ryusei)

6 KONVOJ

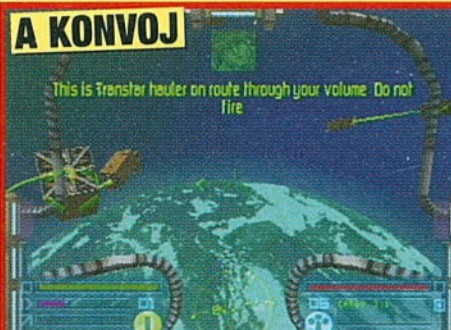
Feladatok

1. Kísérd a konvojt a Jumpgate-hez.
2. Készülj fel a Kalózok támadására.
3. Pusztítsd el a Kalóz Cirkálót (Pirate Galleon).

Támadj meg a vadászpilótákat, és várd meg, amíg a cirkáló megjelenik és elkezd támadni a konvojt. Maradj a hajó mögött, és közben folyamatosan tüzelj a lézerrel. Egy kis idő elteltével rá fogsz jönni, hogy nem is olyan nehéz elpusztítani a Cirkálót. Ha megtetted, még el kell intézned a vadászokat is.

Díjazás: 13 000cr + 5 000cr minden elpusztított ellenségért + 1000cr minden sértetlenül maradt teherszállítóért.

A KONVOJ



>> Az ellenség megpróbálja megsemmisíteni a konvojt. >>



>> Elsőként a cirkálót kell elpusztítanod, csak ezután foglalkozz a kisebb hajókkal. >>

MENTŐAKCIÓN



>> Először is repülj az Űrbázis alá, és lődd szét a rakodótér ajtaját. >>



>> A dekóder néhány konténerrel együtt érkezik. Véd meg Divát, amíg megszerzi a zsákmányt. >>

7 MENTŐAUTÓK

Feladatok

1. Pusztítsd el a rakodótér bejáratát a Morgan's Űrbázison (Morgan's Ghost).
2. Támogasd és véd az egységet, amíg visszaserzik a dekódert.
3. Pusztítsd el az Űrbázist.

A rakodótér ajtaját az Űrállomás gyomrán találod meg. Először ezt lődd szét, és ne foglalkozz a többi

felépítménnyel. Ha szabad az út, pusztítsd el az őrtornyokat, hogy Diváképségben kijuthassanak. Lődd szét a közeledben cirkáló vadászokat, aztán vedd fel a dekódert kimenekítő Divát. Lőj le még egy pár hajót, majd célzod meg a Morgan's-t. Támadás közben folyamatosan mozog előre-hátra, így biztosan el fogod találni az Űrbázist, de vigyázz, mert az ellenség is tüzel rád.

Díjazás: 24 000cr

NEW INDIA ORBIT

8 MENTŐAKCIÓN

Feladatok

1. Szerezd vissza a Donachet Idolt.
2. Az aszteroidák árnyékában hűvös van
3. Maradj az aszteroidák árnyékában, hogy elkerüld a túlmelegedést.

Add el a régi lézereket, és vedd el három „GP Laser III” lézert, valamint Hűtőberendezéseket (Cooling Vents) és/vagy Újratöltőt (Recharge Boost). Szükséged lesz egy Grapple-re is. A küldetés nem nehéz, maradj az aszteroidák árnyékában, amíg el nem éred a Donachet Idolt. Vedd fel az Idolt a Grapple-el, majd használd a Jumpgate-et.

Díjazás: 12 000cr

9 KONVOJ

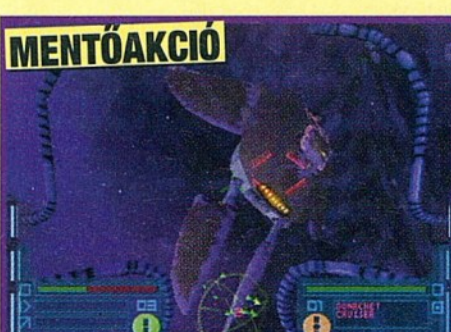
Feladatok

1. Kísérd el a menekültszállító konvojokat Police Beaconsig.
2. Ne engedd az Empiret Erőknek, hogy eltérítsék a konvojt.

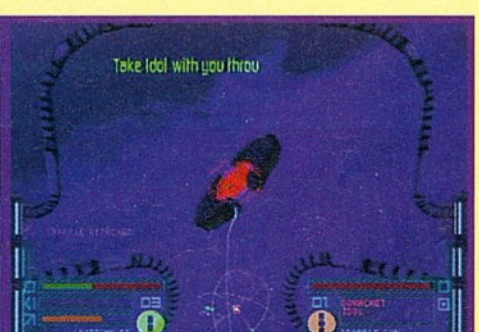
Az Empiret Kísérőhajók nagyon keskenyek, próbáld meg hegyes szögben repülni rájuk, hogy jobban tudj célozni. Először mindig a kísérőket, azután pedig a vadászokat kell elpusztítanod. Mindkét konvojt kísérd el Police Beaconsig, és egyiket se hagyd túl sokáig védtelenül.

Díjazás: 12 000cr + 1 000 minden épségben célba ért menekültszállító hajóért.

MENTŐAKCIÓN



>> Ha nem maradsz az aszteroidák árnyékában, el fog pusztulni a hajód. >>



>> Használd a grapple-t a Donachetek ellen. >>

„FOLYAMATOS TŰZELÉSSSEL KÖNNYEDÉN EL TUDOD PUSZTÍTANI A CIRKÁLÓT...”



10 NYOMOZÁS

Feladatok

1. Kövesd a Dargothan vadászokat a légkörátalakító állomásokig (terraforming stations).
2. Véd meg az állomásokat
3. Minimalizáld a Tolrasaurusok által okozott veszteségeket.

Közelítsd meg a piros pontokat, és keresd meg a Tolrasaurust. Amikor a közelébe értél, gondosan célozz a Tolrasaurus hátán lévő tornyokra. Egy darabig ellent fog állni, de végül megadja majd magát. A küldetés akkor ér véget, amikor az utolsó tornyot is elpusztítottad.

Díjazás: 13 000cr

11 VÉDELEM

Feladatok

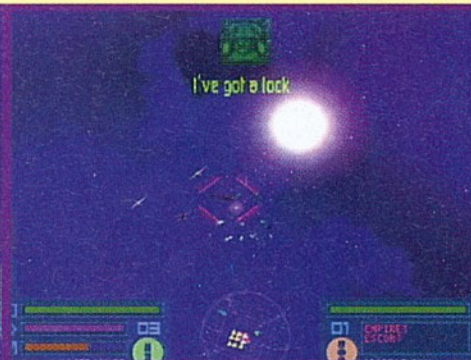
1. Véd meg Marjorie's Kitchent.
2. Pusztítsd el az ellenséget.

A küldetés teljesítéséhez szükséged lesz egy Szervízabinra (Repair Pod). Körözz a Marjorie's Kitchen körül, és szedd le a közelben kószáló vadászokat. Egy kis idő múlva a Marjorie's Kitchen meg fog sérülni. Ekkor küldd át az állomásra a Szervízabint, majd folytasd a harcot. A küldetésnek akkor van vége, amikor az utolsó ellenséges vadászgépet is elpusztítottad.

Díjazás 32 000cr + 500cr/vadász
Reward 32000cr + 500cr per kill



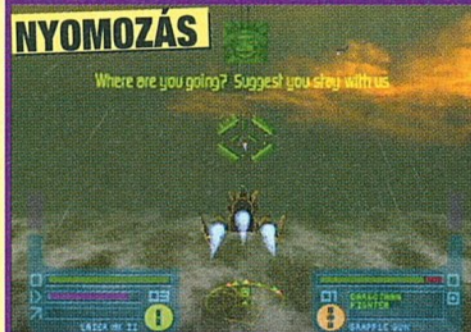
>> A feladatod ismét az, hogy megvédj a konvojt az ellenséges támadásoktól. >>



>> Szerencsére távolról támadnak, úgyhogy leszel elég időd célozni. >>



>> Miután biztonságos helyre kísérted a konvojt, kapd el az ellenséget. >>



>> Kövesd a Dargothan vadászokat, és hamarosan eléred a start pontot. >>



>> Körözz a mesterséges bolygók körül, és vedd vissza az ellenséges vadászgépeket. >>



>> Az a küldetés lényege, hogy a Terraforming Stationöknek ne essék bántódásuk. >>

12 VERSENY

Feladatok

1. A SAADS automata védelmi rendszer aktív.
2. Pusztítsd el mindenkit.
3. Repülj alacsonyan – maradj életben.

Általában térj ki a többiek útjából, viszont ha az ellenfeleid a látóteredbe kerülnek, azonnal nyiss rájuk tüzet, aztán repülj tovább. Ezen kívül nem is nagyon kell mást csinálnod, hiszen

a többiek el fogják egymást pusztítani. Ezután már csak a túlélők felkutatása és elpusztítása marad hátra.
Díjazás: 20 000cr +2 500cr/ellenfél

13 MŰTÉTI BEAVATKOZÁS

Feladatok

1. Hatolj át a védelmi vonalakon.
2. Lődd szét az Állomást (Precinct 3) lehorgonyzó három kábelt.
3. Menekülj el.

Repülj egyenesen az űrállomás felé. Célozz arra a pontra, ahol a kábelek és az Állomásra távozó sugarak találkoznak. A gyenge pontokat kis piros háromszögek jelzik; ezeket kell eltrafálnod. A küldetés megkezdése előtt szereld fel a gépet Hull rakétákkal, így biztos távolságból tudsz támadni, és elkerülheted a rendőrszolgálatot (Police Fighters) is. Tartsd beélesítve a célzóberendezést, amíg el nem pusztítottad a kábeleket. Ne időzz túl sokáig a pályán, miután végeztél, lépj le a Jumpgate-tel.

14 HUNTING

Feladatok

1. Szereld fel a gépet romboló rakétákkal (stun missiles).
2. Pusztítsd el az Ellátó Egységeket (Protoshelp Cows)
3. Véd ki a Protoshelp Bullok támadásait.

Vegyél magadhoz legalább nyolc romboló rakétát. Mivel sürges az idő, támadj a javító hajóhoz legközelebb eső Ellátóegységeket. Ha a többit is le akarod szedni, akkor el kell egy kicsit távolodnod, és fenn áll annak a veszélye, hogy rád támadnak a Protoshelp Bullok. Ezek hirtelen jelennek meg, gyorsan támadnak és komoly sérüléseket okoznak. Hamarosan Jelly Fighterek támadnak rád, de ne nagyon törődj velük, koncent-



>> A Redőrállomást három hatalmas kábellel horgonyozták le. >>



>> Célozz az állomás karjai és a kábelek csatlakozásánál található gyenge pontokra. >>



>> Először a javításokat végző űrhajó közelében flangáló Ellátóegységeket kell kilőned. >>



>>Figyelj a Protobullokra, mert igen veszélyes ellenfelek. >>



>> Ezen a szinten ez az utolsó küldetés. >>



>> Hagyd, hogy a többiek elpusztítsák egymást, és csak a végén avatkozz bele a dologba. >>



>> Ha sikeresen meg a karod védeni az űrállomást, maradj a Kitchen közelében. >>



>> Ez a torony szintén sokat fog segíteni. >>



>> A Szervízabinra itt mindenképpen szükséged lesz. >>



>> Maradj kívül az ágyúk hatáskörén, különben könnyen pórul járhatasz. >>

rálj inkább az Ellátóegységekre.

Díjazás: 5 000 per Cow + 500 per Jelly Fighter



útmutató

New India Orbit

A HILACHET MEGMENTÉSE



>> Először a Hilachet hajóhoz legközelebb eső aszteroidát célozd meg. >>



>> Először használd az energiasugarat. >>



>> A bányászegységek kitermelik, és a rendeltetési helyükre szállítják a kristályokat. >>

15 A HILACHET HAJÓ MEGMENTÉSE

Feladatok

1. Vegyél magadhoz egy pár rakétát (Decloaking Missiles).
2. Csinálj helyet a kitermelésre alkalmas aszteroidáknak.
3. Véd meg a Hilachet hajókat.

Szereld fel a hajót legalább öt bányász rakétával. A Hilachet hajó irányíthatatlanná vált, és a motorok újraélesztéséhez kis szilárdságú kristályokra (Low Stark Crystal) van szükség. Támadd meg az aszteroidákat, először lézerekkel, aztán a rakétákkal. A rakéta innen kezdve önállóan dolgozik (ha jól céloztál), úgyhogy nincs más dolgod, mint továbbmenni, befogni a következő aszteroidát és megismételni az előző procedúrát. Meg kell találnod, és ki kell termelned a

kristályokat az összes bányászható aszteroidán, különben az űrhajó nekiütközik egy kisbolygónak. Ezután már csak a Jumpgate van hátra; ezt a korábbi pályán megismert módon, az aszteroidák árnyékában bújócskázva kell megközelíteni.

Díjazás: 36 000cr

16 VÉDELEM

Feladatok

1. Véd meg az SS Angelit.
2. Pusztítsd el a Donacheteket.

Szükséged lesz egy javítókabinra (Repair Pod) és egy védőkabinra (Defence Pod). Ezekon kívül szerelkezz fel dupla lézerekkel is. Miután leszedted az első Donachet vadászgépet, lödd ki a kabinokat, hogy megkeressék az Angelit. ezután közelítsd meg a rombolót

(Donachet Cruiser), és lödd szét az alkalmas pillanatban.

Díjazás: 20 000cr + 500cr/ellen-ség

17 BANDAHÁBORÚ

Feladatok

1. Pusztítsd el a Szindikátus gépeit (Syndicate Escorts).
2. Véd meg a Jardinia Yachtot és a bányáshajót.

Miután a bányáshajó (Mining Ship) elszenvetted az első sérüléseket, lödd ki a javítókabinot. Ezután vedd célba a Keresztapa vadászgépeit (Godfather Fighters), majd lödd le a Szindikátus hajóit is.

Díjazás: 22 000cr + 500cr/ellen-ség

18 CALCULUS 3

Feladatok

1. Találkozz a Calculus 3-mal.

CALCULUS 3



>> Hamarosan megérkeznek a Sha'Har vadászképek. >>



>> A Sha'Har vadászgépeket könnyű elpusztítani. Becélozni őket már nehezebb feladat. >>

2. Lödd szét a felfüggesztéseket a gyenge pontoknál.
3. Viszonzd a tüzet.

Lödd szét a kabinokat a Calculus 3 testéhez rögzítő konzolokat (ezeket kis piros háromszögek jelzik). A Sha'Har vadászokkal nem ezután nem lesz nehéz elbánni. A nagy Sha'Har hajón célozd be a gyenge pontokat (a két szárnyat és a szárnyak közepén lévő vörös lámpát). Végül tüzelj a hajó testére. Hogy jól célozhass, hátulról támadj rá, akkor, amikor szétnyílnak a szárnyai.

VÉDELEM



>> Az SS Angeli tulajdonképpen egy kirándulóhajó, a feladatod az, hogy véd meg az ellenségtől. >>

BANDAHÁBORÚ



>> A Jardinia yacht megvédése része a feladatnak. >>



>> A Donachet gépek lassúak, és könnyedén el lehet őket pusztítani. Gyakorlopálya. >>



>> A Szindikátus erői először a bányáshajót támadják, csak utána mennek rá a jachtra. >>



>> Amikor megjelenik a Donchett romboló, ronts egyből neki. >>



>> Ha mindkét hajót sikerült megvédened, akkor teljesítetted a pályát. >>

marjorie's station

19 KUTASS ÉS PUSZTÍTS

Feladatok

1. Kutass fel a Calderákat.
2. Pusztítsd el a Calderákat.
3. Pusztítsd el a Dirt Warrior erőket is.

Kövess a radarodon felvillanó vörös pontokat, ezek elvezetnek a Calderákhoz. Lödd ki az épület oldalánál, illetve a tetején található lőtornyokat, majd pusztítsd el az egészet a lézerekkel. Ezután küzdj meg a Dirt Warrior vadászokkal és a szárazföldi egységekkel.

20 LÉGI TÁMOGATÁS

Feladatok

1. Kövess a Dirt Warrior erőket az Unisoft bázishoz.
2. Pusztítsd el az Unisoft erőit.

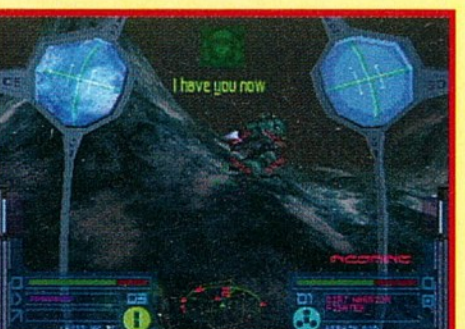
3. Segédkezz az Unisoft bázis elpusztításában.

Amint berepülsz a kanyonba, a jobb oldali völgyben ellenséges tankok jelennek meg. Miután ezeket elpusztítottad, lödd szét a Jan-I Thor harci robotot. Gyorsan végezz vele, mert nagyon veszélyes jószág. Ezután készülj fel arra, hogy támadni fognak a levegőből és a szárazföldről egyaránt, valamint megjelenik egy újabb Thor robot, aki szintén rád feni a fogát. Amikor a bázishoz érsz, alkalmazd az előre-hátra mozgásos taktikát, hogy könnyebben célozhass. Fontos, hogy Te pusztítsd el a bázist, hiszen így több tank marad épségben.

Díjazás: 32 000cr



>> A Calderák lövegtornyokkal vannak felszerelve, de azért nem olyan nehéz elpusztítani őket. >>



>> Elimináld a Dirt Warrirokat, hogy könnyebben elbánnass a Calderákkal. >>



LÉGI TÁMOGATÁS

>> A Thor robotokat mindenáron el kell pusztítani, különben meg fogják tizedelni a tankokat. >>



>> Ne repülj túl közel hozzájuk, távolról is ki tudod löni őket. >>



GENESIS

>> A Templom gépei a Genesis Device-t akarják elpusztítani. Ne engedd. >>



>> Maradj a Genesis közelében, és vedd vissza az ismétlődő támadásokat. >>

21 A FINOMÍTÓ VÉDELME

Feladatok

1. Véd meg a finomítót.
2. Véd meg az Üzemanyag-tárolókat (Fuel Silos).
3. Szüntesd meg a fenyegetést.

Körözz a finomító körül, így sokkal hatékonyabban tudsz védekezni. Fordíts fokozott figyelmet az Üzemanyag tárolóval szemben álló létesítményre. A szervizkabin itt jól jöhet, ha komolyabban megsérül az építmény. Ne engedd az ellenséges tankokat a tárolók közelébe, és először azokat pusztítsd el, akik a főépületre támadnak.

Díjazás: 22 000cr + 500cr minden épségben maradt tárolóért.

22 GENESIS

Feladatok

1. Akadályozd meg, hogy a



A FINOMÍTÓ VÉDELME

>> Miután biztonságba került a Genesis Device, kutasd fel a maradék ellenséget is. >>



>> Először lödd le a tankokat, csak aztán szedd le a vadászgépeket. >>



>> Lödd ki a szervizkabin, hogy rendbe hozhassák a sérüléseket. >>

„KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL A TEMPLOM VADÁSZGÉPEIT.”

Genesis Device a Templom (Cult) kezébe kerüljön.

2. Segítsd a Szövetséget (League) a Genesis Device megszerzésében
3. Kísérd a Szövetséges Flottát a Jumpgate-hez.

Hét perced van arra, hogy felvedd a Genesis Device-t, mielőtt találkozol a Flottával. Először keresd meg és lödd le a Templom vadászgépeit (Cult Battle Fighters), mielőtt még azok pusztítanak el a Genesis Device-t.

Amikor megérkezik a Flotta, egy ellenséges csatacirkáló (Cult Battle Cruiser) is megjelenik a színen. Repülj rá, és az előre-hátra taktikával könnyen el tudod pusztítani. A Flotta sérült hajóira küldd át a szervizkabin (Repair Pod), majd irány a Jumpgate.

Díjazás: 40 000cr

23 CIRKÁLÓ

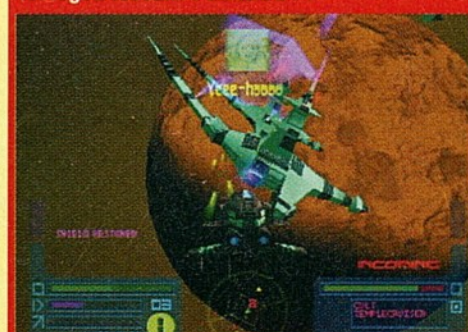
Feladatok

1. Fedezd fel a Templom cirkálót (repülj a közelükbe).
2. Fedezd fel a Vezércirkálót.



A CIRKÁLÓ

>> Repülj az energiakisülések irányába, és fel fogod fedezni a cirkálót. >>



>> Amikor megjelenik a cirkáló, gyorsan lödd szét a piros háromszögekkel jelzett tornyokat. >>

3. Pusztítsd el a rakétaelhárító berendezéseket.

Figyeld az energiakisüléseket, és repülj a közelükbe – a hajónak valahol ott kell lennie. Amikor a láthatatlan cirkáló közelébe érsz, az ellenséges hajó meg fog jelenni. Lödd szét a szárnyakon lévő rakétaelhárító tornyokat (piros háromszögekkel jelzik őket), aztán löj ki egy rakétát (pulse missile). Ezután keresd meg a Vezércirkálót, és azt is pusztítsd el a fent tárgyalt módon.

Díjazás: 30 000cr

24 MENTŐCSAPAT

Feladatok

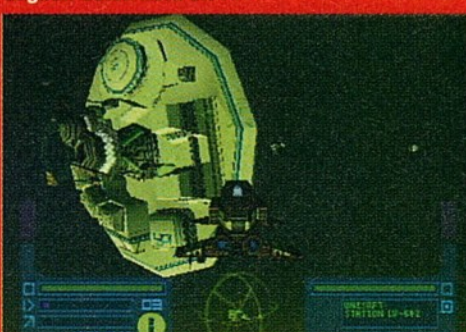
1. Vizsgáld át a Station LV-624-et.
2. Véd meg az űrkompot (Dropship).
3. Biztosítsd a visszautat.

Figyeld a kompot, és várdd ki, amíg megjelenik az első Sha'Har vadászgép. Löj ki egy védőkabin (Defence Pod) amikor a kompot behajózik a dokkba. Aztán célozd meg a Sha'Har vadászgépeket.



MENTŐCSAPAT

>> Kövesd szorosan a kompot, amíg biztonságban célba nem ér. >>



>> A Sha'Har vadászgépei már megint támadásba lendültek. Lödd le őket mind egy szálig. >>



>> Miután biztonságba került a Genesis Device, kutasd fel a maradék ellenséget is. >>

Először a közelben lévőket kell lelőned, nehogy kárt tegyenek a visszatérő egységben. Végül szedd le a maradék ellenséget is.

Díjazás: 40 000cr

25 VÉDŐKISÉRET

Feladatok

1. Pusztítsd el az ellenséget.
2. Kísérd a konvojt a Jumpgate-hez
3. Véd meg a konvojt minden áron

Vásárolj egy szervizkabin és hőcsalik (flares). Pusztítsd el az első hullámban érkező Sha'Har vadászgépet. Az utolsó hajó meg fog sérülni, ezt hozd rendbe a szervizkabinnal. Lödd ki a konvojt támadó vadászgépet, és használd az hőcsalikot a rád irányított rakéták ellen. Kísérd a szállítókat (Hauler) a Jumpgate-hez, és végezd ki a maradék ellenséget.

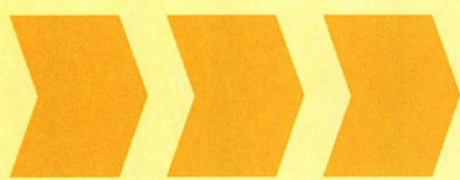


VÉDŐKISÉRET

>> Ez egy egyértelmű küldetés: lödd le az összes ellenséget. >>



>> Amikor az űrhajók már biztonságba kerültek, irtsd ki a kóbor ellenséget. >>



ÚTMUTATÓ

Marjorie's Station



>> Gyorsan lödd ki a szervizkabint, amikor a cirkálónak kezd rosszul állni a szénája. >>



>> A Dögevő Cirkálót hátulról kell megközelíteni. >>



>> Még egyszer: ne felejtse el kilőni a szervizkabint a cirkálóra. >>



>> Legjobban teszed, ha kitérsz a többiek útjából. >>



>> Amikor kihalt a versenyzők nagy része, akkor jön el a Te időd... >>



>> A toronyra szerelt ágyúk elvégzik helyetted a munka nagy részét. >>

„A CIRKÁLÓT HÁTULRÓL KÖZELÍTSD MEG, ÍGY ELKERÜLHETED A RÁD ZÚDÍTOTT TÜZET.”

26 VÉDD MEG A TEMPLOMOT

Feladatok

1. Védd meg a rombolót.
2. Küzdj meg a Dögevőkkel (Scavengers).
3. Senkinek se irgalmazz.

Először is, pusztítsd el a Dögevő Cirkálót (Scavenger Cruiser), hiszen ennek van a legnagyobb tűzereje. Ezután lödd ki a szervizkabint a Rombolóra (Cult Destroyer), majd vedd célba a kisebb ellenséges hajókat (Scavenger Raiders). Az utóbbiakat nem lesz nehéz elpusztítani. Amikor rombolót támadod, hátulról közelítsd meg, így el-

kerülheted a rád zúdított tűz nagy részét.

Díjazás: 30 000cr

27 THUNDER BOWL II

Feladatok

1. A SAADS automata védelmi rendszer aktív.
2. Pusztítsd el mindenkit
3. Repülj alacsonyan – maradj életben.

Ez alkalommal keményebbek lesznek a riválisaid, és erősebb fegyverekkel lesznek felszerelvek, mint korábban. Térj ki az útjukból, és hagyd, hogy kicsinálják egymást. Amikor kezd kimerülni a pajzsod, körözz a központi építmény körül. Ekkor ugyanis fel fog a pajzs töltődni, a többiek pedig nehezebben tudnak eltalálni. Amikor rajtad kívül már csak egy pilóta marad életben, végezd ki a lézerrel.

Díjazás: 40 000cr + 1 000cr/ellenfél

28 A KIRÁLYNŐ ELRABLÁSA

Feladatok



>> A Királynő elsodródott a baráti köteléktől. Lödd le a vadászokat. >>



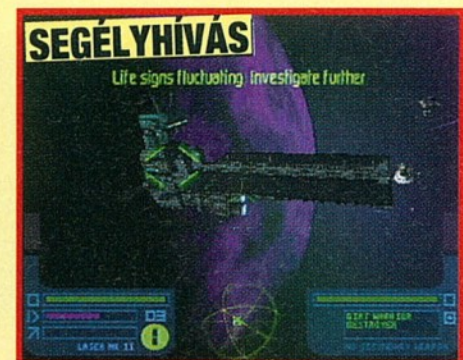
>> A Királynőt szállító kabin szabadon sodródik. Védd meg, és akadályozd meg, hogy visszazerezzék. >>



>> Az egyik szállítóhajó el fog pusztulni, ez ellen nincs mit tenni. >>



>> Célozz a Sha'Har Cirkáló gyenge pontjaira, így tudsz maximális pusztítást véghezvinni. >>



>> A Malegar nevű hajó lesz a célpont. >>



>> Fordulj az Unisoft cirkáló ellen, és lödd szét a hajót. >>



>> Négy-öt BDS 9000 bomba, és a cirkáló szabad prédává válik. >>

1. Védd meg Dirt Warrior szállítmányt
2. Ne engedd, hogy a Jellyk elfogják a szállítmányt.
3. Biztosítsd a menekülési útvonalat.

Támadd meg az ellenséges vadászokat (Jelly Fighters), és először azokat lödd le, amelyek a szállítóhajókra támadnak. Amikor a Királynőt (Jelly Queen) szállító kabin (Cargo Pod) elszakad a többi hajótól, manőverezz a közelébe, és lödd le a vadászokat. Közben figyelj a szállítókra (Jelly Haulers) és alkalomadtán támadd meg őket, nehogy visszazerezzék a királynőt. Amikor a Dirt Warrior szállítóhajó (Hauler) megjelenik, védd meg, és kísérd a Jumpgate-hez.

Díjazás: 42 000cr

29 SEGÉLYHÍVÁS

Feladatok

1. Védd meg a „Maleagar” zászlóshajót.
 2. Pusztítsd el az Unisoft Cirkálót (Cruiser).
 3. Pusztítsd el az Unisoft erőket.
- Vegyél magadhoz négy BDS 9000 bombát. A vadászokat addig nem pusztíthatod el, amíg nem végeztél az anyahajóval. Tehát repülj rá a cirkálóra és oldd ki a BDS bombákat – de vigyázz arra, hogy a légel-

hárító fegyverek hatósugarán kívül maradj. Ezután a jól ismert oda-vissza taktikával semmisítsd meg a cirkálót, aztán végezz a vadászokkal is.

Díjazás: 45 000cr

30 MENEKÜLÉS

Feladatok

1. Védd meg a Freightert
2. Pusztítsd el az ellenséget.
3. Támogasd az Unisoft Erőket.

A Freightert minden áron meg kell védened. Amíg a hatalmas Sha'Har hajó támad, lesz időd némi sérülést okozni. Szemből támadj, és alkalmazd a jól bevált, oda-vissza repülés módszert, és közben célozz a hajón megjelenő piros háromszögekre. Ha mindhárom szárnyat elpusztítottad, célozz a gyenge pontra, és végezz a hajóval biztos távolságból.

Díjazás: 42 000cr



>> Ha nem vagy elég gyors, az ellenség elpusztítja az űrhajódat. >>



aurora 3 orbit



>> Kábítsd el a harci robotokat a kábító rakétákkal (Stun Missiles). >>

>> Fogd be őket, és vidd el a robotokat az anyahajóra. >>



>> Csak három robotra lesz szükség, a többieket pusztítsd el. >>

31 HARCIBOTOK

Feladatok

1. Keresd meg és gyűjtsd össze a harci robotokat (Robofighters).
2. Ne engedd, hogy a robotok az ellenség kezébe kerüljenek.
3. Kerüld ki az ellenséges rakétákat.

A feladatod, az, hogy összegyűjtsd három harci robotot. Kábítsd el a robotokat, mielőtt befogod és a Mega Haulerhez szállítod őket (használd a kábító rakétákat). Egyelőre ne foglalkozz a rád támadó vadászokkal, úgysem tudnának benned komolyabb kárt tenni, amíg fel nem vették a robotokat. Ezután biztos távolságból pusztítsd el a maradék robotokat. **Díjazás: 32 000cr**

32 NAPKORONA

Feladatok

1. Hozd rendbe az üzemképtelen személyszállítókat. Szervizkabinra is szükség lesz.
2. Juttasd el a szállítókat a Jumpgate-hez (a Grapple-lel).
3. NE használd a Jumpgate-et. Javítsd ki a két személyszállítót

(Haulers) a szervizkabinnal (Repair Pod). Ez el fog tartani egy kis ideig, szóval először a naphoz közelebb eső mentőkabinokat kell befognod (a Grapple-el). Menj a Jumpgate közelébe, engedd el a kabinokat, de vigyázz arra, hogy Te ne használd a Jumpgate-et. Néhány kabin lehet, hogy el fog pusztulni, de ettől még teljesítheted a küldetést. **Díjazás: 35 500cr**

33 VÉDD A MENEKÜLTEKET

Feladatok

1. Egy kivételével pusztítsd el a Sha'Har űrhajókat.
2. Ejtsd foglyul egy Sha'Har vadászgépet.
3. A fogollyal együtt távozz a Jumpgate-en át.

Vegyél fel jó sok hőcsalít (flare). Támadd meg a Sha'Har cirkálót, de közben vigyázz magadra, mert erős légvédelembe fogsz ütközni. Ha ezzel végeztél, szedd le a vadászgépet - egy kivételével. Ejtsd foglyul ezt az egyet, majd használd a Jumpgate-et. **Díjazás: 52 000cr**

34 DÖGEVŐK

Feladatok

1. Fogd be a gyorsítót (Booster) csatahajó (Dreadnought) lövegtoronyait.
2. Hagyd, hogy a gyorsító a Dögevők (Scavengers) által ellenőrzött területre vigyen.
3. Vonulj vissza amilyen gyorsan csak tudsz, hogy elkerüld az ellenséges légvédelmet.

Csatlakozz rá a gyorsítóra, és hagyd, hogy magával vigyen. Figyelj, hogy ne ütközz a gyorsítóknak, mert ebben az esetben fel-



>> A két konténerben utazó menekülteket kell majd megvédened. >>



>> Mindig a közelében lévő vadászokat támadd. Egyet pedig foglyul kell ejtened. >>



>> Hagyd, hogy a gyorsító az ellenséges terület szívébe szállítson. >>



>> Ütközben el kell pusztítanod a lövellőket és az aszteroidákat. >>

robbanna. Az utazás során két felfegyverzett területen és egy aszteroidamezőn kell átkelned, ezeket persze szét kell majd lőned. Hogy elkerüld az ütközést, repülj a gyorsító vonzaskúpjának jobb vagy a bal peremén, és innen szedd le az utadba kerülő fegyveres platformokat vagy kisbolygókat. Az ellenséges vadászokkal most nem nagyon kell foglalkoznod. Amikor elérted az ellenséges területet, kapcsolj be az utánégetőt, és gyorsan húzd el valamerre a csíkot. Közben a hátsó ablakon át végignézheted a tűzijátékot. **Díjazás: 49 000cr**

35 TÚSZMENTÉS

Feladatok

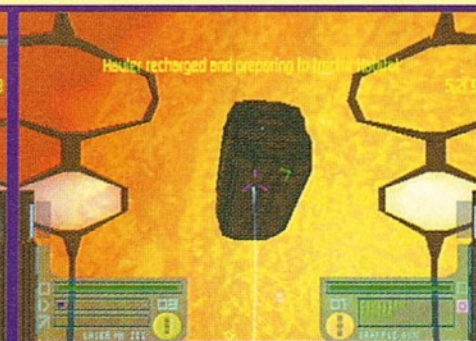
1. Pusztítsd el a Dragothan csatahajó (Dreadnought) lövegtoronyait.
2. Véd meg a mentőosztagot.
3. Gondoskodj arról, hogy a mentőosztag épségben vissza térjen.

Először pusztítsd el a csatahajó lövegtoronyait, aztán szedd le a vadászgépet. Az ágyúk a "szárnyakon", a hajó gerincén, és a leghátsó peremén találhatóak. Amikor megérkezik a cirkáló, lődd ki a szervizka-

bint, hogy még erősebb pajzshoz jusson, aztán fordulj az ellenséges vadászok ellen. Amikor a cirkáló teljesítette a feladatát, azonnal távolodj el az ellenséges csatahajótól, lődd le a maradék vadászokat, és várd meg, amíg a cirkáló eltűnik a hipertérben. **Díjazás: 55 000cr**



>> Először lődd ki a szervizkabinát a sérült hajó irányába. >>



>> Ezután fogd be a személyszállítókat, és vidd őket a Jumpgate-hez. >>



>> Ha elég gyors vagy, jókora bonuszra számíthatsz. >>



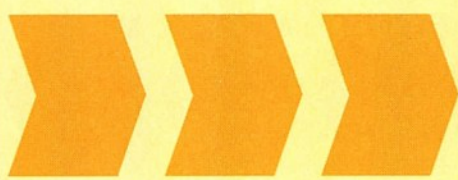
>> El kell pusztítanod az összes ágyút az ellenséges csatahajón. >>



>> Összesen húsz löveg van, ezeket piros háromszögek jelzik. >>



>> A szervizkabin meg fogja védeni a barát cirkálót az ellenséges tüztől. >>



útmutató

Aurora 3 Orbit



>> A Finomító dolgozóinak evakuálását kell biztosítanod. >>



>> Először mindig a tankokat támadd meg, hiszen ezek komoly pusztítást vihetnek véghez. >>



>> Miután a dolgozók elmentek, szedd le az ellenséges űrhajót is >>

36 ÚTAKADÁLY

Feladatok

1. Véd meg a lépegetőket (Stompers).
2. Pusztítsd el az akadályokat.



>> Ezekre a lépegetőkre kell majd vigyáznod. Ne engedd, hogy az ellenség kárt tegyen bennük. >>



>> Mind a hat úttorlaszt el kell pusztítanod. Csak tüzelj rájuk. >>



>> A tankok az úttorlaszok bal oldalánál fognak megjelenni. >>



>> A feladatod ugyanaz, mint korábban. Hagyd, hogy az ellenfeleid kicsinálják egymást. >>



>> A torony itt is sokat fog segíteni – dőlj hátra, és lazíts egy kicsit. >>



>> Amikor már csak egy ellenséges hajó maradt, lépj színre, és lödd le az utolsó riválisodat is. >>

3. Ügyelj a láthatatlan ellenségre.

Maradj a lépegetők közelében, és lödd le az ellenséges vadászokat. Amikor eléred az első úttorlaszt, ne lödd szét egyből. Várd meg, amíg megjelenik az eddig láthatatlan tank a konvoj előtt, és először vele végezz. Lödd le a támadó vadászokat is, aztán javítsd meg a lépegetőket. Ezt ismételd meg a következő úttorlalnál is, és ezzel kész is vagy.

Díjazás: 30 000cr/lépegető

37 VERSENY

Feladatok

1. A SAADS automata védelmi rendszer aktív.

2. Pusztítsd el mindenkit.

3. Repülj alacsonyan – maradj életben.

A lényeg nem változott, csak az ellenfelek lettek erősebbek. Alkalmazd a korábbiakban jól bevált taktikát, és nyerni fogsz.

Díjazás: 40 000cr + 1 000cr/ellenfél

38 A VÉDŐ

Feladatok

1. Biztosítsd a terepet.
2. Véd meg a Finomítót.
3. Pusztítsd el az ellenséget.

Vásárolj annyi Nanotech rakétát, amennyit csak tudsz. Ez az egyetlen olyan feladat, ahol a rakéták hatékonyabbak, mint a lézer. A vadászgépeket egyenként lödd le a rakétákkal, a lépegetőket pedig intézd el a lézerrel. A szervizkabinnal alkalomadtán javítsd ki a Finomító sérüléseit. Meg fog jelenni a Sha'Har „Black Widow” lépegető is. Ennek a gyenge pontjai a lábán vannak, ezeket pirossal jelölik. Először lödd szét a lábait, aztán pusztítsd el a testét is. Közelítsd meg alulról a lépegetőt, hogy elkerülhesd a légvédelmet. Ha itt végeztél, készülj fel az utolsó szintekre.

ASTEROIDS BELT RIM

39 A NECESSITY

Feladatok

1. Keresd meg a „Necessity” nevű roncsot.



>> Kutasd fel és rombold le a Kutató Laboratóriumot. Szükséged lesz néhány nagy bombára. >>



>> Az összes ellenféllel végezned kell ezen a pályán. >>

2. Véd meg a baráti erőket amíg a komp megérkezik.

3. Az akció során fedezd a kompot

A feladat az, hogy biztosítsd a leszállóegység (komp, Dropship) célba érését. Mivel a kompra várni kell, használd ki a rendelkezésedre álló időt, és csapj szét az ellenség sorai közt. Amikor a komp megérkezik, támadj az ellenséges vadászokra és lödd szét őket. Ezután használd a szervizkabint, és hozd rendbe a kompot. Ez ennyi volt.

Díjazás: 68 000cr



>> Az anyahajó elpusztításakor alkalmazd az oda-vissza mozgásos taktikát. >>



„TÁMADJ A VADÁSZOKRA, ÉS LÖDD SZÉT ÖKET!”

40 SZABOTÁZS

Feladatok

1. Keresd meg a Laboratóriumot (Navy Research Facility).
2. Ha megvan, pusztítsd is el.
3. Pusztítsd el minden ellenséget.

A feladat egyszerű: pusztítsd el min-

dent, amit csak látsz; e célból ajánlatos némi nehézfegyverzetet vásárolni a küldetés megkezdése előtt. Lödd szét a cirkálót, a vadászokat és a Kutató Laboratóriumot. Az oda-vissza repülés módszer itt is be fog válni.

Díjazás: 62 000c



>> A Necessity a közepén látható hatalmas roncs. >>



>> A szervizkabin segítségével ki tudod majd javítani a komp sérüléseit. >>

COLONY WARS: RED SUN

Asteroids Belt Rim

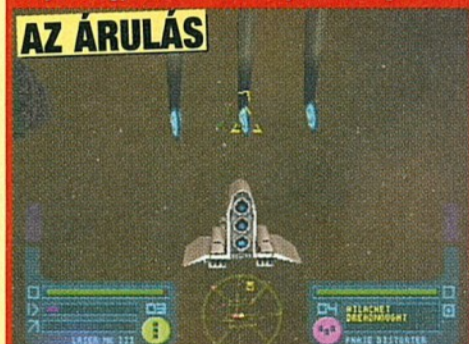


GAUNTLET 2. RÉSZ

>> A Jumpgate eltűnik ahogy megközelíted, és helyette egy Sha'Har cirkáló jelenik meg. >>



>> Pusztítsd el az ellenséges cirkálót, hogy elmenekülhess erről a pályáról. >>



AZ ÁRULÁS

>> A phase distortereket ezeknél a pontoknál kell elhelyezni a Hilachet hajón. >>



>> Véd meg a Donachet szállítókat. Ők a Hilachet hajóért jönnek. >>



A RED SUN

>> Once the phase distorters are in place, the Donachet will take the Red Sun. >>



>> Először azonban ki kell lőnod a distortereket... >>



>> Támadd a gyenge pontjait, és csak ezek elpusztítása után végezz a Red Sunnal. >>

„CÉLOZD MEG A RED SUN GYENGE PONTJAIT, ÉS LÖDD KI A RAKÉTÁKAT.”

41 AZ ÁRULÁS

Feladatok

1. Közelítsd meg a Hilachet csatahajót (Dreadnought).
2. Lődd ki a „Phase Distorter”-eket a csatahajóra.
3. Véd meg a Donachet Grapplereket.

Repülj át az űrállomás oldalán lévő lyukon, hogy elkerülhesd az ellenséges tüzet. Erősíts fel három Distortert a Dreadnought hátsó részéből kinyúló, csápszerű konzolokra (ezeket háromszögek jelzik). A beállításra szolgáló gombbal tudod a distortereket elhelyezni. Ezután véd meg a

Donachet Grapplereket. A legfontosabb, hogy pusztítsd el a Hilachet kamikazékat, hiszen ezek érzékeny veszteségeket okozhatnak. A Grapplerek sérüléseit a Szervizkabinnal javíthatod ki, a vadászokat pedig a lézerrel tudod szétlőni.

Díjazás: 60 000crr

42 BEHATOLÁS

Feladatok

1. Haladj a Sha'Har Őrjárat útvonalán, hogy a Red Sun háttába kerülhess.
2. Helyezz el három Phase Distortert.

3. Legyél nagyon óvatos.

Ezt a feladatot egy Sha'Har űrhajóval kell teljesítened. Amikor az ellenséges űrjárat útvonalán akarsz haladni, azt fogod észrevenni, hogy túl gyorsan mész. Ilyenkor mindig lassítsd le, nehogy megbontsd a formációt. Hamarosan eléred majd a Red Sun-t.

Célozz a háromszögekkel jelzett területekre, aztán helyezd el Phase Distortereket. Mielőtt kibocsátottad az elsőt, fel fognak fedezni, szóval gyorsan kell cselekedned. Miután mindhárom Distorter a helyére került, körözz a Red Sun körül, és szedd le a vadászgépeket. Körülbelül öt perc múlva megnyílik a Jumpgate, ezen keresztül távozhatsz a veszélyes helyről.

Díjazás: 80 000cr

43/44 HARCRA FEL!

Feladatok 1

1. Támadd meg az ellenséget.
2. Támadd meg a Szuper Csatahajó gyenge pontjait.
3. Fogd be a felfegyverzett platformot (Weapons Platform) és lépj le.

Feladatok 2

1. Találd meg a Diva kabinját.
2. ejtsd foglyul a kabin.
3. ávozz a Jumpgate-en át.

Szerencsére itt nem kell egy újabb Szuper Csatahajóval megküzdened, és a feladat igen könnyű. Lőj mindenre ami mozog, és légy résen, hogy el ne találjanak. Egy idő után Diva érintkezésbe lép veled, és közli, hogy megtámadták. Ekkor automatikusan a következő részben találod magad. Repülj Diva mentőkabinja felé, (ezt egy villogó pont jelzi a radarképernyőn), Fogd be a kabin, és induljatok el a Jumpgate felé. Amikor azonban odaértetek, a Jumpgate megszűnik, és megjelenik egy Sha'Har cirkáló – ezt el kell pusztítanod. Körözz az ellenséges hajó körül, és oda-vissza repülve támadj, ahogy csak bírsz. Közben ügyelj a kabin biztonságára is. Ha a cirkáló elpusztult, a Jumpgate újra megjelenik.

Díjazás: 90 000cr

45 A RED SUN

Feladatok

Szerelkezz fel minél több Nanotech rakétával. A küldetés két részből áll: lőj azokra a helyekre, ahová az előző küldetés alkalmával felerősítetted a Phase Distortereket Amikor szétlőtted ezeket, bizonyosodj meg arról, hogy a Grapplerekkel képes leszel befogni, és „visszarántani” a „normális” térbe a Red Sun-t. Ezután támadd meg a hajót, először a rakétákkal, aztán a lézerekkel. Vigyázz, mert a Red Sun ezután még próbálkozik valamivel: kerül ki a feléd irányított energianyálbot, kerülj az ellenfél hátába, és közben folyamatosan tüzelj. A végén dőlj hátra, és nézd végig a záró FMV képsorokat.



>> Utánold az űrjáratzó hajók mozgását, hogy feltűnés nélkül a Red Sun közelébe férközhess. >>



>> Ne bontsd meg az alakzatot, különben felfedeznek és véged. >>



>> Helyezd el a distortereket a gyenge pontoknál. >>

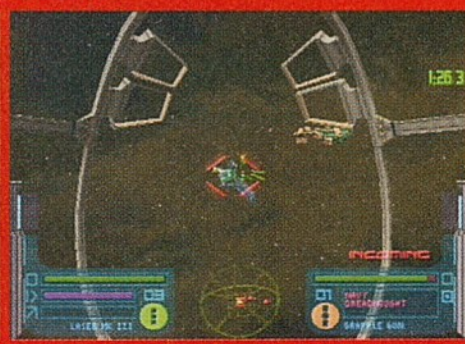


THE GAUNTLET

>> Amikor Diva hajója elpusztult, keresd meg a mentőkabin. >>



>> Vigyázz, hogy menekülés közben Diva el ne pusztuljon! >>



>> Ha megszöktél, a birtokodba kerül a Red Sun elpusztításához szükséges információ. >>

GAME OVER?

Colony Wars

Space Debris

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTÉKOSOK:
1-2

KIADÓ:
SONY

TÍPUS:
VEZETŐS JÁTÉK

irányítás

TŰZ POWER-UP

TŰZ POWER-UP



FÉK

GYORSÍTÁS

KAMERANÉZET-VÁLTÁS

SZÜKSÉGED LESZ...

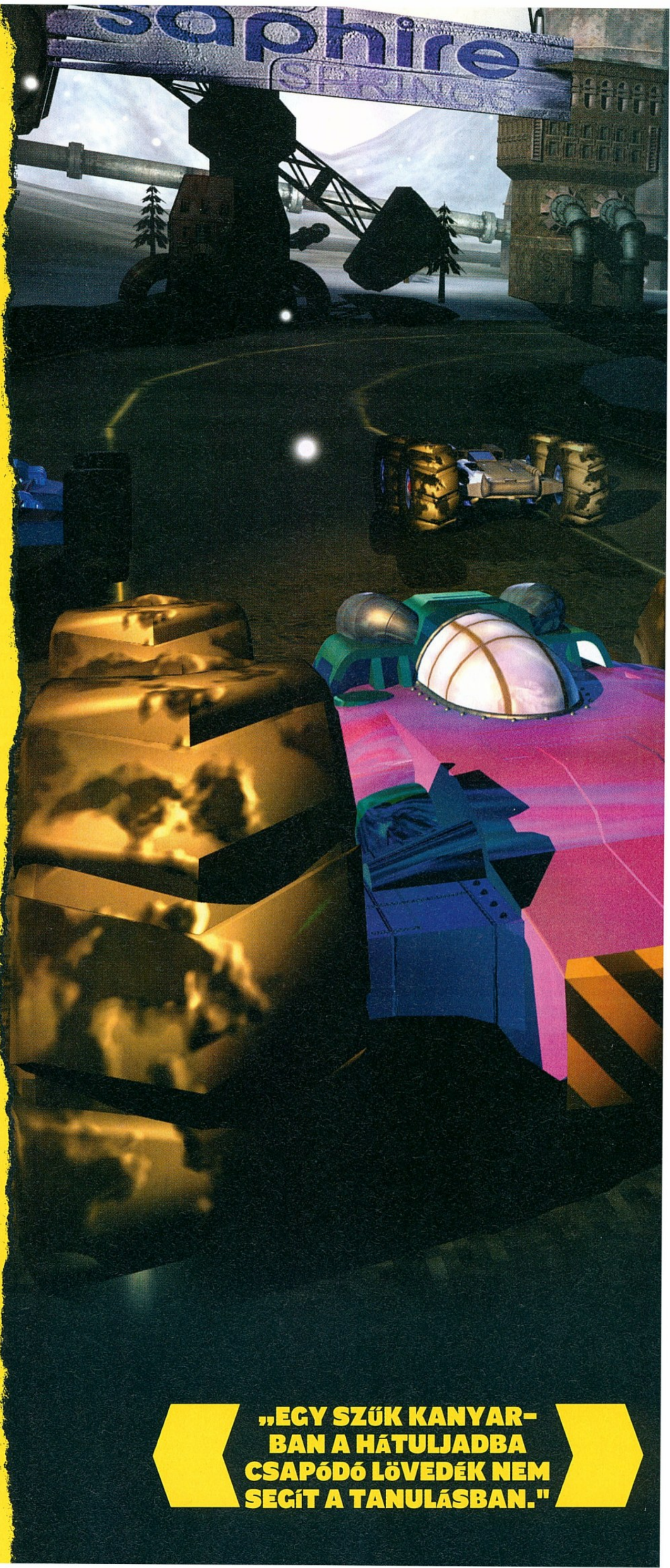
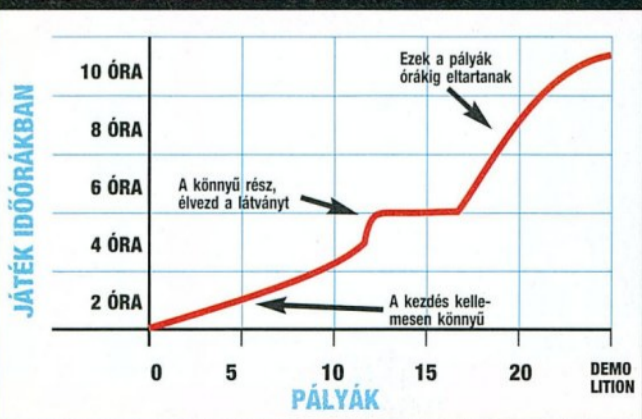


JOYPAD

MEMÓRIA KÁRTYA



NEHEZSÉGI GÖRBE



**„EGY SZŰK KANYAR-
BAN A HÁTULJADBA
CSAPÓDÓ LÖVEDÉK NEM
SEGÍT A TANULÁSBAN.”**

▶ KEZDŐDJÖN A PÖRGÉS...

ROLLCAGE STAGE 2

ELEGED VAN AZ ÖRÖKÖS BORULÁSOKBÓL? NEM TALÁLOD A RÖVIDEBB UTAKAT? AKKOR OLVASD EL A LEÍRÁST, ÉS TE LESZEL A NYERŐ.

na kezdjük...

Bombák szakítják le a kerekeidet, elsötétül a képernyő, és a semmiből egyszer csak egy másik kocsí csapódik a járműved hátuljába, és iszonyatos módon kezdesz pörögni. Hogy ez esetleg elveszi a kedvedet a versenytől, és inkább elmész edzegetni? Ne tedd! Az edzőkörök nem tanítanak semmire. Sokkal inkább az igazi versenyeken lehet tapasztalatot gyűjteni. Persze, ha életedben először mész egy pályán, akkor egy szűk kanyarban a hátadba csapódó lövedék nem segít a tanulásban. Tehát jobban teszed, ha a

fegyver opciót kikapcsolod az első néhány próbálkozásnál. Jó hogy férfiasak, nagyszerű móka játszani velük, és meg tudjuk velük védeni magunkat, de könnyebb bejárni a pályákat az ellenünk irányuló fegyverek veszélye nélkül. Másik jó tanács kezdőknek, hogy Arcade módban kezdjenek el játszani. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor megnyerünk három versenyt zsinórban, és utána egy hiba miatt kiesünk a selejtezőben.

Tehát először irány az Arcade mód, ismerjük meg a pályákat kívülről-belülről, aztán jöhetnek az első helyek a bajnokságokban. Felkészülni... »

FEGYVEREK

Ne lődd el a puskaporodat, amíg lehetséges. Ha két azonos típusú fegyvert a magadénak tudsz, akkor azok egyesülve egy szuper fegyvert fognak alkotni. Ezzel alapot teremtünk, hogy újabb, az eddigieknél is nagyobb disznóságokat műveljünk ellenfeleink ellen. Ezek a fegyverek állnak a rendelkezésedre:

1. Mini Rockets (Mini Rakéták): Mivel nem követik a tárgyat, amit szeretnének eltalálni, ezért pontosan a másik jármű mögött kell állni, mielőtt kilőnének. Ha sikerül két rakétát összegyűjtened, akkor a mögötted lévő, téged üldöző kocsikra is tüzelhetsz.
2. Chain gun (Ismétlő fegyver): Ha egy ilyen másodpercenként százat tüzelő géppuskából eltalál egy sorozat, akkor meg fogsz pördülni, de nagy kárt nem tesz sem a többi,

se a te autódban. Ennél a fegyvernél is fontos, hogy pontosan a kiszemelt célpont mögött legyél.

3. Driller Rocket (Fúró Rakéta): Elpusztít mindent a látómezőnkben. Ez nem hangzik rosszul mi? Amire nagyon oda kell figyelni, hogy ne használjuk épületek közelében, mert a leszakadó törmelék pontosan élénk eshet.

4. Laser Blades (Lézer Pengék): Kis lézer hegyek jönnek elő kerekeinkből, és minden kocsit megfagyasztanak, amihez hozzáérünk. Jobb, mint a harci szekerek fegyverei a Ben Hurban. Ami még ennél is jobb, hogy két penge megszerzése után a gép egy a Knight Riderből már ismert Turbo Boosttal ajándékoz meg minket.

5. Time Warp (Időcsapda): Amint a Lézer Pengéket, úgy ezt is bármi-

kor használhatod. Lelassít minden előtted haladó járművet.

6. Leader Missile (Vezető elleni Rakéta): A legjobb fegyver a játékban. Robbantsd szét az első helyen állót, amint megfelelő távolságba érsz. Tartogasd addig, amíg második helyre nem kerülsz. A felturbózott változat áthatol ellenfelünk pajzsán is.

7. Worm Hole (Féreg Lyuk): Lehet, hogy gusztustalanul hangzik, de meglehetősen hasznos lehet. Lődd ki, és egy ilyen féreg lyuk fog képződni. Ezután hajts keresztül rajta, és megelőződ az előtted haladót. Csak kanyarokban ne használod, mert valószínűleg jól megpördülsz.

8. Radius Bomb (Sugár Bomba): Egy elég nagy robbanást idéz elő, amitől minden körülötted lévő jármű megpördül. Jobb, ha csak

egyenesekben használod ezt is, mivel a robbanás nyomán igen nehéz megbecsülni a helyes irányt.

9. Turbo: Csak egyenesekben használod, és elérheted vele a 450 mérföldes sebességet. Ha egy alagútban használod, valószínűleg elveszted uralmat az autód felett.
10. Shield (Pajzs): Megvéd mindentől, kivéve egy extra erős Leader Missile-t. Attól csak egy extra erős pajzs véd meg.

11. Trazer Ram: Ez már egy puccos pajzs, ami lelöki a pályáról a veled érintkező többi autót.
12. Stasis Beam: Ha egy ilyenrel megkocantasz egy másik autót, akkor az felrepül a levegőbe, ahol is megfagy. Fontos, hogy amíg tölt tartsd nyomva a tűz gombot, és enged el még mielőtt elérné a teljes erősséget.



útmutató

Typhoon Liga

TYPHOON LIGA

FULL FORCE

Ez valószínűleg a legkönnyebb pálya, ami valaha egy autóverseny játékban előfordult. Persze nem szerették volna bedobni a játékosokat a Rollcage mélyvizébe, de azért ez túlzás. Csak egy széles pálya, semmi szűk kanyar, nem tudod összetörni a kocsidat, le sem tudsz esni a pályáról. A harmadik beep hang elhangzásakor nyomd a gázt, hogy tökéletes legyen a startod, majd vedd az irányt a bal oldalon lévő gyorsítók felé. Hajts át rajtuk, majd következzenek az alagutakban található gyorsítók. Amint kijössz az utolsó alagútból egy nagyobb bukkanó fog eléd magasodni. Ne menj rá, hanem célozd a két zöld jelzés közötti részt, és utána fordulj balra, így kikerülve a bukkanót. Ezután hajts rá az utolsó gyorsítóra, hogy stílusosan nyerd meg a futamot.

FULL FORCE



FULL FORCE



FULL FORCE



FULL FORCE



FULL FORCE



SENTINEL

Első pillantásra a Sentinel egy hatalmas ugrásnak tűnik a Full Force-hoz képest, pedig csak arra kell ügyelni, hogy elkerüljük az első akadályt, és utána már könnyű. A start jel előtt három nagy toronyházat figyelhetsz meg, amelyek az út közepén pontosan előtted tornyosulnak. Ha jó megfigyelő vagy, akkor azt is észreveszed, hogy a középső bal oldalán egy kis árkád van. Ezt kell megcéloznod, egyenesbe tenni a gépet, és egyenesen áthajtani rajta. Tartsd ezt az irányt, hogy elkerüld a többi épületet, egészen addig, amíg el nem jutsz a szélmalomkig. Kanyarogj át közöttük, hajts rá a gyorsítóra, és menj még egyszer keresztül az árkádon.

SENTINEL



SENTINEL



SENTINEL



SENTINEL



REPUBLIC LOOP

Ha a Full Force a legkönnyebb pálya, akkor ez a legunalmasabb. Egy nagy hurok az űrben mindössze egy gyorsítóval. Ez problémát okozhat, ha a második fokozatú versenysorozatot (Type II campaign) játszod, mivel ott a versenytársak ugyanolyan gyorsak, tehát ne mulasd el a gyorsítót rögtön az első kanyarban. Ezután mindig maradj a belső íven, és akkor nyerni fogsz.



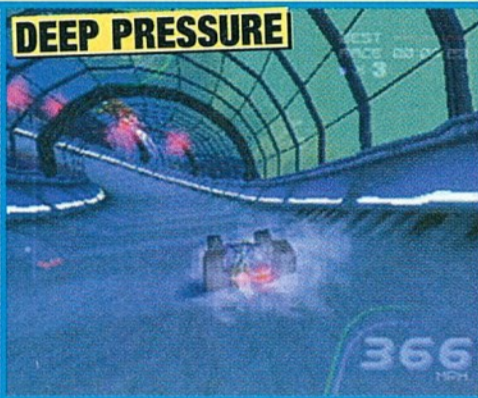
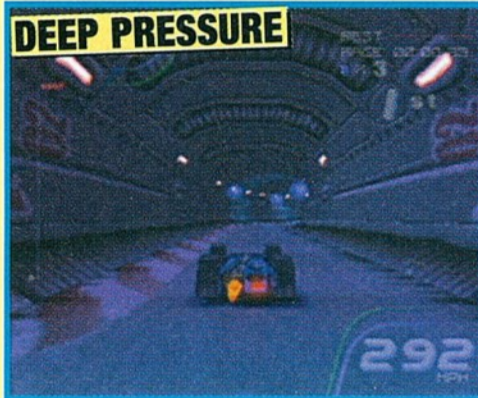
ROLLCAGE: Stage 2

Hurricane Liga



DEEP PRESSURE: SELEJTEZŐ

Az első selejtező. Első helyen kell végezned, hogy továbbléphess a következő ligába. Minden befejezett kör után az utolsó helyen álló kiesik. Tehát, ha az első kör után negyedikként érkezel a célhoz, akkor az ötödik automatikusan kiesik, neked pedig iparkodnod kell, hogy legalább felküzd magad a harmadik helyre, és így tovább. Nem mintha olyan könnyű lenne kiesni ezen a pályán. Két dologra kell odafigyelni, hogy hibátlanul teljesíts. A csúszós üvegtetőkre, valamint arra, hogy elengedd egy másodpercre a gázt, amikor az első gyorsítóhoz érsz, így elkerülöd, hogy megpördülj az üvegtetőn, vagy nekicsapódj az alagút falának.



HURRICANE LIGA

MT. SARA

A Typhoon Liga csak a kezdőknek való. A dolgok innentől válnak rázóssá. Egy Hullámvasút, és ennek megfelelően gyors. A talaj egyenetlen, és az alagutakban meglehetősen gyengék a látási viszonyok. A legjobb módszer, ha félszemmel az út menti macskaszemeket figyeled, ezek majd kivezetnek a sötétségből. Ne kövesd az utat a következő alagútig. Inkább fordulj balra, tedd egyenesbe a kocsit, és hajts át a rámpán. Így egy titkos alagútba jutsz, ami tele van zsúfolva gyorsítókkal a mi nagy örömünkre. Amint kijöttél az alagútból már csak egy gyorsító következik, majd a célszalag.



RENEGADE

Van egy lehetőség a pálya lerövidítésére, de nem könnyű végigmenni ezen a részen hiba nélkül. Miközben robogsz át az első alagúton balra egy magasabb pontot pillanthatasz meg. Ha oda felhajtasz, akkor egy titkos átjárót fogsz találni, amelyen át-hajtva ismét a főútvonal felett találhatod magadat. Engedd el a gáz-gombot, és visszatérsz az eredeti útvonalra, csak jóval előrébb.

Ha elkerülöd ezt a levágást, akkor is könnyedén megszerezheted az első helyet, ha rávész az összes gyorsítóra a bal oldalon. A tetőn lévő utolsó gyorsítót hagyd ki, mert különben pontosan egy épületbe repülsz. Helyette fordulj rögtön jobbra, hogy elkerüld az épületet és hajts végig egy másik alagút gyorsítóin. >>



„EGY HULLÁMVASÚT, ÉS ENNEK MEGFELELŐEN GYORS”

POWER SURGE

A hepehupás Mt. Sara-val, és az örületesen gyors Renegade-del összehasonlítva a Power Surge biztatóan egyszerűnek tűnik. Olyan, mint a Republic Loop, csak sokkal több a gyorsító rajta. A Republic Looppal ellentétben azonban nem ajánlanám, hogy rámenj bármelyik gyorsítóra a belső íven. Minden gyorsító a pálya bal oldalán van elhelyezve, és a jobbról érkező elektromos ütések megpördíthetik autódokat. Nem valami felemelő élmény. Van egy rámpa az utolsó egyenesen, ami után elveszthetjük járműnk felett a kontrollt, ha túl nagy sebességgel süvítünk át rajta. Tehát mindenképpen eresszük el a D-padet repülés közben, vagy nagyon fájdalmas lesz a leérkezés.





útműtató

Tornado Liga

TIPPEK

- A markoló a Rollcage járművek legfontosabb tartozéka, ne válassz olyan kocsit, amin nincsen.
- Nyomogasd a ← és a →-t a sarkoknál. Ha túl nagyot fordulsz, akkor ki fogsz pördülni.



RENEGADE



RENEGADE

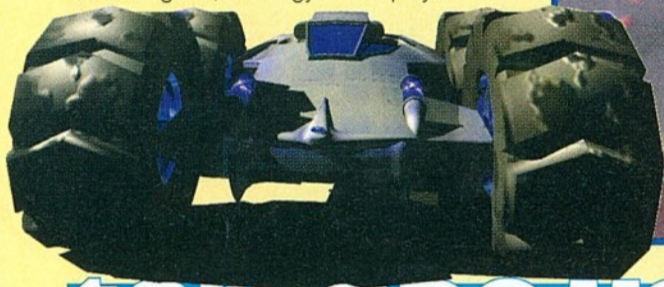


RENEGADE



FURNACE: SELEJTEZŐ

Egy nagyszerű pályarövidítési lehetőség van ezen a szakaszon, de nagyon le kell lassítani, hogy el tudj kapni a pillanatot. Rögtön egy hajtúkanyar után jobbra egy homokos részt pillanthatasz meg. Menj végig azon az ösvényen, amíg el nem éred a tetőt. Ezután még a kanyar elérése előtt lassíts le és hajts végig az alagúton. Mindenképpen le kell lassítanod, mikor kijössz az alagútból, vagy ellenkező esetben belerohansz a falba. Nem gond, ha elvéted a titkos alagutat, nem egy nehéz pálya.



FURNACE



FURNACE



FURNACE



tornado liga

THE HELIX

Nem ez az utolsó „űrbéli” pálya, de megjósolható, hogy ezt lesz a legnehezebb végigcsinálni. Hajts rá a gyorsítókra az alagút bal oldalán, gyorsan kormányozz át a jobb oldalra, és a két párhuzamos út közül a bal oldalin menj végig, majd miután a két út egyesül menj a jobb oldali gyorsítók felé, és rögtön utánuk fordulj balra. Tedd a kocsit egyenesbe, még mielőtt elérnéd a lejtőt, a tetőn

lévő gyorsítókat ne hagyd ki, és utána irányítsd járművedet a jobb oldalra. Most már át tudsz menni a falon lévő gyorsítón.

Még egy gyorsító van a bal oldalon, és utána szabad vagy, már csak be kell érni a célba. Na ez nem volt semmi.

THE HELIX



THE HELIX



THE HELIX



THE HELIX



THE HELIX



ARCHIPELAGO

Két helyen is le lehet vágni ezt a pályát, de az első előtt egy bosszantó bukkanó van. Ha ezt a bal oldalán abszolváljuk, akkor egyenesen valamilyen épületekbe repülünk, tehát legjobb megoldás, ha inkább a jobb oldalon maradunk. Ezután, amint bekerültél az alagútba, rögtön jobbra kell fordulni, hogy egy kisebb alagútba juss. Mielőtt kikerülnél a fényre, lassíts le, hogy utána belegyorsíts az egyenesbe. Mindeközben maradj közel a kerítéshez a jobboldalon, és amikor véget ér térj le az útról. Így végigmész a homokos részen és elkerülsz a nagy kanyart a rendes úton. Ha mindezek lezajlottak menj fel a dombra, majd a sziget jobb oldalára és végül könnyedén beérsz a célba.

ARCHIPELAGO



ARCHIPELAGO

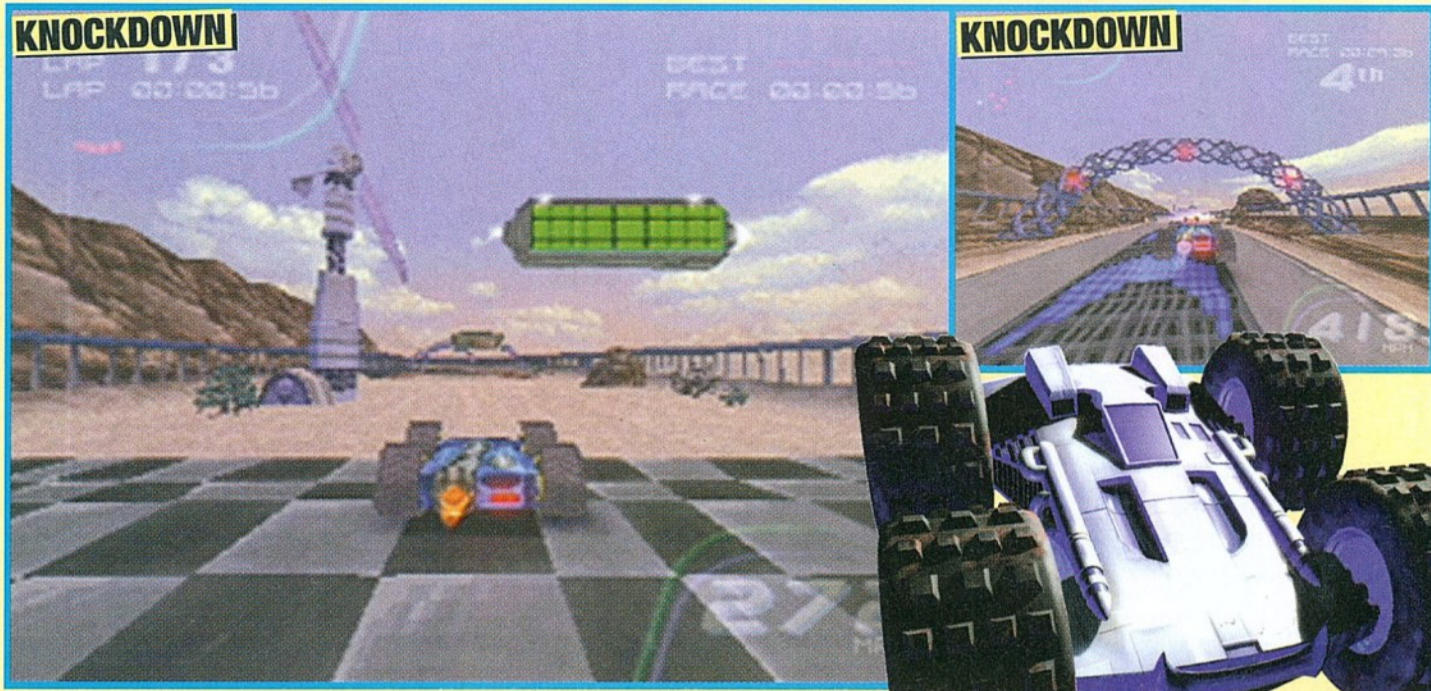


ROLLCAGE: Stage 2

Cyclone Liga

KNOCKDOWN

Újabb nagyszerű pálya, ami egy kanyonon vezet keresztül. Annak ellenére az, hogy kicsit fárasztó, ha az elejétől fogva vezetünk, mivel át kell haladnunk jó pár kapun. A kapuk után kövesd az út vonalát a kanyonba. Van egy másik levágási lehetőség egy kapun keresztül, de azt ajánljuk, kerülj el, mivel a kapun való átmenetel csak lelassít, míg az alagútban nagyon nehéz navigálni. Tehát legjobban teszed, ha továbbmész a kanyonon keresztül, amíg el nem érsz egy nagy rámpát. Ha ezen áthajtasz, akkor belerepülsz nagy épületekbe, ezért javasolt jobbról kerülni.



IMPACT



IMPACT: SELEJTEZŐ

Egy újabb azok közül a fifikás űrbéli pályák közül. Nagyszerűen néznek ki, de pokolian rázós végigmenni rajtuk. Nem kell teljes gázzal menni ezen a pályán. Több időt veszítesz azzal, ha belemész a falba, mintha egy másodpercre elengeded a gombot. A gyorsítóval kerülj ki a rámpát,

miel különben könnyű beletrafálni a lávaköbe. Legjobb jobbról kikerülni, balra fordulni, és egyenesen végighajtani az alagúton. Lassíts le a következő kanyar előtt és próbáld meg elérni a falon lévő gyorsítót. Menj le a falról, hogy rá tudj hajtani az utolsó gyorsítóra.

IMPACT



IMPACT



CYCLONE LIGA

„TÖBB IDŐT VESZÍTESZ AZ-ZAL, HA BELEMÉSZ A FALBA, MINTHA EGY MÁSODPERCRE ELENGEDED A GOMBOT”

IDA 447

Az Istennek hála ez az utolsó űrbéli pálya. Persze mind közül ez a legnehezebb. Nagyon sok szűk kanyarral, még több akadállyal és veszélyes helyzettel fogsz ezen a pályán találkozni. Már az első kanyar felbosszanthatja az embert. A gyorsítók a külső íven vannak és könnyű őket elkerülni, ha túl gyorsan vezetsz. Ennek megfelelően inkább lassíts le, fordulj rá gyorsan a gyorsítókra, és menj be szépen alagútba. Mindenképpen maradj a jobb oldalon, hajts rá a falon lévő gyorsítókra, de kerülj el a tetőn lévő utolsót, mivel kirepít a pályáról. Helyette az utolsó falon lévő gyorsító után lassíts le, vedd be a kanyart, max. sebességgel menj vé-

IDA 477



gig az alagúton, majd még egy gyorsítón áthaladva készen is vagy, megcsináltad a pályát.

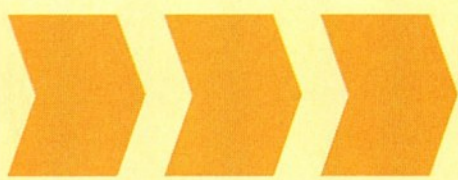
ANGEL CITY

Az utolsó városi pálya nehezebb, mint azt a címe (Angyalok Városa) után gondolnánk. Annyi a feladatod, hogy minden alagútban középen maradj, hajts át minden gyorsítón, az utolsó alagútnak pedig a tetején menj végig. Ha ilyen egyszerű, akkor mi az egészben a plusz, ami megnehezíti? A második alagút után a bal oldalon lévő rámpa, ami egyenesen egy stadionba repít. Tehát ne felejsd el a jobb oldalon maradni.

GYŐZTES: UNITY BLACK WIDOW

ANGEL CITY





útmutató

Aurora Liga



TIPPEK

- A gyorsítók fontosabbak, mint a fegyverek. Ha választani kell, hogy felvegyél egy fegyvert, vagy ráhajts egy gyorsítóra, akkor mindenképpen az utóbbi mellett dönts.
- Próbáld elkerülni a bukkanókat. Bár ha rámész, jó nagyot repülsz, ami nem néz ki rosszul, de megcsúszik az autó a leérkezésnél.
- Ha könnyedén akarsz nyerni, akkor rázd le az üldözőidet egy jó rajttal. Senki sem fogja tudni a lépést tartani. Ezzel ellentétben egy rossz start után igen nehéz a többieket utolérni.

ANGEL CITY



ANGEL CITY



ANGEL CITY



PORT ISAAC

Ha az első típusú játékon (Type I campaign) megnyered a versenyt ezen a pályán, akkor a győzelemmel együtt tied lesz a Unity Wolf – a legjobb autó a játékban. Így már gyerekjáték lesz a selejtező. Nem nagy ügy megnyerni a kocsit. Az üvegalagútban végig figyeld az út menti macskaköveket. Elég hepehupás, és könnyen meg lehet zavarodni. Amint kijössz az alagútból, az út két felé fog ágazni, egy, magasabban lévő, és egy alacsonyabban lévő részre. Menj az alsón, át az utolsó gyorsítón és már tied is a Unity Wolf.

A NYEREMÉNY: UNITY WOLF

PORT ISAAC



PORT ISAAC



SCRAMBLE

A legjobb pálya a Rollcage-ben. Főleg, ha a Unity Wolffal vagy, mivel így nem számít, hogy követesz el hibákat, vagy sem. Az első kanyarban hajts rá mindhárom a falon lévő gyorsítóra. Ha a fal tetején maradsz, akkor egy titkos alagútba jutsz, ami levágja az összes élesebb sarkot. Amint kijutsz az alagútból egy újabb falat találsz tele gyorsítókkal – menj át rajtuk és aztán fel a tetőre. Kicsit lassíts amint jössz lefelé a falról, hogy ne hagyd ki az ott lévő gyorsítót. Az első fokozaton ez az utolsó pálya, de a második fokozaton további négy pálya vár rád, tehát nincs miért aggódní.

SCRAMBLE



SCRAMBLE



SCRAMBLE



SCRAMBLE



NYERD MEG AZ ÖSSZES PÁLYÁT, ZSEBELD BE A BONUS TRACKET (TYPE I CAMPAIGN), PRÓBÁLD KI AZ ÜLDÖZÉSES MDOT.

aurora liga

VELOCITY

Ez a pálya igen félelmetesnek tűnhet első alkalommal, de egy-két menet után már egész egyszerűnek fog bizonyulni. A legnagyobb nehézséget az alagútban függőlegesen és vízszintesen elhelyezkedő oszlopok jelentik, amelyek tulajdonképpen a verseny végét jelentik, ha nekik mész. A trükk nem az, hogy a falakon menve kikerülöd őket. Menj balra a startnál, hajts rá a gyorsítóra, és menj keresztül a jobbra lévő ajtón. A következő ajtó a bal oldalon lesz, tehát minden bal oldali gyorsítón menj át, haladj át az a ajtón és ragaszkodj továbbra is a bal oldalhoz. Ha nem ezt teszed, akkor elkerülöd az alagút kijáratánál lévő életfontosságú gyorsítót, ami sajnos a verseny elvesztéséhez fog vezetni. Ezután még hajts keresztül a középen lévő utolsó gyorsítón.

VELOCITY



VELOCITY



VELOCITY



NEURO

Ha kijöttél az alagútból, ne menj rá a rámpára. Van rajta egy gyorsító, ami egy levágáshoz vezet. Ez a levágás egy lyuk a falon, amit szinte lehetetlen megcsípni, jó eséllyel az ember elszámítja magát és beleszapódik a falba.

Ha az ember mégis meg akarja csinálni, akkor meg kell állnia, amikor max. sebességgel megy, és a rámpáról kellene gyorsítania. Nem érdemes ezzel vesződni. Inkább maradj a földön, és menj be az alagútba. Menj rá az összes gyorsítóra, és mindenképpen legyél közepén, amikor az alagút vége jön. Ha így teszel, akkor elkerülöd a csöveket, és a következő alagút után a célba jutsz.

NEURO



NEURO



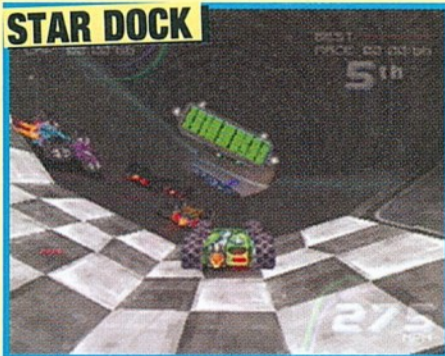
ROLLCAGE: STAGE 2

Demolition



STAR DOCK

Egy alagutakkal alaposan telezsúfolt pálya. Menj keresztül minden alagúton, úgy, hogy egyetlen gyorsítót sem hagysz ki. Az elsőben bal oldalon vannak, jobb oldalon a másodikban és a harmadikban. Ezután egy olyan részre érsz, ahol a pálya körbe-körbe megy. Az egyetlen lehetőség, hogy kikerülj innen, hogy felmész a falra. Ne próbálj meg bejutni a tetőn lévő lyukba, mert nem fog sikerülni, higgyél nekünk. Helyette menj át az összes gyorsítón, és koncentrálj az utolsó alagútra.



HYDROPONICS: SELEJTEZŐ

Az Impact utáni legnehezebb selejtező. Ha leesel biztosan nem jutsz időben vissza. Hogy ezt elkerüld az első alagút végének elérése előtt helyezkedj középre. A második alagút előtt a bal oldalon vannak a gyorsítók. Ezeken menj át, majd az alagút bal oldalán folytasd utadat, így nem ütközöl csövekbe. Mielőtt kiéred az alagútból, megint irányítsd középre az autód. Ha nem így cselekszel, akkor kikerülsz a hídon lévő gyorsítókat, és elveszted a versenyt.



STAR DOCK



HYDROPONICS



DEMOLITION

Ha befejezted az első fokozatot, lehetőséget kapsz öt „demolition”, pusztító pályán való játékhoz. Ha mindent elpusztítasz ezeken a pályákon, akkor egy bronz, ezüst, vagy aranyérem boldog tulajdonosa lehetsz.

Szerencsére ismerős terepeken kell versenyezni, csak épp a cél változott meg. Mehetsz a rossz irányba, és az utadba kerülő tárgyakba is belehajthatsz. A legjobb az egészben, ha sikerül mindent ízekre szedni.

„A LEVÁGÁSNÁL MENJ A ROSSZ IRÁNYBA, ÉS OTT PUSZTÍTS EL MINDENT.”

DISINTEGRATE



ANNIHILATION



RECLAMATION



DEVESTATION



ARMAGEDDON



DISINTEGRATE

Más néven: Mt. Sara

Menj balra a hordók felé, végig az alagúton, és gyűjtsd össze az összes lövedéket. Ezután bombázd le az összes épületet és hajts bele minden a felszínből kimagasodó tereptárgyba a pálya szélén. Amint kijössz az alagútból a bal oldalon lesz egy kő, ami nagyszerűen felrobban, ha belemész. A levágásnál menj a rossz irányba, és pusztíts el ott is mindent.

ANNIHILATION

AKA Archipelago

70 különböző akadály van ezen a

pályán, de nincs ok pánikra, az akadályok közé számoljuk a fákat is. Tehát pusztíts el minden bokrot, fát és tereptárgyat. A legnagyobb dolog, ha az első körben a pálya egyik oldalán pusztítasz el mindent, majd váltasz és a következőben a másik oldalt teszed a földdel egyenlővé. Ezután a levágásoknál robbants fel minden dobozt és fát.

RECLAMATION

Más néven: Impact

Az egyik legnehezebb versenypálya tér vissza, mint az egyik legdurvább „demolition” pálya. Az első körben

pusztíts el minden álló és függő cseppkövet. Van pár az alagutak tetején, de ezekre inkább a második körben érdemes rámenni.

DEVESTATION

Más néven: Knockdown

A nagyobb épületek elpusztításához rakétákra lesz szükség, a kisebbekbe elég belemenni. Rombolj le minden kisebb követ, pusztítsd el a bokrokat, majd menj fel a kanyon tetejére és dönts össze az árkádokat. A levágásokat is igénybe kell majd vened, hogy minden kaput el tudj pusztítani.

ARMAGEDDON

Más néven: Hydroponics

Bár maga a verseny ezen a pályán igen kemény, ez a változat elég könnyűre sikeredett. Minden elpusztítandó nagyobb csoportokban van. Rögtön az első alagút után találsz az első csoportot. Minden kisebb bokrot pusztíts el, majd irány a második alagút, ahol végezned kell a csövekkel. Ezután vezesd autód a hidak alatt és vess véget további bokrok és fák életének.

GAME OVER?

Wipeout 3

Rollcage

Ready 2 Rumble

HIVATALOS
MEGOLDÁS



A *READY 2 RUMBLE* FÉNYES BIZONYÍTÉKA ANNAK, HOGY NINCS FELTÉTLENÜL SZÜKSÉG 128 BITES PROCESSZORRA AHHOZ, HOGY JÓ JÁTÉKKAL JÁTSZHASSUNK. JÁTSSZ ÉS ÉLVEZD A JÁTÉKOT, A *READY 2 RUMBLE* TÉNYLEG ÚJAT HOZOTT A SPORT JÁTÉKOKBAN.



játékban szereplő bizarr, de színes és érdekes figurák a maga módján egyedülállóvá teszik a *Ready 2 Rumble*-t. Az egyéni combo-rendszer és az irányítás is azt a véleményt támasztja alá, hogy a játék más mint a többi bokszt-szimulátor.

Az útmutató elején megismerkedhetsz az alapokkal, ezek ismerete nélkül nehéz lenne a start. Minden szereplő más és más mozdulatokra képes, ezáltal minden egyes párosítás külön taktikai felkészültséget igényel. A bokszolóknak külön edzéstervet is ki kell dolgozni, a srácok csak így tudják fejleszteni a képességeiket.

Az alábbi leírás ezekben a dolgokban fog segíteni. Irány a Bajnokság – készen állsz?



ÜTÉSEK



1. Balegyenes: ⊖
Jobbegyenes: ⊕



2. Bal kézzel a testre üt: ⊗
Jobb kézzel a testre üt: ⊙



3. Felütés: Előre ⊕
Jobbhorg: ↓ + ⊕



4. Erősen a testre: ↓ + ⊗, vissza, vissza
Altató: vissza, vissza, előre, ⊙

Minden játékos tud jobbról, balról, alulról és felülről ütni. A D-paddal kombinálva, újabb ütések tudsz kivitelezni, és ezen kívül minden játékos tud saját, speciális mozdulatokat is. Az utóbbiakkal sokkal nagyobb sérüléseket tudsz okozni az ellenfeleidnek, ezáltal közelebb juthatsz a győzelemhez. Azért nem kell ezeket minden áron erőltetni, mert a speciális mozdulatok kivitelezése sok időt vesz igénybe. Közben az ellenfél egy gyors jobbegyenessel a maga javára fordíthatja az állást.



- Stílusos felütés (Stylin' Uppercut): ← + ⊕
- Felütés (Powercut): ⊕
- Fejbevag (Head Turner): ↓ + ⊕
- Lép és üt (Step and Strike): ↑ + ↓
- Agyrázkódás (Brain Bruiser): ← + ⊕
- Hidegvágó (To The Moon): → + ⊕
- Dzsolidszóker (Jolly Punch): ⊗
- Blokkoló horg (Blocking Hook): ↑/↓ + ⊗
- Oldalaz és üt (Slide and Stab): → + ⊗
- Cseles szúrás (Fakie Jab): ⊙
- Alsó ütés (Low Blow): ↑/↓ + ⊙
- Egy és még egy (The One-Two): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

1. Hátra szaltó
2. Na rajta, mire vársz!

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Zúzás (Rush): →, →
- Nem szeret (No Love): ←, → + ⊕
- Leselejtes (Rejection): →, ← + ⊕
- Superwoman: ←, → + ⊕
- Övön alul (Below The Belt): → + ⊙
- Hideg zuhany (Cold Shoulder): ←, ←, → + ⊙

HOGYAN GYŐZZÜK LE ?

Tulajdonképpen nem is olyan nehéz őt legyőzni. Támadj rá szentül szembe, és bármilyen gyors is Selena, az ütései bizony nem túl erősek. Ha a gyors jobbegyenes ütéseit ki tudod védeni, akkor pedig nem fenyeget semmi veszély.

SZEREPLŐK



A Ready 2 Rumble egy tartalmas játék. A játékot 14 szereplővel kezded el, de az Ezüst Osztályba lépéskor, megjelenik a színen a 15. szereplő: Bruce Blade, a Bronz Osztály bajnoka. Küzdj tovább, nyerd meg az Ezüst Osztályú küzdelmeket is, és kiválaszthatóvá válik a 16. szereplő, Nat Daddy is. Az Arany Osztály bajnoka, Damien Black akkor lesz a tied, ha minden figurával megnyered a Bajnokság módot.



A különböző szereplők erősségeit és gyengeségeit, speciális ütéseit és technikáit a fenti részben taglaljuk. Itt olvashatsz arról is, hogy melyik bokszoló ellen melyik figurát érdemes választani. A speciális mozdulatokat a képernyő jobb oldalán láthatod. Ezen kívül egy külön fejezetet szántunk az utolsó és egyben legerősebb szereplőnek, Danien Blacknek.

AZ ALAPOK

Mielőtt elindulsz a Bajnokságon (Championship mode), nem árt megismerkedned az alapokkal. Először tanulj meg az egyszerűbb mozdulatokat, az alapvető ütések és védelmi technikákat, aztán ismerkedj meg a RUMBLE (Zúzás) móddal – és ha van kedved, kötekedhetsz is az ellenfeleddel.

A BOKSZOLÓK: SELENE STRIKE

ADATOK

Otthona:	Brasília, Brazília
Súlya:	65 kg
Magassága:	185 cm
Hatósugara:	2,0 m
Kora:	24 év

TUDNIVALÓK

Selena a legjobb női harcos, csiszolt technikájáról és halálos erejű ütéseiéről közismert. Különösen az egyenes „szúrásai” és a jobbhorgai veszélyesek, relatív lassúságáért pedig a káprázatos taktikai érzéke kárpótol. Egyetlen hátránya az, hogy nem nagyon bírja az ütések – szóval, ha őt választod, létfontosságú lesz a védekezés.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Könnyű ütés (Lightening Jab): ⊙
- Nagy pofon (Overhand Smash): ↑/↓ + ⊕

BORIS 'THE BEAR' KNOKIMOV

ADATOK

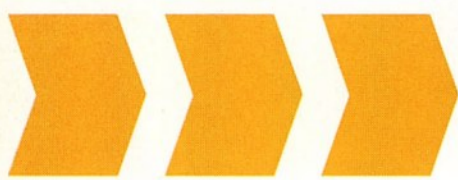
Otthona:	Zágráb, Horvátország
Súlya:	110 kg
Magassága:	189 cm
Hatósugara:	1,8 m
Kora:	30 év

TUDNIVALÓK

Egy élő legenda Kelet-Európából. Boris szinte tökéletes harcos, mind a védekezést, mind a támadást tekintve. Az ütései – főleg a horgok és a felütések – igen komoly sérüléseket okozhatnak az ellenfeleknek. Nem valami gyors harcos, de ezért bőven kárpótol a testi ereje.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Szúrás (Jab): ⊙
- Nagy balhorg (Mighty Hook Left): ↑/↓ + ⊕
- Acélos felütés (Iron Uppercut): ← + ⊕
- Csúsztatott ütés (Sliding Jab): → + ⊕
- Horváth Erős (From Croatia with Love): ⊕
- Nagy jobbhorg (Mighty Hook Right): ↑/↓ + ⊕
- Superior: ← + ⊕
- Széttep (Movin' Bruiser): → + ⊕
- Zágrábi Gyors balról (Zagrev Crusher Left): ⊗



Útmutató

Védekezés

Bal söprés (Sweep Left): ↑ / ↓ + ⊗
 Erős ütés (Evasive Jab): → + ⊗
 Zágrábi Gyors jobbról (Zagrev Crush Right): ⊙
 Jobbos söprés (Sweep Right): ↑ / ↓ + ⊙
 Gyomorkeserű (Stomach Spatter): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Game over!”
- „Nem is fáj!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Az igazság kardja (Justice Axle): ←, → + ⊙
 Nagybalta (Reignin' Axle): →, ← + ⊙
 Lélekrázó (Dividing Shaker): ↑ + ⊙, ⊙
 Delta Axle: → + ⊗, ⊙, ⊙
 Axle Combo: →, ← + ⊙, ⊙, ⊙

HOGYAN GYŐZZÜK LE ?

Boris egyetlen problémája az, hogy hamar kifárad. Támadj le egyből a menet legelején, és próbáld meg minél többször megsorozni. A srác keményen állni fogja a sarat, erre készülj fel. Sok időre lesz szükséged, amíg végre elintézed a keményebb ütésekkel. Amikor a RUMBLE módban vagy, nagyon vigyázz Borisszal, hiszen az ütései rendkívül erősek. Többnyire a fejére fog célozni, és ezeket az ütések ki kell védened, ha talpon akarsz maradni.

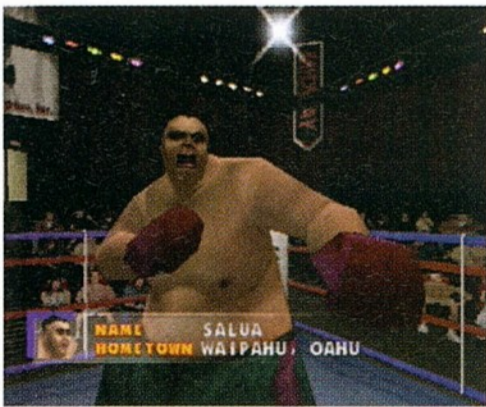
SALUA TUA

ADATOK

Otthona: Waipahu, Odahu
 Súly: 180 kg
 Magassága: 180 cm
 Hatósugara: 1,5 m
 Kora: 33 év

TUDNIVALÓK:

Hawaiiról származik, korábban sumo birkózó volt, Japán bajnok. Mivel a sumo Japánon kívül, nem igazán érdekli az embereket, Salua elhatározta, hogy a bokszingben szerzi meg a világhírnevet. Rendkívül erős, ám ugyanakkor nagyon lassú



harcos. Használd ki, hogy rendkívül erős (különösen a felütései). Sajnos Salua is elfárad egy idő után, de a balhorgai nagyon kemények.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Egyenes ütés (Straight Jab): ⊙
 Rövid horog (Short Hook): ↓ + ⊙

Nagy horog (Wide Hook): ↑ + ⊙
 Gumiököl (Flubber Fist): ← + ⊙
 Rejtett felütés (Hidden Uppercut): → + ⊙
 Hula Tula: ⊙
 Gyors horog (Quick Hook): ↑ + ⊙
 The Wai Ki: ↓ + ⊙
 Koponyazúzás (Skull Smasher): ← + ⊙
 Felütés nekifutásból (Running Uppercut): → + ⊙
 Övön alul (Below The Belt): ⊗
 Söprés balról (Fat Sweep Left): ↑ / ↓ + ⊗
 Mr. Fisto: ⊙
 Söprés jobbról (Fat Sweep Right): ↑ / ↓ + ⊙
 Gyomros jobb (Belly Bruiser Right): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Gyöker vagy!”
- Nagy célpont

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Csülök (Porkchop): ←, → + ⊙
 Vicces ütés (Ton of Fun): ← + ⊙
 Beetetés (All You Can Eat): ← + ⊙
 Bélcsavarás (Gut Buster): →, ←, → + ⊙
 Szörnyeteg (Monster): ↓ + ⊗, →, ← + ⊙

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Először támadj a testét, különösen a gyomra környékét. Ezután alkalmad nyíthat arra, hogy egy jól irányított ütéssel fejbe vágd. Bár az ütései elég erősek, nem olyan nehéz kivédeni őket és ellentámadni. Egy idő után már nehezen áll a lábán, ekkor próbáld meg sarokba szorítani.

TANK TRASHER

ADATOK

Otthona: Guntersville, Alabama
 Súly: 145 kg
 Magassága: 192 cm
 Hatósugara: 2,0 m
 Kora: 26 év

TUDNIVALÓK

Tank a krokodil-rodeo pályafutását cserélte fel a bokszing karrierre. Bár nem a



legesztétikusabb figura, meglepően erős és jó harcos. Az egyenes ütései igen hatékonyak, ellensúlyozva azt, hogy ő az egyik

VÉDEKEZÉS

A támadás nem minden: a Ready 2 Rumble-ben nem jutsz messzire, ha nem sajátítod el a védekezés minden csínját-bínját. A legfontosabb az, hogy a magas ütések az [R1]-el, az alacsonyokat az [R2]-vel tudod kivédeni. A védekezés sajnos hatástalan, ha az ellenfél RUMBLE módban támad, illetve akkor, ha egy vasvillával (horog, felütés, vagy ilyesmi speciális mozdulat) próbálkozik. A védekezést irányítani is tudod a megfelelő gombokkal. Az [R1] és egy irányító gomb lenyomása után a bokszoló leszegeti a fejét, az [R2]



és az irányító gombok lenyomására dig félreugrik az útból.

leglassabb bokszoló. Jól bírja az ütések, és a felütései is kiválóak. Különösen Selena ellen eredményes, de a többieknek is okozhat némi fejfájást.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Lusta ütés (Sloth Punch): ⊙
 Orrvérzés (Nose Bleeder): ↑ / ↓ + ⊙
 Nyújtott ütés (Over-extended Jab): ⊙
 Le Tardo: ↑ + ⊙
 Kemény Ököl (Heel To Fist): → + ⊙
 Túl a csúcson (Over The Top): ← + ⊙
 Fárasztó csapás (Tiring Punch): → + ⊙
 Lassú gyomros (Sloth Gut Shot): ⊗
 Rejtett bal lengő (Hidde Delight Left): ↑ / ↓ + ⊙
 Kacsázó ütés balra (Duck'n'Punch Left): → + ⊗
 Tummy Tucker: ⊙
 Rejtett jobb lengő (Hidde Delight Right): ↑ / ↓ + ⊙
 Kacsázó ütés jobbra (Duck'n'Punch Right): → + ⊙
 Gyomros jobb (Belly Bruiser Right): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Csak ezt tudod?”
- „Huh?”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Villám (Blitz): ⊙
 Zúzás (Rush): →, →
 Crash Test Right: →, →, → + ⊙
 Szégyentelen balos (Shameless Left): →, → + ⊗
 Szégyentelen jobbos (Shameless Right): →, → + ⊙
 Nyugtató (Tenderizer): ←, ←, → + ⊙

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Tank masszívan álja az ütések, szóval támadj minél erősebben, és használd a speciális és RUMBLE mozdulatokat. A fejére célozz, mert a testre mért ütésekkel itt nem sokra mész. Operáld a felütésekkel, de amikor hátra ugrik, készülj fel az ellentámadásra és védekezz.

'BIG' WILLY JOHNSO

ADATOK

Otthona: Chester, Anglia
 Súly: 81 kg
 Magassága: 175 cm
 Hatósugara: 1,8 m
 Kora: 108 év

TUDNIVALÓK

Willy az 1800-as évek bajnoka, aki egyszer utoljára visszatért a ringbe, hogy megmutassa: jól jön az öreg a háznál, nem a legjobb bokszoló, azért szép tud ütni.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Knuckle Sandwich: ⊙
 Kaszálás (Haymaker): ↑ / ↓ + ⊙
 Sárkány (Rising Dragon): → + ⊙
 Öreg haver (Jolly Ol' Punch): ↑ / ↓ + ⊙
 Szélvihar (Thunder Thawck): ← + ⊙
 A kemény ember (The Fancy Man's Punch): → + ⊙
 Zúzda (Jab The Ribber): ⊗
 Súlyos lengő (The Hasty Pudding): ↑ / ↓ + ⊙
 Vesegyilkos (Kidney Killer): → + ⊗
 McGrumpy Stab: ⊙
 Ízes egyenes (The Tasty Pudding): ↑ + ⊙
 Fej felőli csapás (Overhead Snap): ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Hadd mutassak valamit...”
- „Esélyed sincs.”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Óraütés (Clockwork): →, →, ← + ⊙
 Teabaj (Tea And Crumpets): →, →
 Rablóhorog (Stealing Props): ↓, ↑ + ⊙
 Régi vágás (Old Skool): ↓, ↑ + ⊙
 Időn túl (Time Out): ↑, ↓ + ⊙, ⊙

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Figyeld, hogyan játszik a gép ellened,



amikor Willy szerepében bokszolsz. Ki fog derülni, hogy Willy testét kell célozni. Ezen kívül próbálkozhatasz még gyors, a fejre mért sorozatokkal is, hiszen az öreg-úr nem valami masszív figura. Gyorsnak sem nevezhető, ezért könnyen ki tudod bilenteni az egyensúlyából. Bár van néhány szélesebb ütése, azért nem lesz nehéz elintézni. A nagyobb termetű bokszolók, mint például Boris könnyedén el tudnak bánni Willy-vel; csak támadj szemből, célozz a testére, és kerüld ki a gyors bal felütéseit.

BUTCHER BROWN

ADATOK

Otthona: Valahol Kolumbiában
Súlya: 116 kg
Magassága: 178 cm
Hatósugara: 2,0 m
Kora: 23 év

TUDNIVALÓK

Egy jó képességű harcos, aki megállta a helyét minden mérkőzésén. Mi több, a nevében foglaltak szerint (butcher – hentes) meg is ölte minden egyes szerencsétlen kihívóját. Ha figyelembe vesszük, hogy Brown Kolumbia egyik nyomorregyéből származik és az utcán tanult meg verekedni, akkor ebben nincs is semmi meglepő. Természetesen ő is bajnok akar lenni...

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Hentesinas (Lil' Butcher): ⊖
Fültépés (Ear Mutilator): ↑ / ↓ + ⊖
Ugrás és ütés (Jump & Jab): → + ⊖
Foghúzás (Tooth Taker): ⊕
Kis Horog (Small Hook) ↑ / ↓ + ⊕
Hentesbárd (Wind Up Slam): → + ⊕
Nagyon durván (Wind Up Slam): → + ⊕
Erős ütés (Evasive Jab): ⊕ + →
Legépel (Machine Jab): ⊙
Dr. Gyilkos (Doctor Gut Kill): → + ⊙
Széles jobbhorog (Wild Hook Right): ↑ / ↓ + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Miért nem fogadsz rám?”
- „Na, most felhúztál!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Katasztrófa (Disaster Blaster): ← + ⊕, ⊙
Kibelezés (Scarpe The Gutter): ⊕, ⊙, ⊙
Rossz arc (Bad Manners): ← + ⊙
Tiszteletlenség (Disrespect): ← + ⊙, ⊗, ⊙
Kemény menet (Wild Ride): →, ← + ⊕
Egyenesen előre (No Turnin' Back): →, ← + ⊕, square, ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Rendkívül lassú, úgyhogy nem lesz nehéz körbeugrálni és kicselezni. Viszont nagyon szívós, tehát készülj fel arra, hogy jó pá-

rat be kell neki húznod, mielőtt kifekszik. Támadj testre, de ne maradj túl sokáig a közelében.

ANGEL 'RAGING' RIVERA

ADATOK

Otthona: Monterrey, Mexikó
Súlya: 74 kg
Magassága: 173 cm
Hatósugara: 1,75 m
Kora: 23 év

TUDNIVALÓK:

Ő a favorit. Egy nagyon kemény gyerek, akitől a bajnoki címet az egykori osztálytársa, Rocket Samchay vette el. Angel



most visszatért, hogy kiköszörülje a hírnevén esett csorbát, és legyőzze a trónbitorlót. Iskolabokszot láthatunk tőle, és senki-nek sem kegyelmez. Bár könnyűsúlyú versenyző, mégis a legkeményebbek közé tartozik.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Csókolod meg a kesztyűt (Smell Da Glove): ⊖
Nyaktörés (Neck Snapper): ↑ + ⊖
Földbe döngöl (Downcast): ↓ + ⊖
A világ körül (Around The World): ← + ⊖
Lép, és üt (Step and Jab): ⊕
Megsorozás (Repeat Offender): ⊕
Fültépés (Ear To Chin): ↑ + ⊕
A világ körül/jobbról (Around The World/Right): → + ⊕
Kinyújt (Extendor): ↓ + ⊕
Monterrey Power: ← + ⊕
Rázós Pofon (Flab Checker): ⊗
Mean McSpleen: ↑ / ↓ + ⊙
Köldök magasságában (Over the Belt Border): → + ⊙

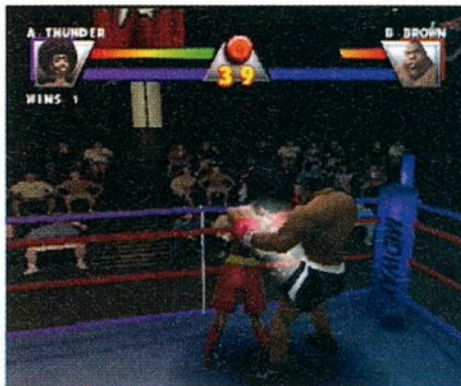
AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Fajánkó!”
- „Te vagy a rossz, nem a gép!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Gettó (Ghettó Blaster): ←, → + ⊙
Csapott horog: →, ← + ⊙
Cirkáló (Cruising): →, ← + ⊙, → + ⊙, ⊗, ⊙
Salsa → + ⊗, ←, → + ⊙
Lambada: →, ← + ⊙, → + ⊙, ⊗, ⊙, ←, → + ⊙

RUMBLE MÓD



Amikor kivitelezel egy szép technikát, kigyullad a RUMBLE (ZÚZÁS) szó egyik betűje. Ha már mind a hat betűt aktiváltad, a RUMBLE módba az ⊕ és ⊗ gombok együttes lenyomásával léphetsz be. Figyeld meg az ellenfél kihívó pózolását, és a fénylő fehér kesztyűket. Ez azt jelenti, hogy RUMBLE módban

vagy, és egy ideig végtelen erővel támadhatsz. Az adott menet után elvesznek a kigyújtott RUMBLE betűk, ezeket újra aktiválni kell.

Amikor kiütötted az ellenfeledet, nyomd le az ⊕ és ⊗ gombokat, ekkor az energiád újra feltöltődik. Ha ez azután történik, miután kigyújtottad a RUMBLE betűket, a RUMBLE mód újra éltbe lép. Használd ki a RUMBLE módot. Kezdd el egy felütéssel, aztán üss annyit, amennyit csak bírsz. Az ellenfél csak annyit tehet, hogy kivárja, amíg lejár az idő. Ha RUMBLE módban lenyomod a ⊗-et és a ⊙-t, akkor életbe lép a RUMBLE Flurry, ami igen hatékony és erős dolog.

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Támadj testre, de ne maradj túl sokáig a közelében. Használd a speciális ütések és combókat, de vigyázz, mert Angel nagyon gyors. Ha egy olyan robosztus figura szerepében játszol, mint Salua, célozz a testére és engedj el néhány igazán kemény jobbegyeneset. Ja, és mindig figyelj az ellentámadásaira.

AFRO THUNDER

ADATOK

Otthona: New York City, New York
Súlya: 60 kg
Magassága: 168 cm
Hatósugara: 1,70 m
Kora: 21 év

TUDNIVALÓK:

A volt taxisofőr rendkívül mozgékony és találékony. Ha nem is a legerősebb bokszoló, az biztos, hogy ő a legmókásabb a ringben. Hihetetlenül gyorsan és cselesen mozog, az ember gyakran nem is tudja, hogy mire készül Thunder.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Sissy ütés (Sissy Punch): ⊖
Klassz horog (Groovy Hook): ↑ / ↓ + ⊖
Bal felütés (Left Uppercut): ← + ⊖
Pofán vág (In Yo' Face): → + ⊖
Jobbegyenes (Fro Jab): → + ⊕
Kemény Horog (Fierce Hook): ↑ / ↓ + ⊗
Hasfelmetsző (Hair To Gut): → + ⊗
Gyomorszájon vág (Gut Thumper): ⊙
Alhasi panaszok (Belly Button): → + ⊙
Felütés előre (Fro Windup): ↑ / ↓ + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Lenyomlak!”
- „Hívjak orvost?”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Up-tempo: nyomogasd a ⊙-et gyorsan
Idióta funky ütés (The Supa Stupid Funky Punch): ←, → + ⊕
Baromi ütés (Sucka' Punch): ↑, ↓ + ⊕, 3x ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Mivel könnyűsúlyú játékosról van szó, nem lesz nehéz a földre küldeni a fiút – a lényeg az, hogy ne ronts rá, várd ki az alkalmat. Egy ilyen gyors bokszoló ugyanis szolgálhat kellemetlen meglepetésekkel, de ha odafigyelsz, nem lesz nehéz legyőzni.

LULU VALENTINE

ADATOK

Otthona: Seattle, Washington
Súlya: 53 kg
Magassága: 156 cm
Hatósugara: 1,60 m
Kora: 21 év

TUDNIVALÓK

Nappal divattervező, este profi bokszoló. Az ütései megfelelő erősségűek, és bármelyik ellenfélre nézve veszélyesek lehetnek. A baj ott van, hogy Lulu nem igazán érzi a védekezést. Az ütések csak nehezen viseli el, szóval, ha őt választod, meg kell tanulnod a blokkolás minden csínját-bínját. A balegyenese és a balhorga viszont káprázatosan gyors (a jobbhorga





ÚTMUTATÓ

Alapvető mozdulatok

„Lulu Valentine nappal divattervező, éjszaka pedig profi bokszoló.”

pedig elég béna). Testre nem érdemes vele támadni, viszont az ellenfél fejét mindenképpen célba kell venni. Főleg jobb-egyenesekkel.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Édes kis ütés (Sweet & Petite): ⊕
- Nekifutásból balról (Running Clobber Left): ↑ / ↓ + ⊕
- Duplázó (Double Time): ← + ⊕
- Spinning Soundgarden: ← + ⊕
- Gyors felütés (Speedy Uppercut): → + ⊕
- Felütés (Uppercut): → + ⊕
- Nirvana Shotgun: ⊕
- Nekifutásból jobbról (Running Clobber Right): ↑ / ↓ + ⊕
- Szörnyeteg (Monster Smash): ← + ⊕
- Erős felütés (Power Uppercut): → + ⊕
- Rázós gyomros (Navel Knocker): ⊗
- Rock Rocker Left ↑ / ↓ + ⊗
- A balos gyilkos (The Juggulator Left): → + ⊗
- Fordulósos gyomorütés (Spin Navel Knocker) ⊙
- A jobbos gyilkos (The Juggulator Right): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Go Diva!”
- Cigánykerekezés

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Ugrásból támad (Springing Attack): ← + ⊕
- Visszakéből (Backhand): →, ← + ⊕
- Hármas felütés (Triple Upper): ←, ←, → + ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Amikor Lulut támadod, legyél nagyon óvatos. A lány rendkívül gyors, és az ellentámadásait a lehető legváratlanabb pillanatokban képes elindítani. A nagy, kemény ütések viszont nem szereti, érdemes tehát a combokkal és a speciális mozdulatokkal próbálkozni. Üsd ki olyan gyorsan, ahogy csak tudod, mert a lány kellemetlen meglepetéseket tartogathat. Verekedd át magad a védelmén, és próbáld meg minél több erős ütést bevinni.

'FURIOUS' FAZ MOTAR

ADATOK

Otthona: Rijád, Szaudi Arábia
Súlya: 115 kg

Magassága: 191 cm
Hatósugara: 1,9 m
Kora: 28 év

TUDNIVALÓK

A közel-keleti ex-testőr egy igazi klasszis, a maga nemében egyedülálló versenyző. Fő erősségét az ütései je-



lentik, elsősorban a jobbegyenes és a gyors bal felütései. A jobb felső ütései borzalmas erejűek, viszont elég lassúak. A balhorga szintén nagyon gyors és erős, ezt számos pórul járt ellenfele tanúsíthatja.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Jobbegyenes (Jabber Jab): ⊕
- Hárem (harem Scarem): ↑ / ↓ + ⊕
- Felütés (Uppercut): ← + ⊕
- Lép, és üt (Step & Jab): → + ⊕
- Nyomóember (Sir Jabalot): ⊕
- Agónia (Right Of Agony): ↑ / ↓ + ⊕
- Koponyazúzás (Head Crusher): ← + ⊕
- Lép és üt (Step And Smack): → + ⊕
- Kincset érő ütés (Jewel Jab): ⊗
- The Scud: ↑ / ↓ + ⊗
- Elrepít (Duck & Fly): → + ⊗
- A jobbos (The Right Stuff): ⊙
- Gyomorkeserű (Naval Navigator): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Nem is fáj!”
- „Oh yeah!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Robotrepülőgép (Cruise Missile): →, → + ⊕
- Városi bunyós (Urban Attack): ↓, ↑ + ⊕
- Wihrlwind (Forgósél): →, →, ← + ⊕
- Oasis: →, →, ← + ⊕, → + ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Motar erős ellenfél, aki sok mindent elvisel. Támadd egy darabig a testét, aztán hirtelen menj rá a fejére, mondjuk egy felütéssel. Készül fel arra, hogy bírni fogja a srác az iramot, és alkalmazd a legkeményebb ütéseidet. A speciális mozdulatok és combók is jól jöhetnek, a gyengébb, gyors ütésekkel viszont ki lehet billenteni az egyensúlyából.

Készül fel arra, hogy keményen kell majd védekezned, hiszen Motar ütéseit nem lehet sokáig bírni.

JET 'IRON' CHIN

ADATOK

Otthona: Taipei, Kína
Súlya: 75 kg
Magassága: 171 cm
Hatósugara: 1,92 m
Kora: 20 év

TUDNIVALÓK

Chin egy darabig egy híres Hong Kong-i filmsztár dublőrje volt, de aztán úgy döntött kilép az ismeretlenség homályából, és a ringben szerez nevet magának. A kung-fuban és egyéb harcművészetekben való jártasságának köszönhetően egyedi és gyors stílusa van. Jobb kezével mindig veszélyes az ellenfele testére, és a balegyenesei is gyilkosak. És ami nagyon fontos: Jet jól bírja az ütések is.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Visszakéből (Backhand): ⊕
- Tiltakozás (Arch Protest): ← + ⊕
- Szent pofon (Holy Hand Slap): ↓ + ⊕
- Karate (Karate Fury): → + ⊕
- Pofon (Slap): ⊕
- Acélos düh (Iron Angst): ↑ / ↓ + ⊕
- Tűzcsholó (Firecracker): ← + ⊕
- Szent ég (Sacred Slam): → + ⊕
- Alkarral (Forearm Check): ⊗
- Kis horog (Small Hook): ↑ / ↓ + ⊗
- Lép és üt (Step & Jab): → + ⊗
- Taiwan Thunder: ⊙
- Jobb rakéta (Rocket Right): ↑ / ↓ + ⊙
- Acélos ütés (Iron Strike): → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Na gyere!”
- „Ezt figyel!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Rendbe tesz (Giving Order): →, ← + ⊕
- A végzet (Arch Nemesis): ← + ⊕, ⊗, ⊙, ⊕
- A Nagy Fang (The Great Fang): ←, → + ⊕

Szorgos kezek (Fist of Fuzzy): →, ← → + ⊕, ⊕, ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Üsd meg, aztán ugorj hátra. Mivel Chin gyors, egyből vissza fog támadni; ezt véd ki. A kínai állja az ütések, de csak egy darabig – a kitartó munkána idővel beérik a gyümölcse, és Chin ki fekszik. Ebben segíteni fognak a nagy jobbhorgok.

ROCKET SAMCHAY

ADATOK

Otthona: Bangkok, Thaiföld
Súlya: 83 kg
Magassága: 185 cm
Hatósugara: 1,95 m
Kora: 23 év

TUDNIVALÓK

Ő Thaiföld Muai Thai bajnoka, és azo van, hogy bebizonyítsa a világnak: a Távol-Keleten nem csak a rúgásokat, hanem az ütések is nagyon érzik. Az ütései iszonyú erősek, még a balegyenesével is ki tud ütni bárkit. A combokat pedig egymás után, összefűzve képes végrehajtani.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Gyors ütés (Quick Jab): ⊕
- Fej fölül üt (Overhead Bash): ↑ / ↓ + ⊕
- Bolond felütés (Crazy Uppercut): ← + ⊕
- Lép és üt (Step And Jab): → + ⊕
- Pumpáló ütés (Pumping Punch): ⊕
- Tájjellegű horog (Thai Hook): ↑ / ↓ + ⊕
- Homlokütés (Forehead Punch): ← + ⊕
- Szurkál (Stab): ⊗
- Balhorog (Left Hook): ↑ / ↓ + ⊗
- Emésztési panaszok (Trouble In Belled): → + ⊗
- Feszés ütés (Tight Tuck): ⊙
- Jobbhorog (right Hook): ↑ / ↓ + ⊙
- The Dominator: → + ⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

Az ellenfél bosszantása – különösen a srácok ellen – igen hatékony dolog lehet, hiszen az illető feldühödik, és elhamarkodott cselekedetekre ragadtatja magát. Minden szereplő kétféleképpen tud „beszólni” az ellenfelének: az elsőt a ⊕ és ⊗ billentyűkkel, a másodikat pedig a ⊕ és ⊙ gombokkal lehet aktiválni. Ha viszont rosszul áll a szénád, ne próbáld kötekedni, mert az ellenfeled bedühödik, és hamarosan a padlón találod magad.



TARTSD A LÉPÉST!



Nagyon fontos, hogy megtaláld a megfelelő tempót, különben hamarosan kifáradsz és elbuzsz. Figyelj, gondolkozz egy kicsit – és hamarosan megérezd a játék ritmusát. Amikor az ellenfél RUMBLE módba kapcsol, akkor azon-

nal vonulj vissza, és várd ki, amíg alábbhagy az ellenség lendülete. Ezután lendülj te támadásba. Használd ki, hogy a menetek között az energiád némileg feltöltődik. Ha a menet már a végéhez közeledik és rosszul áll a szénád, légy okos, és várj. Fontos észben tartani, hogy az egymást követő ütések gyengítik a helyzetet, ezért ne hadonássz feleslegesen. Ne bízd el magad, ha végül sikerült előnyt szerezned, mert bizony, ha nem vagy eléggé résen, érhet egy kis meglepetés. Nincs is más hátra, mint gyorsan felvenni egy újabb betűt, hogy egy kivédhetetlen RUMBLE-lel végérvényesen hatástalanítsd az ellenfelet. Csak nehogy sarokba szorulj..

1. „A bajnok!”
2. Cikizés

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Rakétavető (Rocket Launcher): →, ← + ⊕

Ütés bal könyökkel (Left Elbow Smash): ←, → + ⊕

Ütés jobb könyökkel (Right Elbow Smash): ←, → + ⊕

Dupla baj (Double Trouble): ←, → + ⊕, ← + ⊕

Nincs baj (No Trouble): ←, → + ⊕, ← + ⊕

Bangkok Express: →, ←, → + ⊕, ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Rocket nem valami gyors játékos, ez az a gyengesége, amit ki kell használnod. Véd ki az első ütéseit, aztán lendülj támadásba, és próbálj bevinni te is egy-két ütéset. Rocket szívesen támad teljes mellbedobással, ezekre is fel kell készülnöd. Legtöbbször az alsó támadásait kell kivédned. Azért legyél óvatos: az ellenfeled szeret úgy támadni, hogy először a testre, majd gyorsan a fejre üt. Ilyenkor gyorsan váltogatni kell a védelmi pozíciókat. Egyetlen esélyt se szalassz el, legfőképpen a testét támadd, ez ugyanis Rocket gyenge pontja.

BRUCE BLADE

ADATOK

Otthona: San Diego, Kalifornia
Súlya: 122 kg
Magassága: 193 cm
Hatósugara: 1,95 m
Kora: 25 év

TUDNIVALÓK

Bruce tengerész volt, aki a tenger helyett manapság inkább a ringbe száll. Ez a fiú

rendkívül nagyot tud ütni, viszont csak két igazán gyors ütése van. Az egyik a felütés, a másik az egyenes ütés. A többi sajnos elég lassú, és az ellenfélnek általában elég ideje van védekezni vagy félreugrani – utána pedig ellentámadásba kezdhet. Blade mindenesetre egy nagyon erős bokszoló, minden ütése valóságos pörölycsapás, különösen RUMBLE módban.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

A szikla (The Rock): ⊕

Hosszú balos(Long Left): ↓ + ⊕

Még hosszabb balos(Over Extended Long Left): ↑ + ⊕

Kamion (Street Sweeper): → + ⊕

Üt és elbújik (Jab & Hide): ⊕

Atom jobb (Nuclear Right): ↑ + ⊕

Armageddon: ↓ + ⊕

Egyenes vonalban (Straight Line): → + ⊕

Leültet (Sit Down): ← + ⊕

Sakk-matt (In Check): → + ⊗

Kemény balos (Roundhouse Left): ↑ / ↓ + ⊗

Sólyom (Flying Eagle): → + ⊗

Öv alatt (Below The Belt): ⊕

Kemény jobbos (Roundhouse Right): ↑ / ↓ + ⊕

Kalapács (Hammer): → + ⊕

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

1. „Kifektetlek!”

2. „Hülye barom!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Dugóhúzó (Corkscrew Blade): ←, → + ⊕

Leültet (Sit Down): ←, ←, → + ⊕

Tiszteletlenség (Disrespect): →, →, ← + ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE

Várd ki, amíg Blade testre támad, ekkor

ugyanis ki tudod védeni a lassú ütéseit. Ha sikeresen blokkoltál, át tudsz menni ellentámadásba, és meg tudod ingatni Bruce-t. Igyekezz minden ütését hártani, mert az ellenfél nagyon erős. Használd a speciális mozdulatokat, mert csak ezek tudod elintézni. Üsd meg minél többször és gyakrabban, mert a fiú állja a sarat. Ha alkalom nyílik rá, mindig használd a jobb- vagy balegyeneseidet, mert Blade ezeket nagyon nem szereti.

KEMO CLAW

ADATOK

Otthona: Gallup, New Mexico
Súlya: 60 kg(?)
Magassága: 215 cm
Hatósugara: 2,5 m
Kora: 34 év

TUDNIVALÓK

Kemonak nagyon messzire elér a keze (mármint a ringben). Ez a colos legény gyakorlatilag bárkinek be tud húzni, anélkül hogy az ellenfél hatósugarán be-



lül kerülne. Ráadásul aránylag vékony testalkata ellenére is jó erőket tud ütni. Bármilyen messzire is elér azonban a keze, Kemo ütései egy kicsit lassúak. Az egyenesek és a horgok helyett az Új Mexikói versenyző inkább a visszakézből leadott ütésekkel szereti, bár a balegyenese elég jónak mondható. A testre mért ütései igen hosszúak, ezek előtt általában meglengeti a kezét, védtelenül hagyva az oldalát.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Gumiegyenes (Rubber Jab): ⊕

Vissza a feladóhoz (Back at Ya): ↑ / ↓ + ⊕

Erős pofon (Power Slap): → + ⊕

Rugalmas felütés ballal (Elastic Upper-cut): ← + ⊕

Fejbe kólintás (Overhead Pound): ⊕

Hamis ütés (Fake & Pound): → + ⊕

Rugalmas felütés jobbal (Elastic Upper-cut): ← + ⊕

Minden sarok (All Corners): ⊗

Minden sarok keményen (Fierce All Corners): ↓ + ⊕

Lép és balra nyúl (Step and Tap Left): → + ⊗

Visszakézből elsöpör (Backward Flurry): ⊕

Hírheht horog (Righteous Hook): ↑ + ⊕
Lép és jobbra nyúl (Step and Tap Right): → + ⊕

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

1. Kemo leguggol a sarokba.

2. Becsmérlés.

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Háború (Warcry): ←, → + ⊕

Nyílegyenes ütés (Arrowhead Punch): ←, ← + ⊕

Sámán ütés (Shaman Punch): ←, ←, ← + ⊕

Hadiösvény (Warpath): ←, ←, → + ⊕, ⊕, ⊗, ⊕

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Mivel Kemonak szokatlanul hosszú kezei vannak, ahhoz hogy megüsd mindenképpen az ő hatáskörén belülre kell kerülnöd. Ennek ellenére próbálj meg olyan távol maradni tőle, amennyire csak tudsz. Húzz be egyet neki, aztán gyorsan ugorj hátra, nehogy eltaláljon a végzetes ütései egyikével. Amikor testre támadsz, kerülj közel hozzá, és üss nagyot. Ha el-kábul egy pillanatra, akkor nem kell félned az ellentámadástól. Egyébként azonban mindig készülj fel arra, hogy az ütéseit ütésekkel viszonzozza.

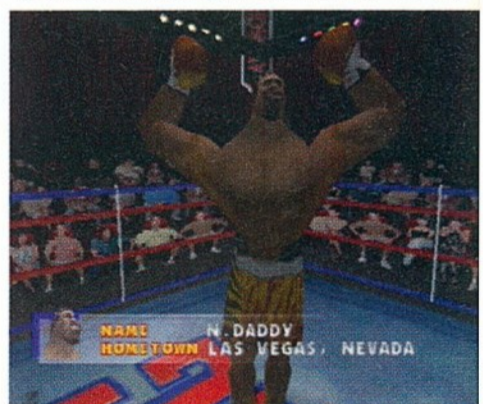
NAT DADDY

ADATOK

Otthona: Las Vegas, Nevada
Súlya: 132 kg
Magassága: 198 cm
Hatósugara: 2,5 m
Kora: 25 év

TUDNIVALÓK

Nat Daddy rendkívül messzire el tud nyúlni, ellenben igen lomha. Ha viszont



eltalál, az olyan, mint ha egy gyorsvonat ment volna keresztül rajtad. Kis dózisbar is halálos.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

Lusta bal (Lazy Left): ⊕

Megfontolt felütés (Lackadaisical Upper-cut): → + ⊕

Balra át (Lefty Lefty): ↑ / ↓ + ⊕

Bum Bum: ⊕

Gyorsvonat (Pain Express): ↑ / ↓ + ⊕

Egyetemes felütés (Corporate Upper-cut): → + ⊕



útmutató

Általános tippek

- Pofonvihar (Overhand Thunder): ←+△
- Térdgyilkos (Knee Buster): ⊗
- Baloszorozat (Left-O-Matic): ↑/↓+⊗
- Összecsomagoló (Package Checker): →+⊗
- Fel a falra (Up The Abs): ⊙
- A.O.P. Assassin: ↑/↓+⊙
- Be és ki (In And out): →+⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- Földrengés.
- Ballerina.

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Légkalapács (Jackhammer): ←, →+△
- Bombázás (Dropping Bombs): ←, ←, →+△
- Nyers erő (Power Trip): →, ←, →+⊙

HOGYAN GYŐZHETED LE ?

Támadd a testét gyors egyenes ütésekkel, még mielőtt lenne ideje visszavágni, közben próbálj meg minél több erős és speciális ütést bevinni. Nat Daddy-t sokáig tart legyőzni. Ha egy rövidebb kezű bokszolóval harcolsz Nat Daddy ellen, akkor közelről kell támadnod. Vigyázz, mert ha egy ütése is betalál, az végzetes lehet.

GINO STILLETTO

ADATOK

Otthona:	Brooklyn, New York
Súlya:	100 kg
Magassága:	188 cm
Hatósugara:	2,2 m
Kora:	37 év

TUDNIVALÓK

Egy öreg és nagyra tartott versenyző, aki életében már számos trófeát begyűjtött, beleértve a bajnoki címet is. Most, talán



utolsó alkalommal, Gino visszatér a ringbe. Stiletto a maga nemében egyedülálló versenyző a Ready 2 Rumble-ben.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Egyenes ütés (Jabber Jab): ⊙
- Harem (Harem Scarem): ↑/↓+⊙
- Felütés (Uppercut): ←+⊙
- Lép és üt (Step and Jab): →+⊙
- Egyenes támadás (Jab Attack): △
- Fájdalmas ütés (Pain Inducer): ↑/↓+△

- Dió (Nut): ←+△
- Meglepetés (Surprise Smacker): →+△
- Gyémánt jobb (Diamond Jab): ⊗
- The Scud: ↑/↓+⊗
- Lebukik és megy (Duck And Fly): ←+⊗
- A jó dolog (The Good Stuff): →+⊗
- Gyomros (Gut Punch): ⊙
- A pokol tüze (Hellblazer): ↑/↓+⊙
- Scaredy Cat: ←+⊙
- Vigyél el (Take Me Away): →+⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Üss erősebbet!”
- „Nem is rossz!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

- Rövid ököl (Short Knuckle): vissza, vissza+⊗
- Kemény ököl (Knuckle Driver): vissza, vissza+⊗, ⊙, ⊗, △
- Lórúgás (Bait The Stallion): előre, vissza, előre
- Kemény menet (Hard Ride): előre, vissza, előre, vissza
- Nyomás! (Bait Driver): előre, vissza, előre, ⊗, ⊙, ⊗, △

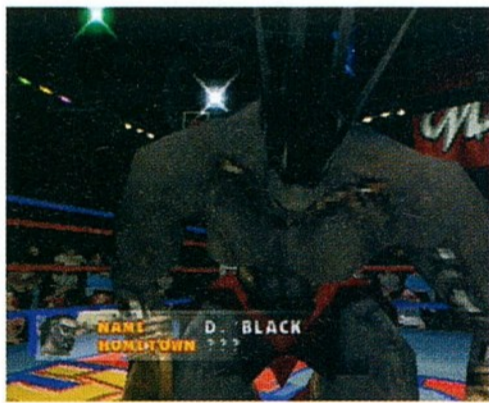
A BAJNOK: DAMIEN BLACK

ADATOK

Otthona:	Ki tudja?
Súlya:	130 kg(?)
Magassága:	224 cm
Hatósugara:	2,7 m
Kora:	Hm....

TUDNIVALÓK

Ez a sötét figura valószínűleg egy másik dimenzióból jött át – legalább is a jól értesültek ezt mondják. Azt is beszélnek, hogy



folyamatosan változtatja a küzdőstílusát és fegyvertárát. A rettegett Fekete Lándzsa mozdulat halálos betegséggel fertőzi meg azt, akit elér. Egyértelműen ez a mester a legerősebb figura, rendkívül nehéz sérüléseket okozni neki és a 2.7 méteres hatósugara is elég riasztó. Félnék is tőle a többiek.

ALAPVETŐ MOZDULATOK

- Démoni erő (Demon Slayer): ⊙
- Átok rád! (Spatter Machine Left): ↑/↓+⊙
- Alvilági felütés (Underworld Uppercut): ←+⊙
- Extendo: →+⊙

ÁLTALÁNOS TIPPEK



[1] Ha sikerül egy igazán szép ütéssel bevinned, akkor kigyullad a RUMBLE szó egy betűje. Ha mindet kigyújtottad, akkor az ütéseid maximális erővel fognak az ellenfélre záporozni.

[2] Na ez az, amit nem szabad csinálni. Afro Thunder magasan védekezik Tank Thrasher ellen. Ez azért hi-

ba, mert Tank csak ijesztget, és valójában Afro testére céloz.

[3] Húzd össze magad. Ha megtanulsz rendesen védekezni, akkor az ellenfél ütései nem fognak eltalálni.

[4] Üsd ki az ellenfeledet a ⊙+⊗ vagy a △+⊙ gombok lenyomásával.

Csonttörés (Bone Breaker): △

Végző fuvallat (Final Blow): ↑+△

Átok jobbról (Spatter Machine Right): ↓+△

Bevégeztetett (Wind Up Slam): →+△

Gyomorzúzás (Tummy Squisher): ⊗

Fájó mellkas (Chestal Harrasment): ↑/↓+⊗

Sátáni pofonok (Satan's Fix): →+⊗

Kegyetlen jobb (Reckless Right): ⊙

Út a pokolba (To Hell & Back): ↑/↓+⊙

Rémisztő dolog (Freakin' Fright): →+⊙

AZ ELLENFÉL BOSSZANTÁSA

- „Gyere ide!”

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Perzselés (Scorcher): ←, →+⊙

Damien megragad (Damien's Grip): →, ⊙+△

Fúria (Damien's Fury): →, ⊙+△, ⊙, ⊗, △, ⊙

Vasvilla (Pitchfork): ←, →+△

Vihar (Raging Storm): →, ←+⊙

Hades: ←, →+⊗

Fekete Lándzsa (Blackheart Spear): ←, ←, →+⊙

GYŐZD LE A GONOSZT!

Amikor Damiennel a bajnoki címet küz-

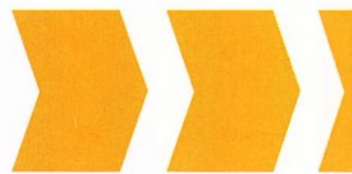
desz a finisben, a démon egy csomó olyan mozdulatot fog felvonultatni, amit te nem használhatsz, ha az ő bőrébe bújsz. Vélki a támadásait, majd gyors ellentámadásokkal próbáld meg földre kényszeríteni. Mielőtt kiállsz a bajnoki címért, edd ki kicsit, és erősödj meg. Ezáltal ellenállás is lesz. Használd a nagy mozdulatokat és próbáld meg kiütni a bajnokot. Próbáld meg minél hamarabb belépni a RUMBLE módba. És ami a legfontosabb: edzésre készülj fel a nagy összecsapásra, hiszen a legjobb formádra lesz szükséged!

A VÉGŐ KÜZDELEM

Hogy legyőzhess Blacket, egy speciális bokszolóra lesz szükséged. Az erődnél 100 százalékon kell lennie ahhoz, hogy esélyed legyen a győzelemre. Válassz ki egy hatékony ütéset, mint például Afro Thunder Felütése, és használd ezt min többször. Így hamarosan beléphet a RUMBLE módba. Fizikai erőnlét, ügyesség, életerő – ezekre mind-mind szükséged lesz, hogy ellenállhass Damien támadásainak. Sok szerencsét, szükséged lesz rá!

EDZÉS

A jobb eredmények elérése érdekében edzeni kell. Az eredményes edzéshez



Chin RUMBLE módban támadja Johnson-t.



Bruce Blade nem sokáig fog Afro RUMBLE támadásának ellent állni.

pénzre van szükséged, hogy megvásárolhasd a megfelelő felszerelést. Pénzt úgy lehet szerezni, hogy a kedvenc versenyződdel a Küzdelem a Díjért (Prize Fight) módban versenyzel. Játssz végig három menetet, tedd meg a maximális tétet, nyerd meg a mérkőzéseket és zsebedbe a pénzt. Most a pénz segítségével fel tudod erősíteni az emberedet, aki ezáltal erősebb, ellenállóbb és súlyosabb lesz. Ezután használd a speed bag-et, segítségével erősebb és ügyesebb leszel. Ennek köszönhetően most már beléphetsz a Bronz Osztályba (Bronze Class) is. Szóval ez így működik.

BAJNOKSÁG (CHAMPIONSHIP) MÓD

Ennek a módnak az a lényege, hogy sok gyakorlással és edzéssel elvezesd a bokszolót a Bronz Osztálytól a csúcsig. Három szereplővel kezded el azt a módot: Borissal Knokimovval, Butcher Brownal, és Afro Thunderrel. Mindhármójuknak négy mutatója van: strength (erő), stamina (állóképesség), dexterity (ügyesség) és experience (gyakorlat). Ahhoz, hogy helyezést érj el, be kell lépned a Title Fight (Harc a Címért) módba. Kezdetben a szereplők mutatói mind a nullán vannak, ezeken edzéssel és tréningezéssel javítanod kell. Ha Kiállítás (Exhibition) és a Harc a Címért módokban ügyesen versenyzel, akkor ez is növeli a mutatóid értékét.

TRÉNING

A Ready 2 Rumble-ben hat minijátékot találsz, a mutatóidon itt javíthatsz. A mutatók mértéke minden minijátékban máshogyan, előre meghatározott értékekkel nő. Ha igénybe veszed az Auto Training opciót, akkor minden mutatód 100 százalékkal fog nőni. Ez nem rossz, de van más lehetőség is. Amikor ugyanis manuálisan tréningezel, a mutatóidat (az elért eredménytől függően) 50 és 150 százalék közötti értékkel javíthatod fel. Mi úgy gondoljuk, érdemes az utóbbi lehetőséget kipróbálni. A tréningek után az alábbi minősítések egyikét kapod meg:

- Gyakorolj még! (Keep Practicing)
- Gyengus (Weakling)
- Lelkes amatőr (Wannabe)
- Növendék (Trainee)
- Kezdő (Novice)
- Haladó (Bouncer)
- Ígéretes (Bruiser)
- Kihívó (Contender)
- Bajnok (Champ)
- Mester (Rumble Master)

KÜZDŐ ISKOLA (RUMBLE AEROBICS TRAINING)

Ez a rész az ügyesség és az állóképesség feljavításáról szól. Az állóképesség általában 0.2 ponttal az ügyesség viszont 0.5 ponttal nő. A kis labda balról jobbra fog haladni, a feladatod az, hogy megnyomd a megfelelő gombot, amikor a labda áthalad felette. Ha sikerül, a gomb el fog sötétülni. Figyelj oda, mert a játék három hiba után véget ér.

EDZÉS LENGŐ ZSÁKKAL (SWAY BAG TRAINING)

Itt szintén az ügyesség és az állóképesség javításáról van szó. Bár az állóképesség csak 0.2 ponttal nő, az ügyességi mutatód egy egész ponttal vastagodik. A minijátékban meg kell jegyezned egy mozgatlatsort. Koncentrálj, mert ha elvéted a lépést, és a zsák eltalál, egyből vége a játéknak.

EDZÉS GYORS ZSÁKKAL (SWAY BAG TRAINING)

Ismét az ügyesség és az állóképesség a téma; a mutatóid 0.5 és 1.2 pont közötti értékkel fognak nőni, az ügyességedtől függően. A lényeg az, hogy addig üsd a zsákot, amíg az úgy kileng, hogy a plafonnak ütközik. Ne totózássz, mert a játék időre megy. Először sorozd meg egyenes ütésekkel a bokszzsákot, aztán térj át a horgokra, mert az utóbbiakkal gyorsabban boldogulsz.

EDZÉS NEHÉZ ZSÁKKAL (HEAVY BAG TRAINING)

Ez a kurzus az erő, az állóképesség és az ügyesség fejlesztését célozza meg. Az erő négy ponttal nő, az állóképesség

0.6-tal, az ügyesség pedig 0.4-gyel. Amikor az edző elkiáltja magát, gyorsan vidd be a megfelelő ütést. Ha késlekedsz vagy hibázol, a játék azonnal véget ér.

SÚLYEMELÉS (WEIGHT LIFT TRAINING)

A súlyemeléssel az erőd és az állóképességedet javíthatod. Az erő átlagosan 7.2 ponttal, az állóképességed pedig kb. 0.4 ponttal fog nőni. Ez a legjobb erősítő gyakorlat. A feladat az, hogy az X gombbal emeld fel a súlyt. A hatékonyságot az alapján mérik, hogy milyen közel jutsz a startnál és a gyakorlat végén a zöld vonalakhoz. Próbáld meg minél kevesebb erőt elhasználva minél több súlyt felemelni. A játék akkor ér véget, ha elfogy az erőd.

VITAMIN TRAINING PROGRAM

Ez nem minijáték, de 10,000 dollárért az ügyességedet 1.5, az állóképességedet pedig 1.2 ponttal gyarapíthatod. Elsőre lehet, hogy jó ötletnek tűnik, de pénzszűkében érdemes más módszerekhez (zsákos edzések) folyamodni.

RUTIN NÖVELÉSE (RUMBLE MASS NUTRITION REGIME)

Ez sem egy minijáték, de 25 000 dollárért az erőd 14 ponttal, a tapasztalatod meg 7.5 ponttal gyarapszik. Ez az egyetlen olyan program, ahol a tapasztalatpontok is nőnek, szóval a játék elején jól jöhet ez a kurzus. Különböző drága dolog, és ha túljutottál az alapokon, érdemes más tréningekre járni.

HARC A CÍMÉRT (TITLE FIGHT)

Itt különböző besorolású (lásd fent) el-

lenfelekkel kell megküzdened. A versenyesorolás nélküli, Bronze Class játékosként kezded, a kihívó pedig a 10. kategóriájú harcos lesz. Ha megnyered az első Bronz Osztályt, átjutsz az Ezüst Osztályba (Silver Class). Itt is nyerned kell, különben sosem jutsz el az Arany Osztályba, a kvalifikált versenyzők közé. A Bronz Osztály meccseire 2 000 dollár az Ezüst Osztály mérkőzéseire 3 000 dollár, az Arany Osztály meccseire pedig 5,000 dollár a nevezési díj. Mindenképpen részt kell vened a Title Fight mérkőzéseken, hogy pénzt nyerhess, és edzésekre járhass. Az elején ne felejt el összegyűjteni egy kis pénzt, és ne ess pánikba, ha elveszítesz egy meccset. Ha pedig úgy látod, rosszul állsz, és nem leszel első, tölts be egy elmentett állást.

KÜZDELEM A DÍJÉRT (PRIZE FIGHT)

Itt lehetőség nyílik a számítógép ellen játszani. A nyereményed minimum 2,000 dollár, de ha fogadsz, ez megnőhet max 20,000 dollárra is.

Kezdd el a küzdelmet egy játékosal, és tedd meg rá a maximális tétet. Amikor belépsz az Ezüst osztályba, egy új szereplő válik elérhetővé.

LÁTVÁNYOS JÁTÉK (EXHIBITION FIGHT)

Itt egy haverod korábban elmentett harcát ellen játszhatod. Ez a mód nagyszerű, egymás elleni játékokat ígér. Mindketten összeállíthattok egy-egy csapatot, és a kiválasztott figurák összemérhetik erejüket a ringben. Harcra fel!

CHEAT KÓDOK

● **Kinézet és introk megváltoztatása**
Tartsd a ⊖-t és a ⊕-t lenyomva, miközben kiválasztod a megfelelő bokszolót.

● **Bronz Osztályú játékosok elérhetőek lesznek**

Írd be, hogy „BRONZE” az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Kemo Claw-t.

● **Ezüst Osztályú játékosok elérhetőek lesznek**

Írd be, hogy „SILVER” az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Bruce Blade-et (Kemo Claw is megjelenik).

● **Arany Osztályú játékosok elérhetőek lesznek**

Írd be, hogy „GOLD” az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Nat Daddy-t (Kemo Claw és Bruce Blade is megjelenik).

● **„Championship” játékosok elérhetőek lesznek**

Írd be, hogy „CHAMP” az edzőterem nevéhez, Bajnokság (Championship) módban. Lépj ki a Bajnokság módból, és most már kiválaszthatod Damien Black-et (Kemo Claw, Nat Daddy és Bruce Blade is megjelenik).

● **Energia utánpótlás**

Amikor leütik a bokszolót, gyorsan nyomd le a kontroller billentyűket, és az energiád újból feltöltődik.

HOGYAN KELL...

A riválsaid lemosni a pályáról

HOGYAN... SZERVEZHETED MEG SAJÁT HÁZIBAJNOKSÁGOD

REMÉLJÜK, MOSTANRA KIISMERTED A GT2 MINDEN CSÍNJÁT-BÍN-
JÁT. LÁSSUK, MEGÁLLOD-E A HELYED A RIVÁLISAIDDAL SZEMBEN IS.

A VERSENY

Kezdődjék hát, a móka! A verseny arról szól, ki éri el a pályákon a legjobb időeredményt. Állítsd be a Time Trial üzemmódot az Arcade menüben (célszerű egy memória kártyát rendszeresíteni, a szabad pályák számára), és jelöld meg, mely pályákon akarsz versenyezni - legyen köztük néhány GT pálya is, mert azokon nagy valószínűséggel mindenki részt fog venni, aki számít. A viták elkerülése végett, írd fel a nevüket. Ragadj tollat és papírt, és indulhat a viadal. Versenyezzétek végig a pályákat egymás után, és írájátok le az eredményeket. Miután leintették az utolsó futamot, rendezétek

„A SZABAD-FUTAMOK A LEGIZGALMASABBAK, DE KÖNNYEN PONTOT VESZT-HETSZ, HA EGY PROFI IS RAJTHOZ ÁLLT.”

sorba az eredményeiteket, és kiderül, ki volt a legügyesebb pilóta.

A PONTOZÁS

Azoknak, akik tényleg komolyan veszik a versenyzést, nem érdemes mindenféle szedett-vedett pontozással foglalkozni, csak a Forma 1 hivatalos pontozási rendszerével. Az alapelv pofon egyszerű, és a dinamikus

módszer az utolsó percig kérdéseessé teszi a viadal végeredményét: a futam győztese tíz, a második hat, a harmadik négy, a negyedik három, az ötödik kettő, a hatodik pedig egy pontot visz haza. Ha még ennél is átláthatóbbá akarod tenni a rendszert, ajánlj

minden futam győztesének egy-egy pontot. Bár, ezzel a módszerrel, ha egy pilóta szerzi meg mindhárom pontot, a bajnokság három kör alatt véget ér. Az F1 rendszer élvezetesebb.

AZ AUTÓK

A választás trükkös dolog: adhatsz mindenkinek előre gyártott listát, amiről tet-



>> Cathy ismét a fenevad-arca taktikával próbálja legyőzni Andrew-t, ám bosszúsomjas grimaszai a futam után sem változnak a dicsőség mosolyává.>>



>> Ade és Alex szorongatott helyzetben úgy látszik, hiába dolgoztak annyit a játék leíráson, nem tanultak semmit.>>



>> A Viper, a lista elején leledzik, mint az egyik legnépszerűbb autó. >>

>> Ha ezt látod a képernyőn, ideje pezsgőt bontani. >>

>> A világ legkáprázatosabb autósodája: kár, hogy veszett lassú. >>

MOST PEDIG LAPOZZ A 17. OLDALRA A KUPÁÉRT!

szés szerint választhatnak, de Te is kijelölheted az autót, amivel versenyezni kell. A szabad választás rendszere izgalmasabb, de így könnyen pontot veszíthetsz egy profi pilótával szemben (főleg, ha kedvenc gépével

versenyezhet): indulás előtt, mindig ellenőrizd le a résztvevők eredménylistáját. Ha túl nagy képességbeli eltéréseket tapasztalsz, ragaszkodj az előzetes választáshoz. Így megtarthatod Magadnak az egyik legjobb gépet: a Lancer Evo IV-et vagy a Nissan Skyline-t.

A PÁLYÁK

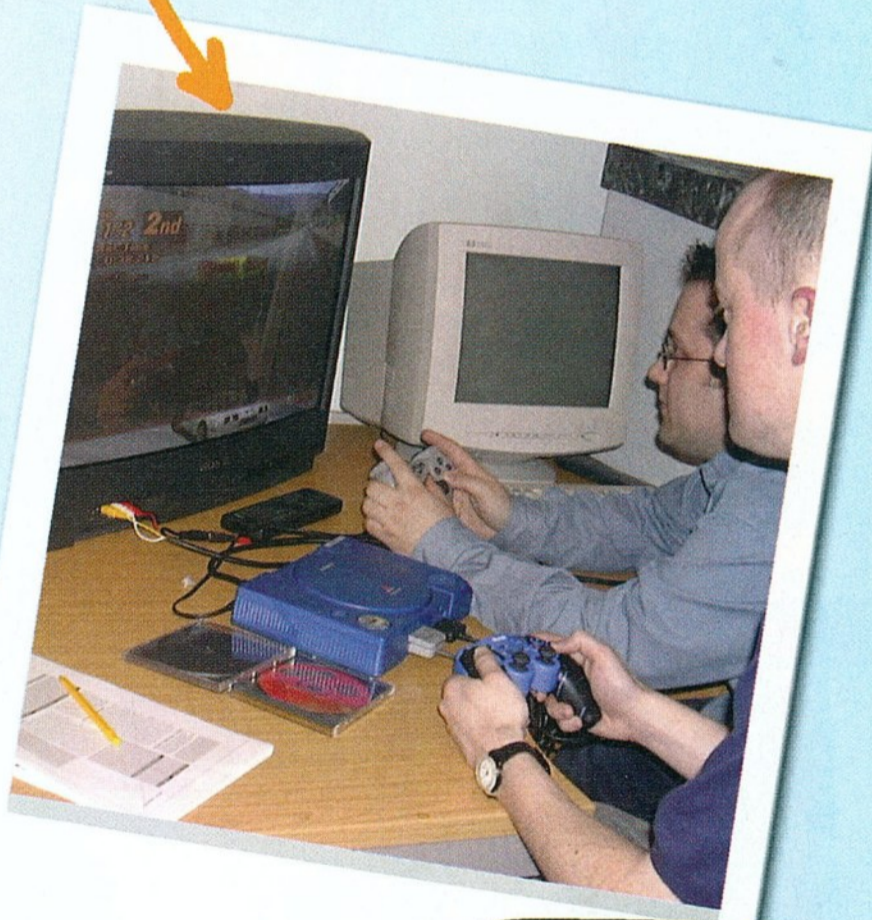
Valójában nincs biztos tipp a pályákat illetően: minden attól függ,

>> A csapat Benjámín-ja úgy döntött, első nap még nem alázza porig főnökét. Nem egy elveszett gyerek, ez a Martin! >>

melyik stílust szereted. Néhány ötletet azért adhatunk. Variáld a különböző stílusokat: illeszd be jó néhány hosszú, gyors pályát, de ne melld a rövid, lassúakat sem. Ezzel a módszerrel könnyen letehetel, hogy bírod az éles helyzetek stresszét. Minél több rövid, illetve hosszú pályán mégy végig, annál jobban megismered képességeid erős és gyenge pontjaid. A Motor Sports Land az egyik legkiválóbb tesztpálya. Hölgyeim és Uraim! Kapcsolják be biztonsági öveiket, tegyék a motort sebességbe, és készüljenek fel a startjelre!



>> Nadine azt hitte, az RX-7-tel úgy lemossa Alexet a pályáról, mint eső a megszáradt guantót. Tévedett! >>



TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTEKOSOK:
1

KIADÓ:
SONY

TÍPUS:
Platform Játék

irányítás

ELŐREHAJOL

ALMAVETŐ



PÖRGÉS

UGRÁS

GUGGOLÁS/TÜZELÉS KULCSOK/GYÜMÖLCSÖK

SZÜKSÉGED LESZ...



NEHÉZSÉGI GÖRB



„EGY FELÜLMÚLHA-
TATLAN HASSAL-ÜTÉS-
HEZ NYOMD MEG AZ UG-
RÁS TETEJÉN A ○-T!

▶ EZ A SZŐRMÓK SEMMIBŐL NEM TANULI?!

**PLATINA
KIADÁS!**

CRASH BANDICOOT 3

GONDBAN VAGY AZ ERSZÉNYES BORZOKKAL? OLVASD EL A BORZ-TARTÁS ABC-JÉT, ÉS NEM LESZ TÖBB ÁLMATLAN ÉJSZAKÁD!

ALAPOK

MOZGÁSOK (MOVES)

Ugrás (Jump)

A hasadékok átugrásához és az ellenség kiirtásához használható eszköz.


Hassal ütés (Belly Slam)

Az ellenfelek és a megerősített dobozok szétzúzásának egyik alapeszköze. Nyomd meg a *Lebukást* (Duck) a röppálya tetején.


Pörgés (Spin)

A narancssárga és a tüskékkel felszerelt ellenfelek kivételével, bármely ellenség ellen hatásosan bevethető eszköz.

Csúszás (Slide)

Ezzel a funkcióval átcúszhatsz különböző tárgyak alatt, és megszabadulhatsz ellenségeidtől. Nyomd meg futás közben a -t.

Mászás (Crawl)

Ha mászni akarsz, tartsd lenyomva a -t és a D-pad-ot. Alacsony tárgyak alatti átkúszáshoz és a reflektor-csővák elkerüléséhez használható.

DOBOZOK (BOXES)

A játékban többféle dobozzal találkozol. Legtöbbjük a hasznodra lesz, de mivel némelyikük veszélyes, fontos, hogyan közelíted meg őket.

Szabályos dobozok

Ezek a dobozok szanaszét hevernek a pályákon. Mindegyik egy almát rejt.

? dobozok

Ezekben a dobozokban egy, öt vagy tíz almát találsz.

Pattanó doboz

Normál dobozok, fekete csíkkal az oldalukon. Ha körbe fordulsz rajtuk, egy, ha rájuk ugrasz, tíz almát kapsz.

Láthatatlan doboz/Láthatatlan fémdoboz

A felfelé mutató nyíllal ellátott dobozok segítségével juthatsz fel a magas helyekre: tartsd lenyomva a Jump-ot, ha a dobozra érsz.

! doboz

Feltétlenül szerezd meg ezeket a dobozokat, ha a pályán található összes többit is be akarod zsebelni. Feltöltik az üreseket illetve elpusztítják a Nitro-dobozokat.

Fehér doboz

Megváltoztatják a legközelebb lévő doboz tartalmát. Ha elég ideig nem nyúlsz hozzájuk, fémdobozzá változnak.

Plusz élet doboz

Pontosan az, amire gondolsz.

C doboz

Ezzel biztosíthatod be pozíciód.

Maszk doboz

Szerezd meg, és senki nem tehet kárt benned.

Hárommal a tarsolyodban legyőzhetetlen leszel.

TNT doboz

Ugorj rá, és kapsz három másodpercet, mielőtt felrobban.

Nitro doboz

Halálos dobozok. Maradj tőlük távol. A ! doboz széttrésztésével vagy egy ellenséget rájuk küldve pusztíthatod el őket.

DOBOGÓK (PLATFORM)

? dobogó

A ? emelvényekkel juthatsz el a bónusz területre, és szedheted össze a kincseket. Minden világban találsz egyet.

Koponya és csont dobogó (Skull and Crossbones)

A fehér vonalas, átlátszó dobogókhoz a köveket összeszedve juthatsz el.

Színes dobogó

A szintén éleikről felismerhető színes emelvények, a megegyező színű kövek összegyűjtése után válnak tömörre. Nélkülözhetetlenek a hiányzó kövek és dobozok felkutatásához.

HASZNOS HOLMIK

Kristályok

A 25 pálya mindegyikén találsz egy kristályt. A pályák főellenségei akkor jelennek meg, ha összegyűjtöd a pályán az összes kristályt.

Kincsek

A lezárt területekre csak az öt különböző nevű és színű kincs (vörös, kék, zöld, sárga és lila) összegyűjtése után léphetsz be. Két további kincset kapsz, ha a pálya megfelelő dobozát szétzúgtad (Doboz-kincs/Box Gem) illetve, ha teljesítetted a feladatokat (Kész-kincs/Clear Box).

Ereklyék

Miután megkaptál egy kristályt, el-

kezdheted előlről a pályát, és ha jó időt érsz el, Tied az ereklye (relic).

Jutalmak

A főellenfelek legyőzésekor kapsz egy kis doppingszert.

TINY TIM LEGYŐZÉSÉNEK JUTALMA:

Pörgő Hassal Ütés (Spinning Belly Splash)

Az egyetlen eszköz, amivel Crash ki nyithatja a megerősített faladákat, mivel a sima Hassal ütés nem elég hatékony ehhez.


DINGODILE LEGYŐZÉSÉNEK JUTALMA:

Dupla-ugrás (Double Jump)

A röppálya tetején bekapcsolható funkció, mely elképzelhetetlen magasságokba repíti Crash-t.

N. TROPHY LEGYŐZÉSÉNEK JUTALMA:

Super Sprint

Ha szorult helyzetből kell kimenekülnöd, nincs hatásosabb eszköz a Super Sprint-nél: nyomd le az -t!


N. GIN LEGYŐZÉSÉNEK JUTALMA:

Szuper-pörgés (Power Spin)

Öt folyamatos pördülésre tesz képessé, megkönnyítve az ellenség legyőzését illetve a dobozok széttrésztését. A dupla-ugrással együtt használva, szuper-dupla-ugráshoz jutsz.

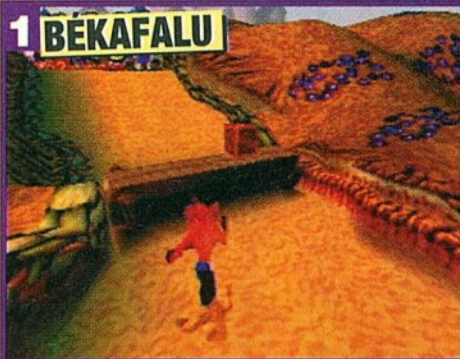
N. CORTEX LEGYŐZÉSÉNEK JUTALMA:

Alma-vető (Apple Launcher)

Nyomd le az -et, és Crash előkapja irtózatot fegyverét, mellyel nem csak az ellenséget, hanem a Nitro dobozokat is elpusztíthatod. >>>

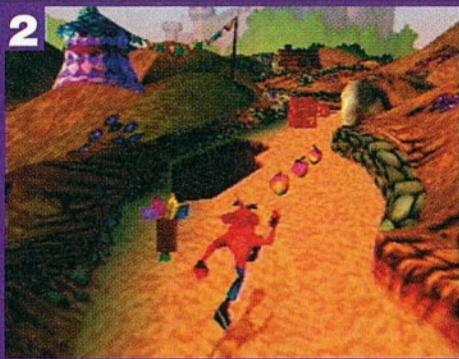


ELSŐ Világ



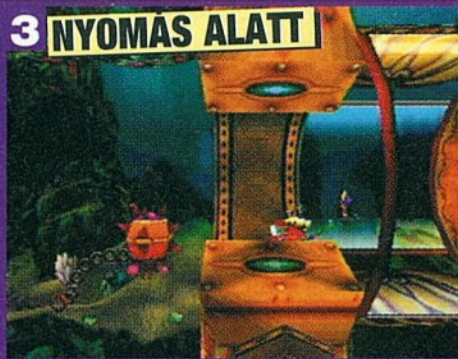
1 BÉKAFALU

>> Egy ellépés, egy ugrás és egy pördülés: ennyi kell az üdvösséghez. >>



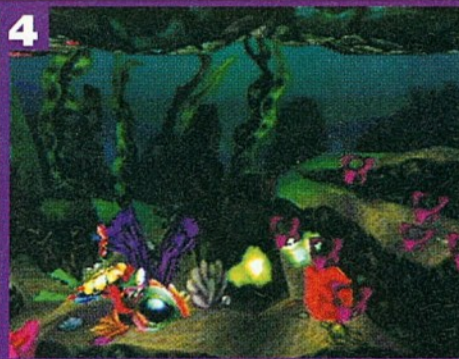
2

>> A védőpajzs fedezékében csak az alma-szüreteléssel kell törődnöd. >>



3 NYOMÁS ALATT

>> Búvár-cuccal a hátán, Crash igazi kételtűvé válik. >>



4

>> Kutasd át a hínárt, hátha akad benne némi kincs. >>

1. PÁLYA: BÉKAFALU (TOAD VILLAGE)

Doboz-díj fokozat: 1/10

[1] Az első szint, természetesen gyerekjáték: teljesítése nem tart tovább néhány percnél. Mindazonáltal, nagyszerű lehetőség a gyakorlásra. Fejleszd képességeid, mert a későbbiekben nehezen pótolhatod a kihagyott tréninget. Ismerd meg a különböző támadási formákat, és érezz rá az irányításra.

Küzdj meg az összes ellenséggel, és zúzd szét a ládákat.

[2] Járd be a bónusz-területet. A Doboz-díj (Box Gem) és az Erelye (Relic) megszerzése ezen a szinten még olyan könnyű, hogy első próbálkozásra sikerülnie kell.

2. PÁLYA: NYOMÁS ALATT (UNDER PRESSURE)

Doboz-díj fokozat: 4/10

[3] Legnagyobb meglepetésedre az öreg harcos jól érzi magát a víz alatt is. Ezúttal, az ellenfelek

legyőzése helyett, a menekülés és rejtőzés taktikája vezet célra. Koncentrálj a pálya gyors teljesítésére, és ha szorult helyzetben találsz magad, az X lenyomásával kapcsolj nagyobb sebességre. [4] A víz alatti jet-ski-re szerelt rakétákkal megszabadulhatsz a pofátlan ellenségektől és szétzúzhatod a dobozokat rejtő, vörös hínár-rengeteget. A felfegyverzett jet-ski, na meg a rakétahajtómű nagy segítségére lesz, ha a legjobb idő elérése a célod (Time Trial).

3. PÁLYA: ORIENT EXPRESS

Doboz-díj fokozat: 6/10

[5] Ez a pálya Crash első kalandjára emlékeztet, amikor egy malac hátán lovagolva, az ugrás és az irányító funkciókat használva kellett végigmennie a pályán. Ezúttal egy tigriskölyök az útitársad, melyet a O megnyomásával ösztökélhetsz gyorsabb tempóra. [6] A pályán több dologra is ügyelned kell: az utad keresztező Kínai Sárkányok átugrása-

kor figyelj a magasságukra, az eléd dobott hordókat kerüld ki és vigyázz a bevágó figurákra (nem ölnek meg, de megakadályozhatják, hogy felszedd a dobozokat).

4. PÁLYA: CSONT-UDVAR (BONE YARD)

Doboz-díj fokozat: 4/10

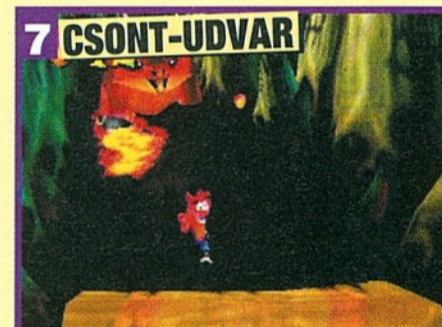
[7] Induláskor, a pálya nem tűnik túl veszélyesnek, de ha óvatlan vagy, könnyen egy láva-folyamban vagy egy forró gejzírben végezheted. Törd fel az út felénél lévő tojást, és ugorj a dinó-bébi hátára. Itt biztonságban leszel, és az ugrásokkal sem lesznek gondjaid.

5. PÁLYA: KI SZELET VET (MAKIN' WAVES)

Doboz-díj fokozat: 7/10

[8] A Crash trilógia harmadik részének újdonsága a jet-bike pálya. A feladat egyszerűnek tűnik, de ne lazáskodj, mert könnyen eltévedhetsz.

A képernyő tetején lévő nyíl mutatja, a helyes útirányt. Kerüld ki az álló, illetve mozgó, lebegő bombákat. További veszélyforrások a csónakok, a hajó, tűzbombák és a horgony-hajigáló alakok. [9] Keresd meg a dobozokat, melyek közül néhány a rámpák mögött rejtőzik.



7 CSONT-UDVAR

>> Figyelj a forró gejzírekre és a bugyogó lávára. >>



8 KI SZELET VET!

>> A jet-ski pálya sok vidám percet okoz majd. >>



9 97

>> Használd a rámpát, ha friss levegőre és titkos almalelőhelyre vágysz. >>



5 ORIENT EXPRESS

>> Az Orient Express a legnagyobb kaland, melyben ez a tigris valaha részt vett. >>



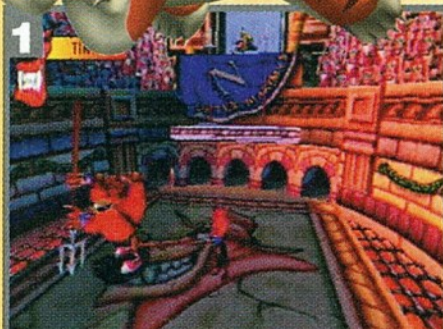
6 15

>> Óvakodj az öreg emberektől, a sárkányoktól és a hordóktól. >>



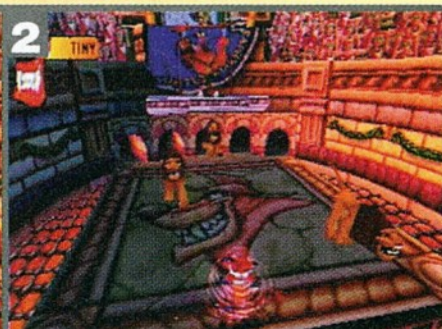
TINY TIGER

Egy kedves ismerős a Crash 2-ből, de ez alkalommal kevésbé ellenálló kiadásban. Mikor elkezd a padlót püfölni, mozog tovább, és ahogy a szigonyát a földre szúrja, ronts rá a forgótámadással (spin). Ekkor kiengedi az oroszlánokat, de Te csak forogj tovább. Figyelj a közelben ólálkodó másik nagymacsikára, mikor kijössz a pörgésből. Tiny újra körbe kezd ugrálni, Te pedig folytathatod a már bevált taktikát. A tigris utolsó támadása sem különbözik majd a korábbiaktól, csak több oroszlánt szabadít rád. Még egy forgás, és ez a fickó bevégzi földi pályafutását.



1

>> Ne maradj sokáig egy helyben, ha a földet kezdi püfölni. >>



2

>> Támadj rá a forgó-rohammal, ha már lecsillapodott. >>

MÁSODIK VILÁG

1 GEE WIZ



>> A varázsló földjén nem sok sárga-köves utat találsz. >>

2



>> Zúzz szét minden, utadba kerülő dobozt, a ! dobozt is, ha a kincsre fáj a fogad. >>

3 LÓGASD FEL



>> Az első kapaszkodós pálya: gyakorold a függeszkedést. >>

4



>> Ezen a pályán két választásod van: a hálál és a gyorsaság. >>

1. PÁLYA: GEE WIZ

Doboz-díj fokozat: 6/10

[1] Ezen a pályán egy rendkívül bosszantó ellenséggel, a Mágussal (Wizard) kell felvenned a harcot. Mindenféle varázslattal vesz célba, melyeket nem könnyű elkerülni. Ettől eltekintve, a pálya többi része egyszerű: csupán néhány kecske, béka és hétvégi harcos keresztezi majd utad. A Doboz-díj elnyerése sem igazi kihívás, mivel csupán egy láthatatlan doboz van a pályán. [2] A szint végén meg kell szerezned egy Nitro ládával körülvett ! dobozt: robbantsd fel a Nitrokat (a mögötted lévő is) és máris zsebre vágthatod a ládát.

2. PÁLYA: HANG 'EM HIGH (LÓGASD FEL)

Doboz-díj fokozat: 3/10

[3] Az első lebegő pálya, melyen több alattomos ellenséggel is szembe kell nézned. A Nagypofájú (Swash-buckler) sért-

hetetlen, amikor a kardját lengeti. Csak úgy pusztíthatod el, ha egy pörgő-támadással (spin) a hátába kerülsz. Gondjaid adódhatnak a Fűves Lady-vel (Pot Lady) is, aki nevével ellentétben, nem egy kiöregedett hipp, hanem egy edény-halommal egyensúlyozó asszony. A pörgő támadás (spin) helyett, használd a becsúszó szerelest (slide). [4] Szerencsés esetben nem csak tőle, hanem több más ellenségedtől is megszabadulhatsz. A hálóra úgy juthatsz fel, ha alá állsz, lenyomod a X-et, és a C gombbal felhúzod Magad.

A Sárga-kincs megszerzéséhez, be kell lépned a különterembe, miután legyőzted N. Cortex-et.

3. PÁLYA: HOG. RIDE (ORÜLT FUTAM)

Doboz-díj fokozat: 6/10

[5] Néhányan, biztosan azt gondolják majd, hogy a Crash Team Racing-et idéző pálya meg sem közelíti az eredetét. Egy versenyen kell részt ven-

ned, amit meg is kell nyerned, hogy zsebre vághasd az első Kristályt. Kövesd a többi versenyzőt, és mikor lehetőség nyílik rá, előzd meg őket a belső íven. Figyelj a zöld villámokra: felgyorsítják a járgányod, míg le nem veszed a kezdet a gázról, bár a kormányzás

ilyenkor meglehetősen nehézé válik. Nem lesz könnyű feladat a Doboz-díjat megtalálni: a rámpák egyike alatt lapul.

4. PÁLYA: TOMB TIME (VÉGITELET)

Doboz-díj fokozat: 6/10

[6] Mint a sírkamrák általában, ezek is csapdákkal és gonosz ellenséggel vannak tele. A lángvetők különösen veszélyesek: a legjobb fegyver, amit ellenük bevethetsz a pontos időzítés.

[7] A padlóba épített kapcsolókkal aktiválhatod az emelvényeket, melyek megkönnyítik az előrejutást, de ne maradj rajtuk sokáig, mert ahogy előbukkanak, el is tűnnek.

Kész-díj (Clear Gem): Először meg kell szerezned a lila követ, amivel kinyithatod a lila ajtót. A Kész-díj az ajtó mögötti, csapdákkal teli út végén van.

6 VÉGITELET



>> Vigyázz, még a legkönnyebbnek tűnő zóna is tele van alattomos csapdákkal. >>

7



>> Figyelj Cortex galád csapdáira: sosem tudhatod, hol bukkan fel a következő. >>

8 ÉJSZAKAI ROHANÁS



Még több sárkány, és még több hordó. >>

5 ORÜLT FUTAM



>> Itt az alkalom, hogy megvillogtasd vezetői képességed. >>

DINGODILE

A dolgok, most kezdenek veszélyessé válni: ez a főellenség nehéz eset. Kerüld el a lezuhanó tűzgolyókat, maradj mozgásban, és cikázz ide-oda. Az ellenséged így oda fog lőni, ahol voltál, nem oda, ahol éppen vagy. Támadj rá a forgó-rohammal, és hátrálj vissza, mielőtt elkapna. Ismételd meg a rohamot, és hamarosan térden kúszva könyörög majd kegyelemért.



>> A fegyver csőre van töltve: jobban teszed, ha nem tartasz cigi-szünetet. >>



>> Használd ki az alkalmat, és ronts rá, miközben újratölti a fegyverét. >>



Harmadik Világ

1. PÁLYA: DINO MIGHT (DINO-FOLD)

Doboz-díj fokozat: 5/10

[1] Ez a pálya meglehetősen szokatlan: először el kell futnod a képernyőről, azután oldalazó mozgásra válthatsz, végül pedig le kell ráznod egy hatalmas triceraptopszot. Ha ezzel megvagy, már könnyű dolgod lesz. A fókák (Crash Seal) elleni támadásaid akkor indítsd meg, mikor abbahagyják a forgást. [2] Vigyázz a láva-folyamokra és a forró gejzírekre. Törd fel az utadba kerülő dinó-tojást, és pattanj a szörnyecske hátára. Ha meg akarod szerezni a Kész-díjat, előbb meg kell találnod a Vörös követ. Az emelvénnyel azután eljutsz egy újabb zónába, ahol részt kell vened egy bizarr versenyen, melynek fődíja az áhított cím.

2. PÁLYA: DEEP TROUBLE (ZURBEN)

Doboz-díj fokozat: 8/10

[3] Kapd fel a bűvár-cuccod, és irány a tenger! Az ellenfeleken

kívül, csapdák és örvények nehezítik dolgod. Krallozz gyorsan és időzíts pontosan, ugyanis az örvények csak időszakosan működnek. [4] A jet-ski nélkülről a rejtett dobozok felkutatásához és a legjobb idő eléréséhez.

A pálya végén találsz egy ! dobozt. Törd össze, és siess vissza az alagút elejére, ahol egy halom TNT-s illetve Fémládát találsz. A kapcsolóval, még egy TNT-s dobozt varázsolhatsz elő. Ne robantsd fel, csak érintsd meg a tejet, és hátrálj el. A robbanás feltárja a kijáratot. Kövesd az ösvényt, melynek végén megtalálod a Vörös követ.

3. PÁLYA: HIGH TIME (ITT AZ IDŐ)

Doboz-díj fokozat: 4/10

[5] Nagyon hasonló a Lógasd fel (Hang 'em high) pályára, ám ez alkalommal többet kell majd a hálón lógnod. **Koncentrálj a feladatra:** a lenyűgöző látvány könnyen elvonhatja a figyelmed. Ne felejtse el a trambulín pereménél lenyomni az X-et: az extra-

5 ITT AZ IDŐ!



>> Használd fel az utadba akadó, összes fémdobozt. >>

6 RONCS-DERBI



>> Ezen a verseny-pályán végigszánhatód az ég kékjét is. >>

7 DUPLA-FEJES



>> Az alma-vetővel minden undorító, förtelmes ellenfeledtől megszabadulhatsz. >>

8



>> Maradj távol az óriásoktól és az ütőiktől: nem túl barátságos egyik sem. >>

ugrásnak, a továbbiakban még nagy hasznát veszed. Ha meg akarod szerezni a lila követ, be kell gyűjtened az összes többi követ, kristályt illetve ereklyét, és láthatóvá tenned a Koponyás emelvényt.

4. PÁLYA: ROAD CRASH (RONCS-DERBI)

Doboz-díj fokozat: 7/10

[6] Ismét megvillogtatható vezetői képességeid, bár ezúttal nem lesz könnyű a dolgod, mert a forgalom biztonságát rendőrök ellenőrzik. Figyeld a riválisokra, a hordókra, a szakadékokra, és maradj az úton, mert ha kisodródasz, értékes másodperceket vesztesz. Az ellenfeleket a kanyarok belső ívén könnyen megelőzheted. Ne hagyd ki a villámo-

kat, amik felgyorsítják a járgányod. Ha minden sikerül, a verseny végén Tied lesz a Kristály is.

5. PÁLYA: DOUBLE HEADER (DUPLA-FEJES)

Doboz-díj fokozat: 3/10

[7] Hasonló a Gee Wiz pályához, eltekintve a rémisztő óriásoktól. Tartsd Magad távol tőlük, különben ütővel a szemedben végzed. A gólemeket úgy intézheted el, ha kétszer a fejükre ugrasz. Várd ki, míg egyikük oldalra lendíti az ütőjét, és szedd a lábadd. [8]

A Platina Ereklét (Platinum Relic) úgy szerezheted meg, ha a pályán végig lenyomva tartod az [R]-t. Első halálásra szinte lehetetlennek tűnik így teljesíteni a pályát, de egy

1 DINO FÖLD



>> A halálos láva visszatér. >>

2 88



>> Jiháá! Törd be azt a bébi-dinót, Crash! A játék egyik legmókásabb része. >>

3 ZURBEN



>> Ismét a víz alatt. Ne téj le az útvonalról, ha még nem unod a játékot. >>

4



>> Vigyázz a ventillátorokkal, különben borz-vagdaltként végzed. >>

N. TROPHY

Ezt a fickót, meglepően könnyű legyőzni.

Mikor a küzdelem élessé válik, Rád lő egy energia-golyót, amit át kell ugranod, hasonlóan a lézersugárhoz.

Néhány csempe villogni kezd: ezek le fognak esni, úgyhogy ne állj rájuk. Ronts rá a mocsokra a forgó-támadással (spin). Ugord át az első, alacsonyan érkező tűzgolyót, és hajolj le a második elől. Folytasd a rohamokat, és hamarosan ez az ellenfél is kileheli lelkét.



>> Figyeld a varázslatos tűzgolyókat: az életedre törnek. >>



>> Ügyelj a villogó csempékre, különben a mélyben végzed. >>

NEGYEDIK Világ

1 SPHYNXIATOR



>> Még ha a tuskéket sikerül is elkerülnöd, a zombik, biztosan elkapnak. >>

2



>> Ne bízd el Magad: nem tudhatod, milyen veszély vár a sarok mögött. >>

3 VISZLÁT, DAGI!



>> Crash utolsó nagy kalandja: repülés a kék égen. >>

4



>> Lődd ki a vöröskeresztes ballont, ha fogytán az erőd. >>

1. PÁLYA: SPHYNXIATOR

Doboz-díj fokozat: 9/10

[1] Ezen a pályán nehéz dolgod lesz: nagyon valószínű, hogy pályafutásod egy tuskére nyársalva ér véget. A felpattanó majd visszahúzódó tuskék közt forogva (spin) juthatsz át. [2] Az is elképzelhető, hogy egy lezuhanó szikla fog agyonnyomni, ugyanis a kőtömbök jóval szélesebbek, mint amekkorának először látszanak.

Ha meg akarod szerezni a Kész-díjat, előbb be kell gyűjtened a Kék követ. A pálya közepén lévő kék emelvényen eljuthatsz a sírkamra eddig ismeretlen részébe, ahol egy veszélyes akadálypálya végén kívánságod teljesül.

2. PÁLYA: BYE BYE BLIMPS (VISZLÁT, DAGI!)

Doboz-díj fokozat: 1/10

[3] Egy újabb eszelős ötlet a variációk-dobozokra sorozatból: repülj és lőj. Mivel az összes légballont ki kell lőned, legjobb, ha le sem veszed az újad a ravaszról.

[4] Az egészségügyi lufik szétbombázásával javíthatsz erőnléteden. A támadásokat pörgéssel (spin) védheted ki.

3. PÁLYA: TELL NO TALES (ELÉG A MESEKBŐL!)

Doboz-díj fokozat: 5/10

[5] Ezen a pályán újabb vizes

kalandok várnak. A géppuska golyózaporát könnyen elkerülheted: nyomd a gázt padlóig, és tartsd a jet-skid közepén. Ha kihagysz néhány dobozt, a pálya végén fordulj vissza, és menj végig még egyszer. Figyelj a

kalózhajó mögött rejtőző öt gonosz fickóra.

4. PÁLYA: FUTURE FRENZY (AZ ORÜLT JÖVŐ!)

Doboz-díj fokozat: 8/10

5 ELÉG A MESEKBŐL!



>> A természet erővel is meg kell küzdened a játékban. >>



>> Nyomd a gázt padlóig, és vigyázz a géppuskákra. >>

7 AZ ORÜLT JÖVŐ

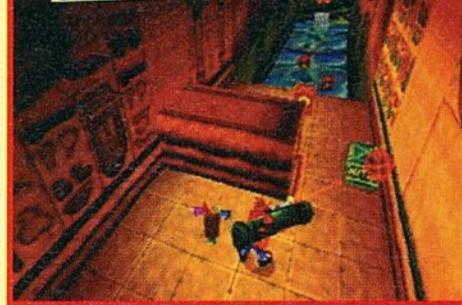


>> A narancssárga a gonosz színe. Maradj távol tőle! >>



>> Néhány, igencsak szokatlan akadállyal is szembe kell nézned. >>

9 SÍR-GÁZLÓ



>> Mindig légy körültekintő, és használd a fegyvered. >>



>> Várd meg, az apályt, mielőtt tovább mész. >>

[7] Kerülj el mindent, ami narancssárga, ha még nem unod az életed. A repülő csészealjkat elintézheted az alma-vetővel, vagy ha rájuk ugrasz. A Doboz-díj megszerzéséhez szét kell törtönnöd a ! dobozt a pálya közepén, hogy összeszedhesd az alatta lévő Fémdobozokat.

[8] Az ED-209 típusú ellenfelektől úgy szabadulhatsz meg, ha a három rakétájukat kicselezve, a hátukba irányítod azokat.

A Kész-díjat, csak a titkos irányító termen (Secret Warp Room) keresztül szerezheted meg.

5. PÁLYA: TOMB WADER (SÍR-GAZLÓ)

Doboz-díj fokozat: 6/10

[9] Ezen a pályán nem kell az idővel versenyezned, csak menj rajta végig. Ne felejtset: bűvarucc nélkül még Crash is nehezen boldogul a víz alatt, ezért, ha a vízszint emelkedni kezd, célozd meg a szárazföldet. Kerülj el a kicsúszó tömböket, ha még nem írtad meg a végrendeleted.

[10] A dobozoktól és az ellenfelektől legkönnyebben az alma-vetővel szabadulhatsz meg.

A Kék Kő (Blue Gem) megszerzéséhez, be kell gyűjtened az összes többi követ, kristályt illetve ereklyét, és teljesítened kell a cseles pályát, melyre a Koponya (Skull) emelvényen juthatsz el.

N. GIN

Ismét be kell ülnöd a szuperszonikus repülőbe, hogy megküzdj N. Ginnel. A **○** lenyomásakor megjelenik Tiger, így megháromszorozhatod a tűzerőd. Célozd be N. Gin hajójának villogó, sárga részét, lőj bele háromszor, mire a gonosz meghátrál. Ismételd ezt a taktikát, és vesd be a rakétáid is.



>> Itt már csak a tigris-barátod segíthet. >>



>> Célozz N. Gin hajójának sárga részére. >>



ötödik világ

1 AZ ELVESZETT HOLNAP



>> Figyelj az ED-209 robotokra: nem az udvariasság a fő erényük. >>

1. PÁLYA: GONE TOMORROW (AZ ELVESZETT HOLNAP)

Doboz-díj fokozat: 6/10

[1] A narancssárga ebben a futurisztikus világban is a gonosz színe. Visszatérnek a bosszúszomjas ED-209 robotok, de ezúttal sokkal nehezebb lesz őket elintézned, mint korábban. Vágj át rajtuk, és ha teheted, inkább kerüld el a harcot. Az Erelye (Relic) megszerzése is okozhat némi fejtörést, ezért haladj megfontoltan és légy precíz.

A Kész-díjat könnyen megszerezheted, feltéve, hogy a Zöld Kő (Green Gem) már a zsebedben van: lépj a zöld emelvényre, és az út végén megtalálod a drágakövet.

2. PÁLYA: ORANGE ASPHALT (NARANCS ASZFALT)

Doboz-díj fokozat: 7/10

[2] Visszatérés az autópályára, de ezúttal kevésbé elnéző zsaruk társaságában. Figyelj az eléd forduló autókra. Ha ki akarsz ke-

rülni őket, kormányozd a géped arra az oldalra, ahol először felbukkantak. Mivel a szakadékok egyik pillanatról a másikra tűnhetnek fel, nyomd a gáz padlóg, hajts fel a rámpára, és repülj át felettük. A másik lehetőség a szakadék túlsó végén lévő feljáró. [3] (Az emelkedő le fog lassítani, ugyan, de ha a tériszronyod nem tudod legyőzni, nincs más megoldás.)

3. PÁLYA: FLAMING PASSION (A SZENVEDÉLY LANGJAI)

Doboz-díj fokozat: 5/10

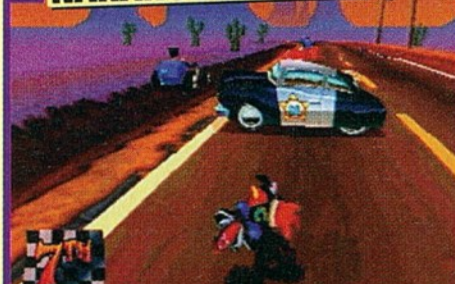
[4] Ezen a varázslatos pályán a hangulat igazán forró: megvárhatod, míg a lángok kihunynak, vagy, ha a legjobb időeredményre hajtasz, dupla-ugrással és pörgéssel (spin) átvághatsz rajtuk. [5] Vigyázz a trükkös 3D ugrással, mert könnyen a pálya elején találhatod Magad. A Zöld Kő (Green Gem) megszerzéséhez be kell gyűjtened az összes kristályt, ereklét és követ, majd a Koponyás (Skull) emelvényen fel kell menned az ismeretlen zónába. A korábbiakhoz hasonlóan, ezúttal sem lesz könnyű dolgod.

4. PÁLYA: MAD BOMBERS (ŐRÜLT BOMBÁZÓK)

Doboz-díj fokozat: 2/10

[6] Ezen a gravitáció-mentes pályán ismét a repülési és célzó tapasztalataidra lesz szükség: a célpontok a szokottnál kisebbek, ráadásul mozognak. [7] Hasz-

2 NARANCS ASZFALT



>> Visszatérés az országútra, de ezúttal a zsaruk társaságában. >>



>> Mit várhat az ember a rendőrségtől? Rosszindulatot és eszelősséget! >>

4 A SZENVEDÉLY LANGJAI



>> Szedd össze Magad: a helyzet, most kezd igazán veszélyessé válni. >>



>> Ezekon az akadályokon csak dupla-ugrással és pörgéssel juthatsz át. >>

nál a képernyő tetején lévő nyilat, ha eltévedsz és célozd be a bombázók hajtóműveit. Ne felejts el forogni (spin), ha Rád támad az ellenség.

5. PÁLYA: BUG LITE (A FÉNYPONT)

Doboz-díj fokozat: 7/10

[8] Az alap-játék utolsó pályáján visszatérnek a Crash 2 szentjános bogarai (Glow Bugs). Emlékezz, hogy a bogarak csak néhány percig

maradnak Veled, ezért amikor csak tudsz, kapj fel egy újat. Győzd meg róla, hogy az utadba kerülő ajtók mindig nyitva vannak-e. [9] A három maszkot összedelve sérthetlenné válsz, de ha belezuhanasz egy szakadékba, így is a halál fia vagy. A Kész-díjhoz vezető úton, mely minden eddiginél veszélyesebb, csak az öt színes kő összegyűjtése után indulhatsz el.



6 ŐRÜLT BOMBÁZÓK



>> Célozz pontosan, mert az ellenfelek kisebbek a szokásosnál. >>



>> Ha eltévedsz, a sárga nyilat követve juthatsz vissza a harctérre. >>

8 A FÉNYPONT



>> Senki sem mondta, hogy kéjutazás lesz. Vigyázz a kis Crash-re! >>



>> Mire ide érsz, a három maszknak már a zsebedben kell lennie. >>

NEO CORTEX

Kerüld el a tűzgolyókat, és ugorj el a sugár elől. Mikor Cortex bombákat kezd dobálni, és az őt le van taglózva, indíts forgótámadást (spin). Kergesd középre, ahol elveszti energiáját. A maszkok előre beállított pályán mozognak, amit meg kell lőned, hogy könnyen kitérhess előlük. Ha Cortex eldobja a következő bombáját, ronts rá a forgótámadással, és taszítsd az aknába. Mikor a maszkok egyesülnek és rád ugranak, forogj tovább, és lökd azokat is az aknába.

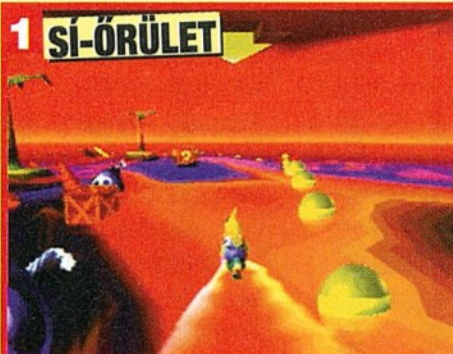


>> Ez nehéz menet lesz. Légy óvatos és gyors! >>



>> Vigyázz a tűzgolyókkal: a forró üdvözlét nem a szíveslátás jele. >>

HATODIK VILÁG



>> Ez a pálya nem evilági! >>



>> Azért nem kell az egekbe pumpálni az adrenalin szinted. Ez csak játék! Játék! >>



>> Ha a kincsre fáj a fogad, túl kell élned a pálya összes csapdáját. >>



>> Sokat kell még ugranod a jutalomért. >>



>> Közeleg a vég: a helyzet kezd forrósodni. >>



>> Ezen a pályán nagy szükséged lesz a manőverező képességedre! >>



>> Főlöszleg az idővel versenyezned, nem jár dicséret a jó eredményért. >>



>> Amikor már azt hiszed, ennél rosszabb nem jöhet... >>

1. PÁLYA: SKI CRAZED (SI ÖRÜLET)

Díjak: Doboz

[1] Ezen a pályán, az Arany Ereklie (Gold Relic) megszerzése a legnagyobb kihívás. Több, bombákkal körülvett sárga dobozzal találkozol majd, melyeket csak nagy óvatossággal közelíthetsz meg. Légy mindig résen! [2] Ettől eltekintve, nem túl nehéz teljesíteni a feladatot.

2. PÁLYA: HANG 'EM HIGH (LOGASD FEL!)

Díjak: Sárgák

[3]. [4] Ez a pálya a korábbi, Lógasd fel pálya folytatása, és az egyetlen út, mely a Sárga Kőhöz vezet. [5] és [6].

3. PÁLYA: AREA 51 (51 ZONA)

Díjak: Doboz

[7] A legnehezebb versenypálya. A zsaruk a forgalommal szemben közlekednek, ráadásul UFO-k felbukkanására is számíthatsz. Készülj fel a legrosszabbra! [8] Az egyik szakaszt egy zseblámpa fényénél kell teljesítened. Figyelj a hordókra és a mögöttük tátongó szakadékokra.

4. PÁLYA: FUTURE FRENZY

Díjak: Kész-díj

[9] Ez is egy korábbi pálya folytatása, melynek végén a Kész-díj lesz jutalmad. [10]

5. PÁLYA: RINGS OF POWER (AZ ERŐ GYÜRŰI)

Díjak: Dobozok és a Kész-díj

A Crash Bandicoots 3 utolsó pályája, nem olyan nehéz, amennyire az várható lenne. Repülj át a gyűrűn, és keresd meg az Ereklét – ez nem lesz könnyű.

Az Arany Ereklie (Gold Relic) megszerzéséhez, körbe kell pörögnöd (spin) az összes gyűrűn, hogy felgyorsulj a megfelelő sebességre – ám a kormányzás így szinte lehetetlenné válik!

Sok sikert!

GAME OVER?

Crash 2	Spyro The Dragon
---------	------------------



>> Eggyé kell válnod az almavetővel: legyen mindig kéznél, és tartsd karban. >>



>> A kincs szinte már karnyújtásnyira van. Türelem és kitérés! >>



>> Bár ez is egy verseny, néha igaz a mondás: „Lassan járj, tovább élsz!” >>

EXTRÁK

A Crash 3-ban a legnagyobb titok a két szuper-rejtett pálya: Forró Coco (Hot Coco)

FORRÓ COCO (HOT COCO)

A második motorversenyen, a Road Crash-en keresztül érhető el. A pálya közepén egy kis sárga táblát látsz az út mellett, melyre egy idegent festettek. Gázolj át a jelzésen, és máris a titkos pályán találod Magad.

EGGIPUS REX

Erre a pályára sokkal nehezebb eljutni. Össze kell gyűjtened 15 ereklyét és a Sárga Követ (Yellow Gem). A harmadik világ Dino Might pályáján lépj rá a sárga emelvényre, majd ugorj fel a második szárnyas-gyík hátára. A titkos pálya a gyík fészkeből nyílik.

A Crash 3 egyik új funkciója az Legjobb Idő (Time Trial) verseny. A játék végén megteudhatod a Sony és a Naughty Dog munkatársainak legjobb időeredményeit. A legtöbb pályát nem játszhatod önmagában újra, de néhányat igen. Íme, a Sony, a Naughty Dog és a saját Crash szakértőnk legjobb eredménye:

PÁLYA: ORIENT EXPRESS

Hivatalos idő: 16.96

TNT idő: 17.13

PÁLYA: HOG RIDE

Hivatalos idő: 33.93

TNT idő: 35.12

PÁLYA: MIDNIGHT RUN

Hivatalos idő: 13.20

TNT idő: 13.54

PÁLYA: EGGIPUS REX

Hivatalos idő: 41.00

TNT idő: 42.96

PÁLYA: MAKIN' WAVES

Hivatalos idő: 50.66

TNT idő: 53.03

Tudsz ezeknél jobbat?

A

ABE'S EXODUS

Következő helyszín

Tartsd lenyomva a **R1**-t és üsd be: **○, ○, ⊗, ⊗, ○**, **○** miközben megy a játék. Megjegyezzük, az utolsó szintet mindenképp végig kell csinálni!

Egy kis FMV-mozi

Tartsd lenyomva a **R1**-t és üsd be: **↑, ↓, ←, →**, **○, ○, △, ○, ○, ○, ↑**, **↓, ←, →** ha a főmenü megjelenik.

Szint kiválasztása

Tartsd lenyomva a **R1**-t és üsd be: **↓, ↑, ←, →**, **△, ○, ○, △, ○, ○**, **↓, ↑, ←, →** a főmenü-nél.

Legyőzhetetlenség

Játék közben, tartsd lenyomva a **R1**-t és üsd be: **○, △**, **○, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △**, **○, ⊗**.

ALIEN TRILOGY

Szint kiválasztása

Írd be: **GOLVLXX**, amikor az **XX** az elérendő szint nevét kéri. Válaszd az „Accept”-et, és megjelenik a „Cheat Activated” felirat. Ezután válaszd a „Quit”-et, és kezd el a játékot csak egy pisztollyal. A 34. szint a játék legvége.

Isten mód

Mikor a jelszót kéri, írd be: **1GOTP1NK8CIDBOOTSON**. Kifogyhatatlan fegyverzerenél és sebezhetetlenség lesz a jutalmad. Megjelenik egy **PAL/NTSC** kapcsoló is. Memóriakártyára csak az aktuális állás menthető.

Power shotgun

Szüneteld a játékot, és nyomj: **△, ○, ○, ○, ○**-t.

B

BIO F.R.E.A.K.S

Harc Clonus ellenfelel

Tartsd az **R1**-t lenyomva, míg kiválasztod az ellenfelet, és így a Clonus változattal küzdhetsz meg.

Váltott nézőpont

Nyomd le a **L2+R2**-t és nyomj „Away”-t a meccs alatt. Tartsd lenyomva a **L2+R2**-t majd nyomj **↓**-t, a normális nézőponthoz.



Üdvözlünk a valaha megjelent legkiterjedtebb, legjobb és legrészletesebb kódgyűjtemény boldog tulajdonosai közt! Minden cheat amit valaha is akartál, felsorakozik a következő oldalakon. Nagyon praktikus, nem?

Bár meg vagyunk győződve, hogy a kódok mind működnek, akadhat egy-két hibás cheat, amelyik elkerülte professzionális tesztelőink figyelmét. Észrevételeiteket a szerkesztőség e-mail, vagy postai címére várjuk!

BOMBERMAN

Változó elhelyezkedésű blokkok

Írd be: **56565656**, **16161616** vagy **49894989** attól függően, hogy kezdő, haladó illetve profi játékos vagy.

Teljes erő

Szint Jelszó
1 46224622
11 10191019
21 12221222
31 26572657
41 38793879

Show time

Szint Jelszó
10 3G59E326
20 3D5D49C4
30 8D5A4B26
40 8D5A4BCE

BUST-A-MOVE 4

Extra Szereplők

A főcímnél **→, →, △**, **←, ←**.

Tarot Opció

A főcím képernyőnél üsd be: **↑, △, ↓, △, ↑**. Váltás az opciós képernyőre, és az alábbi új menüpont jelenik meg: **Tarot Reading (Love)**.

Beszéd Demo

A főcím képernyőnél üsd be: **○, ↑, ←, ↓, →, ↑**, **○, ↓, ←, ↑, →, ↓**, **○**. Váltás az opciós képernyőre, és az alábbi új menüpont jelenik meg: **Talk Demo**

Másik Világ

A főcím képernyőnél üsd be: **△, ←, →, ←, △**.

BLACK DAWN

Két játékos

A főcímnél nyomj **R1+R2**-t mindkét kontrolleren. Megjelenik a két játékos menü.

Válaszd ki ezt, hogy egymás ellen játszhatatok.

Szint kiválasztása

A kezdőképernyőnél nyomd le a **←+L2**-t és nyomj **R1**-t. Ezek után a térképről tetszőleges küldetést választhatsz.

Titkos FMV-k

Ha a „Rockin” nehézségi szinten teljesíted a játékot, láthatás egy FMV-t a készítőkről. A legegyszerűbb módja, hogy ezt megtekintsd, a nehézségi szintet állítsd „Rockin”-ra, a „Level Select” kódot „Operation Hurricane”-re, és alkalmazd a „Set mission complete” kódot.

Csalások

Szüneteld a játékot, majd nyomd le **R1, L2, R2, R2**-t, utána a következő valamelyikét: (A „Way to Go” jelzi, hogy jót ütöttél be)

Maximális üzemanyag és pajzs:

△, △, △, ○

Legyőzhetetlenség:

△, △, △, ○

Kikapcsolja az ütőközveteket:

○, ○, ○, ○

Maximum fegyverek:

L1, L2, R1, R2

Cycle gun módok:

R1, R2, R1

Első szárnysegéd hívása:

○, ○, ○

Pause menü eltüntetése:

↓, R1, R2

C

CARDINAL SYN

Rejtett szereplők

Mikor a „Press Start” megjelenik, üsd be:

Kron: **↑, ↓, ↑, ↓, △**, **←, →, ←, →, ○**, **R1, R2**

Bimorphia: **→, →, ↓**, **○**

Juni: **↑, ←, ←, ↑, ○**, **○**

Khan: **↑, ↑, ↓, ↓**, **△**

Moloch: **↑, →, ↓, ←**, **○**

Mongwan: **↓, ↓, ↓**, **↑, △**

Redempter: **↑, ↓, ←**, **→, ○**

Stygian: **←, →, ←, →**, **△**

Vodu: **←, ←, ←, ↑**, **○**

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Csalás

Klikkelj az egér jobb gombjával a „Teams” menügombra. Aztán a vidd a pointert a toolbar szárny ikonjaira, és klikkelj rájuk a jobb gombbal.

Győzelem: **⊗, ○, ○, ○, △, ○**

Atombomba: **○, ⊗, ○, △, ○, △**

Parabomb: **○, ⊗, ○, ○, ⊗, △**

\$1000: **○, ○, ○, ⊗, △, ○**

Érceket munkaerővé változ-

tatja:

⊗, ○, △, △, ○, ⊗

Érceket és kristályokat arannyá változtatja:

○, ○, ○, ⊗, ○, ○

Chronoshift: **△, ○, ○, ○, ○, ⊗**

Térkép: **○, △, ○, ⊗, △, ○**

Szovjet jelszavak

Szint – Jelszó
1 – 17DUXFJ6C
2 – VMBWOQ284
3 – XN37MCCSO
4 – LH06FZZQL
5 – BUJV20LFF
6 – AVYQ10YA8
7 – LZRJTMQAN
8 – YQX4C9GFH
9 – 1QES08LE0
10 – RKPOUOXJA
11 – CDLKYL7Q4
12 – 8T5GGDK25
13 – X5CDEOKN8

Szövetséges Jelszavak

Szint – Jelszó
1 – LZ9SE4HPN
2 – FG0WEU900
3 – EC5NAHTU
4 – 9BFVYZAZ8
5 – P4XS4CZVC
6 – FMNAE6U08
7 – 7XIQW4KQI
8 – WPLAGLJ2G
9 – 4TNT8RJ21
10 – FZOZY7ZQA
11 – X9FJVJZI
12 – 5RNHTXLRV
13 – J7VEWVT09
14 – OLHDAPYHL
15 – 17LE3FDV

COLONY WARS

Minden küldetés és befejezés

Elérhetőek az alábbi jelszóval: **zx7z15EEVLaX7QON**

Csalások

Az alábbi jelszavak segítségével csalhatsz, de vigyázz a kis- és nagybetűkre!

Commander*Jeffer – Szint kiválasztása

TranquilleX – Kimeríthetetlen elsődleges fegyverek

Memo*X33RTY – Kimeríthetetlen másodlagos fegyverek

Hestas*Retort – Kimeríthetetlen Pajzsok

All*cheats*off – Minden csalást kikapcsol.

COLONY WARS: VENGEANCE

Csalások

Az alábbi jelszavak segítségével csalhatsz, de vigyázz a kis- és nagybetűkre!

Blizzard – Minden kódot aktivizál

Stormlord – Kikapcsolja a kódokat

Vampire – Legyőzhetetlenség

Tornado – Minden fegyver

Dark*Angel – Nincs túlmelegedés

Chimera – Kimeríthetetlen másodlagos fegyverek

Avalanche – Kimeríthetetlen Utánégető

Hydra – Rengeteg Zseton

Thunderchild – Minden hajót használhatsz

Demon – Küldetés és záróképsor kiválasztása.

D

DIE HARD TRILOGY

Die Hard 1 kódok

Szüneteld a játékot, válaszd a quit opciót, majd tarts lenyomva az **R2**-t, és közben az alábbiakat írhatod be:

Sebezhetetlenség: **→, ↑, ↓, ○**

Lőszer: **↓, ○, ○, →**

Célpontok az égbe szállnak: **↓, ○, △, ↓**

Fordított irány: **→, ○, △, →**

Koordináták: **←, ○, ↓, ○**

Csontváz mód: **△** 10-szer, **→, →, →, →**

Ostoba mód: **↓, ○, ○, ↓, △, ↓**

Furcsa halálok: **○, ○, ○, ○, →**

Fegyverek és kimeríthetetlen lőszer:

→, ↑, ↓, ↓, ○, →

Die Hard 2 kódok

Szüneteld a játékot, válaszd a quit opciót, majd tarts lenyomva az **R2**-t, és közben az alábbiakat írhatod be:
 Térkép és sértetlenség:
 →, ↑, ↓, ⊙.
 Csontváz mód:
 ↓, ⊙, △, ↓.
 Extra lőszer:
 →, ⊙, ←, ⊙, △, ↓.
 Fergus mód:
 ⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊗, ⊙.
 Legyőzhetetlenség:
 ↓, △, →, ⊙.

Szerezd meg a Berettát!

Lődd le a helikoptert, ami a szint elején, a bal oldalon jelenik meg. Miután felrobbant, megtalálod a kétszeres tűzerejű Berettát.

Die Hard 3 kódok

Szüneteld a játékot, válaszd a quit opciót, majd tarts lenyomva az **R2**-t, és közben az alábbiakat írhatod be:
 Big mód:
 ←, △, →, ↓.
 Fergus mód:
 ⊙, ↓, ↓, △, ⊗, ⊙.
 Autó lebegtetése:
 →, ⊙, ←, △, ⊗, ⊙, ↓.
 Flat shaded mód:
 ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←.
 Lassú mozgás:
 ←, ↑, ←, ←, ⊙, ↓.
 Madártávlati kép:
 ⊙, →, ↓, ⊙, △, ←.
 Követ a kamera:
 ↓, ⊙, ↓, ⊙.
 Nagyon lassú mozgás:
 ⊙, ↓, ↓, ⊙, →.
 999 turbó:
 ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ⊗, ⊗.
 Örök élet:
 ←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, →.
 Zajos autó:
 →, ⊙, ←, ←, ⊙, ↓.
 Repülő csészealj mód:
 →, ⊙, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗.

Dead Ball Zone

Minden stadion és csapat
 Válaszd az „Italian”-t a nyelv kiválasztásánál.
 Ekkor tarts lenyomva a **L2+R1+↑+⊙**-t kb. tíz másodpercig.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL Szint kiválasztása

Szüneteld a játékot, majd nyomd meg a **↓**-t kilencszer, a **↑**-at, majd lépj ki a játékból. Válaszd a „Time To Kill” opciót a főmenü aljáról, a **←** és **→** segítségével válassz egy szintet, majd

kezd el a játékot a **⊗**-val.

Csalás kódok

Szüneteld a játékot, és géped be az alábbi kódok valamelyikét.
 Sebezhetetlenség:
L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊙, ⊙.
 Végtelen számú újraindítás:
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1.
 Láthatatlanság:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
 Végtelen sok lőszer:
←, →, ←, →, ⊙, ←, →, ←, →, ⊙.

Összes fegyver:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
 Felturbózott fegyverek:
R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, ⊙, ⊙.
 Minden tárgy:
R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.
 Extra pusztítóerő:
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Nagy fejű Duke:
R1 kilencszer, **↑**.
 Kis fejű Duke:
R1 kilencszer, **↓**.
 Nagy fejű ellenség:
R1 kilencszer, **←**.
 Kis fejű ellenség:
R1 kilencszer, **→**.
 Intro:
⊙, ↑ kilencszer, **⊙, L1**.

Befejező képsorok:
⊙, ↑ kilencszer, **⊙, L2**.
 Skótszoknyás jelenet:
⊙, ↑ kilencszer, **⊙, R2**.
 A készítő bemutatkoznak:
⊙, ↑ kilencszer, **⊙, R1**.
 A játék végigjátszva:
⊙, △, ⊙, ⊙.
Rogue Trip FMV mozi
 Press **L1+L2+R1+R2** at the GT Interaktív logo a megnyitó képsorok alatt.

E

EVIL ZONE SZTORIZGATÁS

Győzz le egy szereplőt story módban, és megtudhatsz egyet s másat a múltjáról. Ehhez csak ki kell választanod a megfelelő menüpontot az opciós menüben. Lehetőséged nyílik még arra is, hogy megcsodálj néhány skiccet.
Önfrankozás
 Győzz le minden módban minden szereplőt, menj az opciós menübe és válaszd az „Extra”-

t majd a „Congratulations”-t. Ekkor a szereplők elkezdnek a sikereikről áradozni.

Extra ruhák

Először is, nyerd minden szereplővel. Például, ha Danzavir-vel legyőzöd a játékot, utána a vs. vagy az egy játékos módban lesz elérhető az extra ruha.

Galéria

Csináld meg a story módot bármelyik szereplővel. Ezután menj az opciós képernyőre és válaszd az „Extra”-t. Ekkor bepillantást nyerhetsz a galériába.

Főellenfelek és rejtett pályák

Hogy főellenfélként harcolhass és eljuthass a rejtett pályákra, nyerd meg a küzdelmet story módban, három különböző szereplővel.

Játssz lhadurca szerepében

Ehhez meg kell nyerned a story módot két különböző szereplővel, majd Setsunával is. Ekkor lhadurca is meg fog jelenni a szereplők kiválasztására szolgáló képernyőn. Hanganyag Nyerd meg a story módot a legnehezebb fokozaton egy tetszőleges szereplővel. Ha ez megtörtént, meghallgathatod a szereplők hangját. Ha minden szereplővel nyersz, mindegyik hangját megismerheted. Új poszterek Minden story módban legyőzött szereplő után 7 új poszterrel leszel gazdagabb.

EXPLOSIVE RACING

Fordított pályák Írd be „NARCIS”-t a nevedhez.
 Szuper Auto Írd eb „LNCMU” a nevedhez.

F

FELONY 11-79

Váltott kameraállás
 Játék közben nyomd le az **⊙**-t és a **△**-t. Minden jármű a tied lesz ha... a főmenünél, a kettes kontrolleren beütöd a következőket: **L2+R1+R2, R2, L2, R1+△**.
 Ha sikerült, egy robbanást fogsz hallani.
Minden gép és pálya (alternatív)
 Tartsd lenyomva a **△**-t és gyorsan nyomj **R1+L2+R2, R2, L2, R1** a kettes kontrolle-

ren a játék mód kiválasztásánál.
 Ha sikerült, egy robbanást fogsz hallani.

Titkos gépek

Ahhoz, hogy hozzájuk férhess, a következőket kell tenned: 360 – Teljesítsd a Paris pályát 2,5 millió dollár felett. Ebben segítségedre lesz a DRM (Dodge Ram).

Menj le a metróba, és pusztítsd el a szerelvény egy részét. Utána, használd az utolsó telefont.

BUS – Teljesítsd Seaside pályát.
 CIV – Játssz végig a belvárosi pályát.

DAM – Menj végig a Metro City pályán.

DBL – Teljesítsd Párizst, maximum 4 perc alatt.

DTK – Játssz végig Párizst.

ELS – Szállj be a Dump Track-be, és teljesítsd a Seaside pályát 2,5 millió \$ felett.

A pálya elején tolass, amíg a két \$100 000-os konténer el nem csapod, de utána a többivel már ne törődj!

FD7 – Négy percen belül teljesítsd a belvárosi pályát.

FML – Sértetlenül, és anyagi veszteségek nélkül játszd végig a belvárosi pályát.

GT1 – Menj végig, max. négy perc alatt a tengerparti pályán.

GTK – Lépd át a sebesség korlátot a tengerparti pályán, úgy, hogy legalább 53 mph-vel haladj.

GT5 – Teljesítsd a Seaside (tengerparti) pályát.

GTS – A belvárosi pályát teljesítsd 1 millió dollár felett, majd ezután játszd végig a tengerparti pályát is.

LIM – Teljesítsd a Paris pályát.

NSR – Teljesítsd a belvárosi pályát.

PLC – Teljesítsd a tengerparti pályát felhalmozott pénz és egyéb károk nélkül.

PCS – Teljesítsd a belvárosi pályát négy percen belül.

RCC – A Paris pályán a Mallban, rombold szét a baloldali falon lévő polcokat, még mielőtt kifutnál az időből.

Hogy időt takaríthass meg, próbáld felvenni az RCC-t, aztán használd az egyik telefont.

SIR – Játssz végig a belvárosi pályát.

SSP – Lépj túl 144 mph-n a gyorsasági ellenőrző pontnál a tengerparti pályán.

TAC – Teljesítsd a Metro City pályát négy percen belül.

TNK – Teljesítsd a Paris pályát felhalmozott pénz és károk nélkül.

VPR – A belvárosi pályán teljesíts 1 millió dollár felett. Hogy ez sikerülhessen válaszd a 318-as kocsit.

A játék kezdetén tolass vissza az ékszerboltba, és pusztítsd el a megmaradt ékszereket, melyek darabja \$80 000-t ér.

FIFTH ELEMENT

Csalás mód

A fő menüben üsd be a **L1, L2, R2, R1, ⊙** kódot. Egy hang jelezni fogja a helyes bevitelt.

A **↑**-as lenyomásával beléphetesz a csalás menübe, ahol megtalálható a pálya szelekció, örök élet, fegyverek, tárgyak és FMV jelenetek különböző opciói.

A PAL verzióhoz, a fő menüben nyomd meg az **⊙+△+L2** gombokat.

FIFA '99

Hol található meg Ronaldo-t?

Ronaldo a játékban Calcio Milan csapatában található.

FORMULA ONE

Bogár mód

Nyomd le a **⊙**-t és utána gyorsan üsd be a **→, ↑, △, ←, ↑, ⊙, △** kódot a bemelegítő, minősítő és a verseny opciót megjelenítő képernyőn.

Helyes bevitelnél a „Buggy Mode Activated” mondat fog megjelenni. A kocsid pedig egy kis 4x4-es bogárrá fog változni.

Motorbicikli mód
 Nyomd le az **⊙**-t és utána gyorsan üsd be a **↓, ↑, ⊙, △, →, ↑, ⊙, △** kódot a bemelegítő, minősítő, verseny opciókat kijelző képernyőn.

Helyes bevitelnél a „Bike Mode Activated” mondat lesz látható. A kocsid pedig motorrá fog változni.

Láva pálya
 Nyomd le az **⊙**-t és utána gyorsan üsd be a **⊙, ⊙, ↑, →, →, ⊙, ⊗** kódot a bemelegítés, minősítés, verseny opciókat megjelenítő képernyőn.

Helyes bevitelkor a „Lava Mode Activated” felirat fog megjelenni. A pályát ezután láva fogja borítani, a fennmaradó helyek pedig szürkévé válnak.

Összevissza beszéd mód
 Nyomd le az **⊙**-t és üsd be gyorsan a **←, ⊙, ↑, ↓, ↓, →, ⊙, ⊙, ⊙** kódot a bemelegítés, minősítő és a

versenyopciót megjelenítő kijelzőn. A helyes beírást a „Gibberish Mode Activated” szöveg megjelenése fogja jelezni. Ezután Murray teljesen összevissza fog beszélni.

Bonusz pálya (Frameout City)

Nyomd le az **⊙**-t és gyorsan üsd be a **←, ⊙, ⊙, △, △, ⊙, ↑, →** kódot a verseny minősítő képernyőn.

A helyes bevitelt a „Bonus Track Activated” kiírás fogja jelezni. A kocszi alakú bonusz pályát a következő egyéni verseny kezdetekor lehet majd kiválasztani.

Ez a pálya általában akkor játszható, ha mind a 17 kört teljesítetted a bajnokság módban, és az első három helyezett között végzel.

Mentsd ki a játékot egy memória kártyára, hogy a bonusz pálya továbbra is kiválasztható maradjon.

Német mód
 Nyomd le az **⊙**-t és gyorsan üsd be a **↓, ↑, ←, ←, ⊙, ⊙, ⊗** kódot a bemelegítő, minősítő, verseny opciókat megjelenítő képernyőn.

Helyes bevitel esetén megjelenik a „German Mode Activated” kiírás. Ezek után a kommentár németül folytatódik a kiválasztott nyelvre való tekintet nélkül.

Spanyol mód
 Nyomd le az **⊙**-t és gyorsan üsd be a **△, ⊙, →, ⊙, △, ⊙, →, ⊙** kódot a bemelegítő, minősítő, verseny opciókat megjelenítő képernyőn.

Helyes bevitel esetén a „Spanish Mode Activated” kiírás fog megjelenni. Ezután a kommentár spanyolul fog folytatódni, az előre kiválasztott nyelvre való tekintet nélkül.

G POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Pálya jelszavak
 Használd ezeket a jelszó kijelzőn, hogy eljuthass a következő szintekre.

Level 2 OCTOPI
 Level 3 BRAINS
 Level 4 FINGER
 Level 5 BANANA

Level 6	JUNGLE
Level 7	VOODOO
Level 8	SQUEAK
Level 9	DUNDEE
Level 10	TEAPOT
Level 11	BUTTER
Level 12	INDIGO
Level 13	STROUD
Level 14	ELIXIR
Level 15	LIQUID
Level 16	STAPLE
Level 17	SHIRTS
Level 18	APPLES
Level 19	GADGET
Level 20	TANUKI
Level 21	SALADS
Level 22	DUFFCO
Level 23	PHONES
Level 24	ASSERT
Level 25	OXYGEN
Level 26	JOYPAD
Level 27	ACTIVE
Level 28	MENACE
Level 29	WINDOW
Level 30	AGENDA

GRAND THEFT AUTO

Legyőzhetetlenség

A fő menüben nyomd be az kódot.

Csalás módok

Írd be a következő játékos nevét, hogy aktiváld a megfelelő csalásokat.

Figyelem: A kódokat kombinálva is lehet használni. Írj be egy kódot, aztán menj a „Rename”-hez, és üss be egy másik kódot. Az utolsó kód beírása után a szereplődnek tetszés szerint bármilyen nevet adhatsz.

Összes fegyver, végtelen muníció, pálya kiválasztás, 99 élet, páncél, kiszabadulás a börtönből, kijelző koordináció, maximális pálya mennyiség, 5-szörös bónusz – **BSTARD Rendőrség törölve** – **CHUFF** Összes város – **TURF** Város kihagyása – **WEYHEY** Pálya kiválasztás – **SKYBABIES**

Csalás Kódok

Írd be a kívánt kódot a jelszó kijelzőn.

Írd be újra, hogy kitörölhesd. **HAROLDHAND** – Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, egy „A börtönből szabadon távozhat” („Get Out Of Jail Free”) kártya, páncél, 9 999 990 pont, 99 élet, 5-szörös szorzó, semmi rendőr, és kijelző koordináció.

GETCARTER – Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, „A börtönből szabadon távozhat” kártya, páncél, 99 élet, 5-szörös szorzó, tetszőle-

ges pályamennyiség, kijelző koordináció.

FREEMANS – Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, „A börtönből szabadon távozhat” kártya, páncél, 5-szörös szorzó.

DONTMESS – Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, „A börtönből szabadon távozhat” kártya, páncél.

TOOLEDUP – Ugyan az, mint a **DONTMESS**.

SORTED – Összes pálya, összes fegyver, végtelen muníció, „A börtönből szabadon távozhat” kártya, páncél.

RAZZLE – Összes pálya.

READERWIFE – Összes pálya.

MAYFAIR – London pályák

1–2.

PENTHOUSE – London pályák

1–3.

MCVICAR – 99 élet.

BIGBEN – 9,999,990 pont.

SIDEBURN – 5-szörös szorzó.

OLDBILL – tetszőleges pályamennyiség.

GRASS – Nincs rendőr.

SWEENEY – Kijelző koordináció.

GRAN TURISMO

High resolution mód

Szerezz egy Nemzetközi A Jogosítványt (International A Licence), azután lépj be a GT League-be, és nyerd meg mind a négy kupát, beleértve a GT Világ Kupát is (GT World Cup) vagy teljesítsd sikeresen az összes arcade mód pályát a legnehezebb fokozaton.

Bónusz FMV jelenet

Válaszd ki az arcade módot, szerezd meg a bónusz pályákat, és az összes pályán végezz az első helyen a számodra legszimpatikusabb autóval. Ez csak az A, B, és C osztály módokban lehet kivitelezni normál vagy magasabb nehézségi fokozat mellett. Egy „Staff Video” opció fog ezután megjelenni a „Bonus Items” alatt.



IN THE HUNT

Pálya kiválasztás

Jelöld ki a -ot és nyomd meg a gombokat. Ekkor egy menü jelenik meg, ami lehetővé teszi, hogy bármelyik pályán játszhass, megnézhess mind a négy befejezést, és elkezdhess egy két

játékos Vs. mód játékot.

Gyorsulás

Pauzálj a játékot, és tartsd lenyomva a gombokat, majd folytasd.

Lassítás

Pauzálj a játékot, és tartsd lenyomva a gombokat, majd folytasd.

Végtelen „continue” lehetőség (újrakezdés nélküli folytatás)

A visszaszámlálásnál nyomj

-ot, hogy még öt „continue” kredithez juthass.

Figyelem: A játék a „continue”-k felhasználása után is folytatni fogja a visszaszámlálást.

Extra életek

Közvetlenül az utolsó élet elvesztése előtt nyomd meg a -ot a kettes irányítón. Ezután a folytatásban plusz életekre tehetsz szert.

Game Shark kódok

Végtelen idő 8007D96E

0086

Legyőzhetetlenség P1

8009714A 0101

Örökélet P1 800DCC48

0005

Végtelen „Continue” P1

8007DA68 0005

Legyőzhetetlenség P2

80097006 0201

Örökélet P2 800DCC4A

0005

Végtelen „Continue” P2

8007DA6A 0005

INVASION FROM BEYOND

Figyelem: A játék B-Movie néven is fut.

Pálya kiválasztása

A „Press Start” kijelzőn nyomj (2), -t, majd menj vissza a „Start Mission” kijelzőhöz, ahol bármelyik pályát kiválaszthatod.

Összes hajó, fegyver, és feljavítás.

A „Press Start” kijelzőn nyomj

(2), -ot.

IMPACT RACING

Debug mód

Üsd be a „RABBITBADGER” jelszót. Ha helyesen írtad be a kódot, a „Debug Mode” felirat fog megjelenni a képernyő alján. Ezután beállíthatod a az idő limitet, a „power-up”-ok számát, az „enemy AI”-t, és a pálya típusokat.

Legyőzhetetlenség

Írd be az „I.AM.IMORTAL” jelszót, és a járműved elpusztíthatatlanná válik.

Összes fegyver

Írd be az „ALL.TOOLEDUP” jelszót, és a játék elején felveheted az összes fegyvert.

Végtelen lőszer

Írd be a „LOADSOFSTUFF” jelszót.

Bónusz pálya

Írd be a „BONUS.LEVEL” jelszót, és mind a hat bónusz pályát aktiválhatod.

Utolsó pálya

Írd be az „ENDGAMELEVEL” jelszót, és kiválaszthatod a játék utolsó pályáját.

Hang teszt

Írd be a „JOURNEYS.END” jelszót. Ebben a módban a játék diszket kicserélheted egy audio CD-re, és a zenével szinkronban grafikus jelek fognak megjelenni. Ezután nyomd meg a -et, hogy informálódhass a zenével kapcsolatban, és a vagy gombok segítségével váltogathatsz a pályák között.

Pálya jelszavak

Pálya státusz jelszó

2 AR12, Dupla lézer

000G4KBOM04Q

2 Puszító, Dupla lézer

000G73K26XK

3 Puszító, Lövedékek

01F96MBWA79K

4 AR12, Lövedékek

1MAT6XCE3OIL

5 Puszító, Quad lézer

02M04CCLQ84A

7 Puszító, Tűzfal

03HAV2DCMDU2

8 AR12, Quad Lézer

OZMAQKDS00HG

Game Shark kódok

Végtelen egészség 8013E524

0320

Végtelen Idő 8013824C

0625

Végtelen Lézer 8013E554

0000

Végtelen elülső páncél

800B9E8C 0064

Végtelen hátulsó páncél

800B9E90 0064

Végtelen akna a Pick-up-on

800B9E80 0063

Végtelen lövedék a Pick-up-on

800B9E78 0063



JONAH LOMU

RUGBY

Bónusz csapatok

Nyerd meg a Territories Cupot (Területi Kupa), a normál játék során. A „Play” opció segítségével bejuthatsz egy má-

sik ligába, ahol olyan bónusz csapatok találhatók, mint a Barbarians, British Lions, és a World XV. Válaszd újra a

„Play” opciót, miután a ligával megnyerted a kupát, és ismét olyan bónusz csapatok között válogathatsz, mint a Codemasters, Rage All-Stars, és Team Lomu.

JUMPING FLASH 2

Szuper mód

Miután befejeztél a játékot, mentsd ki egy memória kártyára. A mentett adatok töltése után a főképernyőről jelöld ki a „Game Select”-et, és nyomd le a -es gombot. A játékot ezután elvileg újra lehet játszani Szuper módban, ahol három pálya helyett hatot lehet ugrani. Mindig nyomd meg az ugrás gombot, ha elérted a teljes ugró agasságot...

Extra mód

Miután végig mentél a játékon Szuper módban, tovább fokozhatod az izgalmakat az Extra módban.

Tex-et segítő MI

A cím képernyőn üsd be a kódot. Válaszd a „Support AI”-t az opció menüből, hogy hozzáférhess Tex-hez.

Rachel-t segítő MI

A cím képernyőn üsd be a kódot. Válaszd a „Support AI”-t az opció menüből, hogy hozzáférhess Rachel-hez.



KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Balue tornya (Extra Vision) bónusz pálya.

Mentsd ki mind a 72 Phantomilian-t.

Zene teszt

Teljesítsd a Balue tornya bónusz játékot. Ezután megjelenik egy zene teszt a pálya kiválasztó képernyőn.

Kontrol cím képernyő

A címképernyőn nyomd meg a és az gombokat, aztán fűjd le a leveleket a képernyőről.

Pálya kiválasztás

Fejezd be a játékot, és lépj vissza a cím képernyőre. Vá-

laszd a „Continue” opciót, aztán pedig a „Vision Clear”-t.

KRAZY IVAN

Pálya kiválasztás

Jelöld ki Oroszországot, a a pálya kiválasztó képernyőn ott, ahol a földgömb található, majd nyomd meg a -os gombot.

Mielőtt megjelenének a Japán misszió részletei, nyomd le kombinációt. A földgömb végig fog pattogni a pályákon.

A kívánt pályánál engedd el a gombokat.

Igazi befejezés

Miután felrobbant a pajzs generátor a legutolsó pályán (Japán), sétálj be a robbanás epicentrumába, ahol találni fogsz egy rejtett pályát, és a játék valódi befejezését.



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

Kain vérének megőrzése.

A játék során nyomd le a

gombokat.

Kain varázslatának megőrzése

A játék során nyomd le a

gombokat.

A játék során nyomd le a

gombokat.

FMV jelenetek

A játék során nyomd le a

gombokat.

Üsd le az gombot, és megjelennek a Dark Diary jelenetek.



METAL GEAR SOLID

Álcaruha

Teljesítsd a játékot a könnyű fokozaton, miután a megnyomásával átestél a kinzáson. Miután mentetted, Otacon átadja a szereplődnek az álcaruhát felszerelést. Teljesítsd a krediteket, és ments. Töltsd be a kimentett játékot, ami Stealth Suit-tal fog kezdeni. Fejkdő (Bandana).

Teljesítsd úgy a játékot, hogy ne kelljen átesni a kinzáson. A

szereplőd megmenti Meryl-t, és megkapja a fejkendőt. Miután felszereltesd, a fejkendő végtelen muníciót tesz majd lehetővé, bármely fegyverhez. Nem egy haszontalan dolog.

MADDEN '98

Bonusz csapatok

Írd be a következő nevek egyikét a „Create Player” menübe, hogy aktiválhasd a bonusz csapatokat.

Csapat – Név

EA Sports – ORRS HEROES
Tiberon Team – LOIN CLOTH
All Time All Madden – COACH
All '60s – PAC ATTACK
All '70s – STEELCURTAIN
All '80's – GOLD RUSH
NFC Pro Bowl – ALOHA
AFC Pro Bowl – LUAU

Bonusz stadionok

Írd be a következő játékosok neveinek egyikét a „Create Player” menübe, hogy aktiválhasd a bonusz stadionokat.

Stadion – Név

Astrodome – ETSONS
Cleveland Browns Stadion – DAWGPOUND
Old Miami Dolphins Stadion – DANDAMAN
Old Oakland Stadion – SNAKE
Old Tampa Bay Stadion – BIG SOMBRERO
RFK Stadion – OLDDC
Tiburon Sports Complex – SHARKSFIN
Wild West – GHOST TOWN

Írd be a következő játékosok neveinek egyikét a „Create Player” menübe, hogy aktiválhasd a megfelelő csalás funkciót.

Effekt – Név

Jobb minőségű hátvédek – LEECH
Könnyű megfogás – GLOVES
Hosszú rúgások – BIGFOOT
Keményebb kar – JACKHAMMER

MOTO RACER 2

Írd a következő kódokat a fő menübe.

Bonusz pálya:

R1, R2, ↑, ←, △

Gyorsabb motorok:

↑, ↑, ↑, →, ←, △, ⊗

Magasabb ugrások:

←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ⊙, △, ⊗

Többi versenyző 50

km/h-ra való korlátozása:

⊙, ⊙, →, ←, L1, R1, ⊗

Abszolút bajnokság megnyerése:

Nyomj R2, L2, ↑, ↑, ⊙, ⊙, ↓, ↓, R1, ⊙, △, ⊙, ↑, ↓, ⊙, △, R2, L1, ⊙, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, ⊙, ⊙, △ kódot a fő menüben.



NANOTEK WARRIOR

Speciális fegyverek

Az alábbi két jelszó (password) működik. Az egyik: ⊗, ⊙, △, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊗. A másik: ⊗, △, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊗.

Fekete NanoTek hajó

A jelszó: ⊗, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊗. Ha beírtad, az 1. Szinten ki tudod választani ezt a hajót, minden fegyvert plusz négy életet.

Memóriakártya engedélyezése

Helyezd be a memóriakártyát mielőtt elkezdődne a játék. Ezután szüneteltesd a játékot, és írd be: ←, →, ← (2x), R2, ⊙, L1, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. Ha a játékban eljutsz a második szintre, vagy feljebb, akkor lépj ki – és hirtelen megjelenik egy titkos menü ahol a játékot elmentheted.

Maximális pajzs

Pauzálj a játékot, és írd be: ⊙, ⊙, →, ↑ (2x), L1(2x), ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani.

Begyorsítás

Pauzálj a játékot, és írd be: ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, △ (3x), ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani.

Úrhajó megállítása

Szüneteltesd a játékot, és írd be: △, ←, △, →, △, ↑, △, START. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. A hajót a △-gel tudod megállítani.

Összevissza kigyózó cső

Szüneteltesd a játékot, és írd be: ⊙, ⊙, ←, ⊙(2x), ↓, ↑, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. Amikor visszatérsz a játékba, a csőrendszer össze-vissza fog tekeregni.

Pilótafülke-nézet

Szüneteltesd a játékot, és írd be: △, ⊙, ⊙ (2x), △ (2x),

START. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. Ezután kvázi első személyű nézőpontból játszhatasz.

Ellenségek és akadályok elfogatása

Szüneteltesd a játékot, és írd be: R1 (2x), ↑, ⊙, ⊙, △, L2, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. Ha beírtad, a következő pályától kezdve az ellenségek és az akadályok máshol lesznek.

A kamerát a hajóra állítja

Szüneteltesd a játékot, és írd be: ⊙, ⊙, △ (2x), ⊙, ⊙, △, START. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani. Ezután az űrhajót mindig a képernyő közepén fogod látni.

Elpusztítható akadályok

Szüneteltesd a játékot, és írd be: ⊙, ⊙, R2 (2x), ←, ↑, ↓, ⊗. Ha helyesen írtad be a kódot, egy motor dübörgését fogod hallani.

Teljes sztori

A játék CD-t helyezd egy PC-kompatibilis CD-ROM-ba. A GAMES könyvtárban megtalálod a STORY.TXT fájlt, ez tartalmazza a teljes történetet.

Képek a játékból

A játék CD-t helyezd egy PC-kompatibilis CD-ROM-ba. Ezután nézgesd végig a .JPG formátumú képeket.

Szintek és a hozzájuk tartozó kódok

Normál fokozaton

2 ⊙, △, ⊗, △, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊗

3 △, ⊙, ⊗, △, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊗

Bonusz 1 ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊙, ⊙, △, ⊙, ⊗

4 ⊗, △, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙

5 ⊙, △, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙

6 △, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊗

Bonusz 2 ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, △, △, ⊙

7 ⊗, △, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊙, ⊙

8 ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, △, ⊙, ⊗

Nehéz fokozaton

2 ⊙, ⊗, △, ⊗, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙

3 ⊗, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, △

Bonusz 1 ⊙, ⊙, △, ⊗, ⊙, △, ⊙, ⊙, ⊗

4 ⊗, △, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊙, ⊙, △

5 ⊙, △, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊗

6 △, ⊙, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗

⊙, ⊙, ⊙, △

Bonusz 2 ⊙, ⊙, ⊙, △, ⊗, △, ⊙, ⊙, ⊗

7 △, ⊗, △, ⊙, ⊗, ⊙, ⊗, △

8 ⊙, ⊗, △, ⊙, ⊗, ⊙, △, ⊙, ⊗

A kifogyhatatlan lőszer

Game Shark kódja: 800CAC80 1000

NASCAR '99

Versenyezz Bobby Allison személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Charlotte nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ←, ↑, →, ⊙, ⊗, ⊙, L1, L2, R2, R1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Versenyezz Davey Allison személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Talladega nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑, ⊗, ↓, R1, ←, ⊙, →, ⊙, L2, R2. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Versenyezz Alan Kulwicki személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Bristol nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: R1, R1, R2, R2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊗. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Versenyezz Cale Yarborough személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Darlington nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑, ↑, ↑, ⊙, ⊙, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ←. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Versenyezz Richard Petty személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Martinsville nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: ↑, R1, →, ⊙, ↓, ⊗, ←, ⊙, L1, R1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Versenyezz Benny Parsons személyében

Válaszd a „Single Race”-t a fő menüből, és a Richmond nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car”

opciót, aztán gépeld be a következő kódot 4 másodperc alatt: R2, R2, L1, L2, L2, L2, R1, R2, R2, L1. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

Integető sofőr

Válaszd a cockpit kameraállást, majd tartsd lenyomva az -t addig, amíg a sofőr integetgni nem kezd.

NUCLEAR STRIKE

Írd be a következő kódokat a jelszó képernyőre

Recon mód – EAGLEEYE
Könnyű küldetés 1 – AVENGER

5 folytatás – WARRIOR

Előző küldetés – ANDREAS

Örök élet – LAZARUS

Végtelen fegyver újratöltés – GOPOSTAL

Repülj messzebb – MPG

Végtelen muníció, páncél, üzemanyag. – PACKISBACK

Gyorsabb mozgás – WARPDRIVE

Future Strike FMV jelenet – COMMERCIAL

Pálya – Jelszó

1 – JUNGLEWAR

2 – CUTTHROATS

3 – COUNTDOWN

3B – PLUTONIUM

4 – SABREJET

5 – ARMAGEDDON



OGRE BATTLE

Dragon's Heaven csata

Névként írd be a „FIRESEAL”-t, hogy egy erős hadsereggel a Dragon's Heaven-nél kezdhes.

Turbo mód

A névhez írd be, hogy „GOTOHELL”. Figyelem: a kód a játék mindkét oldalát befolyásolja.

Zene teszt

A névhez írd be, hogy „MUSIC/ON”.

OMEGA BOOST

U1 Zóna

Teljesítsd a játékot a legnehezebb fokozaton 90 AP-vel, és „continue” használata nélkül.

U2 Zóna

Teljesítsd a játékot a legnehezebb fokozaton 60 AP-vel.

U3 Zóna

Teljesítsd a játékot a legnehe-

zebb fokozaton, 50 AP-vel.

U4 Zóna

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon 90 AP-vel, és „continue” használata nélkül.

U5 Zóna

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon 60 AP-vel.

U7 Zóna

Teljesítsd a játékot a legnehezebb fokozaton „continue” használata nélkül.

U8 Zóna

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon.

U9 Zóna

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon „continue” használata nélkül.

V5 Zóna

Teljesítsd a játékot 60 AP-vel.

Belső A pálya

Teljesítsd a játékot 60 AP-vel (legyőzhetetlenséggel, 9-es pálya összes fegyverével).

Belső B pálya

Teljesítsd a játékot a legnehezebb fokozaton 90 AP-vel (végtelen speciális támadással, a 3-as pálya összes fegyverével).

Belső C pálya

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon (maximum gyorsasággal, 9-es pálya összes fegyverével).

Belső D pálya

Teljesítsd a játékot a normál nehézségi fokon 90 AP-vel („five-way” támadással, 9-es pálya összes fegyverével).

Belső E pálya

Teljesítsd a játékot a legnehezebb fokozaton (növelt gyorsasággal up, down, left, right irányában, 9-es pálya összes fegyverével).

Töltő képernyő irányítása

A D-pad vagy Analog-irányító megnyomásával megváltoztathatod a képernyőn található vörös négyzetek helyzetét.



PANDEMONIUM 2

Írd a következő kódokat a jelszó képernyőre:

31 élet – IMMORTAL

Legyőzhetetlenség – NEVER-DIE

Max egészség – HORMONES

Pálya kiválasztás – GETACCES

Fegyverek – MAKMYDAY

Guruló kamara nézőpont – GONAHURL

Speed mód – SKAT-BORD

Mutant mód – GENETICS
Pszichedelikus anyag – ACID-DUDE
Regenerálódó szörny – JUST-KIDN

PSYBADEK

Jelszóként írd be a következő kódokat.
Legyőzhetetlenség – DONDA-HAOS
Pálya kiválasztás – GOANYW-HERE
9 élet – DONTDIONME
Turbo Dek – DEKPOWERUP
Lassú Dek – CLAPPEDOUT
Óriás Xako – INLILLIPUT
Pici Xako – SIZOFANANT
Hold gravitáció – WALKON-MOON
Fejjel lefelé mód – TOPSY-TURVY
Ingadozó mód – JELLYJELLY
Csúsós mód – GREASEDDEK

Q

QUAKE 2

Stratégiai útmutató

Bonusz a „könnyű” (easy) nehézségi fokozaton:

Ha sikeresen befejezed és elmented a játékot „könnyű” fokozaton, elérhető lesz a „One Hit Kill” és a „Weapons Stay” opció multi-player módban.

Bonusz a „közepesen nehéz” (medium) nehézségi fokozaton: ha sikeresen befejezed és elmented a játékot „közepesen” fokozaton, elérhető lesz a „Game Speed”, a „Blast Force”, a „One Hit Kill” és a „Weapons Stay” opció multi-player módban.

Bonusz a „nehéz” (hard) nehézségi fokozaton:

Ha sikeresen befejezed és elmented a játékot „nehéz” fokozaton, elérhető lesz az „Unlimited Ammo”, a „Game Speed”, a „Blast Force”, a „One Hit Kill” és a „Weapons Stay” opció multi-player módban.

Game Shark kódok

Megfordított Joker parancs: P1 D00C7DD0 ?????

Player 1 kódok:

Infinite Health: 800CBDAO0064
Minden fegyver: 800C7F380FFF
Sebezhetetlen páncél: 800C7F1E0064
Kifogyhatatlan Shotgun és Super Shotgun lőszer: 800C7F3C0064

Kifogyhatatlan Machine Gun és Chaingun lőszer: 800C7F3E0064

Kifogyhatatlan Gránátok és Grenade Launcher lőszer: 800C7F400064

Kifogyhatatlan Rocket Launcher lőszer: 800C7F420064

Kifogyhatatlan Hyper Blaster és BFG lőszer: 800C7F440064

Kifogyhatatlan Rail Gun lőszer: 800C7F460064

Szuper ugrás (a lenyomására): D00C7DD080008000CBD86FEC7

QUOVADIES

Game Shark kódok

Fő hajó kiiktatása

800E6A92270F

Egyéb hajók kiiktatása

800E6AA6270F

800E6ABA270F

800E6ACE270F

800E6AE2270F

800E6AF6270F

800E6B0A270F

R

RESIDENT EVIL 2

Átöltözés

Állítsd a nehézségi fokot „normal”-ra menj a Rendőrségre, de ne vegyél fel semmit. Az alsó átjárón egy újabb zombi fog megjelenni. Brad Vickers lesz az, a helikopter pilóta a Resident Evilből! Gyilkold le, majd kutasd át a hulláját a kulcs segítségével megváltoztathatod a ruhákat.

Végtelen sok rakéta

A vagy B nehézségi fokon, legalább 3 óra alatt, fejezd be a játékot.

Kifogyhatatlan géppuska

Fejezd be az első részt 2 1/2 óra alatt, A vagy B fokozaton.

Kifogyhatatlan Gatling Géppuska

Fejezd be a z első részt 3 óra alatt, A fokozaton.

Mindhárom

Fejezd be az első részt 1 1/2 óra alatt, A fokozaton.

Automatikus célzás

Válassz az „Options”-t a főmenüből, vagy nyomd le a -t játék közben. Ezután válassz a „Key Config” képernyőt, jelöld ki a „Type C” opciót, aztán az „Exit-et”. Ezután a gyors automatikus célzás elérhetővé válik. Tartsd lenyomva a -t, hogy Leon vagy Claire bármelyik zombira tudjon fókuszálni, és ha a célpontot meg akarod változtatni, ekkor a -t nyomd le, miközben a -t nyomva tartod. A -al és -al tudsz lefelé illetve felfelé célozni.

lyik zombira tudjon fókuszálni, és ha a célpontot meg akarod változtatni, ekkor a -t nyomd le, miközben a -t nyomva tartod. A -al és -al tudsz lefelé illetve felfelé célozni.

Óriási színhely

Teljesítsd az első és második szintet A fokozaton. Most már a The Fourth Survivor színhely is elérhető lesz.

Tofu színhely

Játszd végig az első és második színhelyt háromszor, A és B fokozaton, és gyűjtsd össze az összes kincset. Tofu küldetése ugyanaz mint Hunk-é, meg kell menekülnie a csatornákból, és el kell jutnia a helikopterroncsig.

Rebecca Chamber kép

A S.T.A.R.S. hivatalban, a bal oldalon kutasd át az íróasztalt. A következő felirat fog megjelenni: „It's trashed, someone must have searched it”. Ezután kb. még ötvenszer kutasd át a fiókot, hogy megtalálj egy tekerics filmet. Ha megvan vedd fel, és hívásd elő a laborban. A képen Rebecca látható kosaras mezben. Fárasztó.

ROGUE TRIP

Írd be a következő jelszavakat: UFO:

Játszd Goliath szerepében:

Játszd Nightshade szerepében:

Játszd Helikopter szerepében:

Játszd Big Daddy szerepében:

Dupla felvétel:

–

Erősített páncél:

Végtelen turbó:

Végtelen ugrás:

Funtopia szint:

Gulch szint:

Duke Nukem, Time To Kill

FMV:

Isten mód

A szint elején nyomd le:

Aztán tartsd lenyomva a gombokat, és írd be: .

Örök élet

A szint elején nyomd le:

Aztán tartsd lenyomva a gombokat, és írd be: .

Stingerek

Nyomd le a amikor kezdődik a szint, aztán válassz a „Stingers”-t, majd nyomj -t.

Egy üzenet fogja jelezni a helyes belépési kódot.

Kifogyhatatlan fegyverek

A szint elején nyomd le:

Aztán tartsd lenyomva a gombokat,

és írd be .

Erősebb fegyverek

A szint elején nyomd le:

Aztán tartsd lenyomva a gombokat,

és nyomj -t.

S

S.C.A.R.S

A következő jelszavakkal operálhatsz

Leopard auto – RUNNER
Panther auto – MYSTE
Scorpion auto – DESERT
Cobra auto – RATTLE
Minden auto és kupa – ALL-VID
Master Mód – PERTS
Crystal Cup – GLASS
Diamond Cup – ROCKY
Zenith Cup – ZDPEAK

SILENT HILL

Extra Opciók

Lépj be az „Option” képernyőre a főmenüből, és írd be: vagy . Ekkor egy „Extra Options” menü fog megjelenni, és a következők közül választhatsz: Fegyver Kontroll: Press/Switch
Vér színe: Normál/Zöld/Lila/Fekete
Nézőpont: Normális/Fordított
Visszafordulás: Normális/Fordított
Sétál/Szalad: Normális/Fordított
Automatikus célzás: Ki/Be
Sikeresen teljesítsd egyszer a játékot, majd mentsd el. Töltsd be az elmentett játékot, menj az „Option” képernyőre a főmenüből, és írd be: vagy . Ekkor az „Expand Option” menü jelenik meg új lehetőségekkel.

Nézőpont: Normál/első személyű
Lőszer: x1/x2

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Küzdj Akuma szerepében

Írd be gyorsan a szereplők kiválasztásánál. Ha jó a kód, megjelenik Akuma szellemképe. Válassz Guile-t, és Akuma-val lehetsz.

Configuration menü

Pauzáld a játékot, és nyomj -t.

T

TEKKEN 3

Küzdj Panda szerepében

Jelöld ki Kuma-t a szereplők-nél, és nyomj -t vagy -t.

Küzdj Tiger szerepében

Játszd végig a játékot tizen-nyolc szereplővel. Aztán válassz Eddy-t a „character selection” képernyőn, és nyomj -t.

Játszd Doctor Boskonovitch szerepében

Játszd végig a Tekken Force Mode-ot négyszer (gyűjtsd be a bronz, ezüst és arany kuldcsokat, aztán játszd végső időn).

Győzd le Doctor Boskonovitch-ot, és így arcade módban kiválasztható lesz.

Játszd Gon szerepében

Játszd végig az arcade módot Doctor Boskonovitch-csal. Aztán válassz az arcade módot, és nyomd meg a D-pad-et a szereplőválasztás képernyőnél. Vagy megvered Gont „Ball mode”-ban, vagy játszol force módban, és ha a monogram mód kéri, beírod: GON

Beach ball mini-játék

Menj végig mind a tíz főszerplőn, hogy a „Ball Mode” opció elérhető legyen.

Színház mode

Tégy megjátszhatóvá mindenkiket: Pandát, Tigert, Doctor Boskonovitch-ot, és Gont, és menj velük végig. A „Disc” és „Sound” opciók a „Theatre Mode” alatt elérhetővé válnak.

Combo rögzítése vagy visszajátzása

Válassz a gyakorló módban a „Freestyle”-t. Nyomj +e -t a „Freestyle options” képernyőn.

Aztán nyomj + -t a rögzítéshez vagy visszajátzáshoz. Ruhák megváltoztatása
Játszd a kívánt szereplővel a jelölt ideig.

Aztán, a szereplő kiválasztásánál, jelöld ki ezt a figurát, és nyomj -t.

Xiaoyu – 50 szer

Jin – 50 szer

Anna – 25 szer

Gunjack – 10 szer

TENCHU: STEALTH ASSASSIN

Debug mód

Nyomd meg a -t hogy szüneteltethesd a játékot, majd tartsd lenyomva -t és írd be .

Engedd fel -t és lassan üsd be: . Várj egy kicsit, majd nyomj -t aztán -t.

Megjelenik a Debug Menü ahol láthatatlanság, bonusz fegyverek, ellenfél megigézése, ellenség MI kapcsolgatása, FMV átugrása, és egyebek közül választhatsz.

Újra maximális egészség

Nyomd meg a -t, hogy pauzáld a játékot, és írd be: .

99 tárgyat vesz fel

Nyomd le a -t és közben írd be: .

Megnövelt tároló kapacitás
Nyomd le a -t és írd be: .

Minden fegyver

Nyomj -t és írd be: amikor a tárgyakat kiválasztod. Ezután engedd fel -t és nyomj ismét -t.

Többfajta tárgy

Üsd be: -t, amikor a tárgyakat kiválasztod.

Szint kiválasztása

Válassz egy figurát, tartsd lenyomva u-t és írd be -t a következő képernyőn.

Japán hangok

Válassz egy figurát, tartsd lenyomva o-t, és gépeled be: -t miután egy szereplőt választottál.

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Map screen csalás mód

Nyomj [R2], [△], [R2], [△], [○], [↓], [○]-t a map screen-nél (térkép).

Szint/ellenfél kiválasztása

Írd be a Map screen csalás mód kódját.

Aztán gépeled be:

[R2], [△], [R2], [△], [○], [○], [↓], [△], [↑], [→], [←], [↓], [↑], [L1]-t a térkép képernyőn.

Történet/stílus kiválasztása

Írd be a Map screen csalás mód kódját.

Aztán gépeled be:

[R2], [△], [R2], [△], [○], [○], [↓], [△], [↑], [←], [→], [↓], [↑], [L2]-t a térkép képernyőn.

A készítő FMV-je

Írd be a Map screen csalás mód kódját.

Aztán gépeled be:

[R2], [△], [R2], [△], [↓], [○], [○], [△], [↑], [↓], [←], [→], [↑], [R1]-t a térkép képernyőn.

Csalás játék közben

Üsd be: [R2], [△], [R2], [△], [○], [×], [○], miközben játszol.

Aztán nyomj [R2], [△], [R2], [←], [→]-t, majd az alábbi gombok egyikét.

Minden stílus – [△]

Teljes Chi – [○]

Teljes egészség – [○]

Sebezhetetlenség – [R1]

Lopakodás – [R2]

Nagyobb ellenfelek – [↑]

Kisebb ellenfelek – [↓]

Elvéreznek az ellenfelek – [→]

Örök élet – [×]

Debug mód

Kezdd el a játékot, és teljesíts egy szintet.

Aztán, a térképnél, üsd be:

[L1]+[L2]+[R1]+[R2]+[START].

A térkép feltáru

Nyomd le [R1]+[R2]-t, amíg T'ai Fu a szintek közt császkál. A teljes térkép megtekinthető lesz. Nyomj [○]-t,

hogy a kiválasztott részen játszhas.

A végső főellenség

Használd a „térkép feltáru” kódot. Nyomj [○]-t,

a térkép nézegetése közben, hogy a Főellenféllel küzdhes.

[↑], [↓], [↑], [↓], [×], [×]+[START] (egyszerre).

Utána nyomj [×]-t minden Game Progress oldal után. Egy gongütés jelzi, ha jó a kód.

VIGILANTE 8

Jelszóként üsd be a következő kódokat.

Az összes standard szereplő – GANGS_ALL_HERE

Idegen szereplő – INVITE_VISITOR

Gyár és Titkos bázis szintek – SECRET_LOCALESS

Az összes standard szereplő, az idegen szereplők, bonusz szintek – GIMME DA WORKS

Bonusz szintek és szereplők – WMNWLHTSCUCLH

Nagy kerekék – MONSTER_WHEELS

Erősebb rakéták – DEADLY_MISSILE

Alacsony gravitáció – REDUCE_GRAVITY

Nincs ellenség – GO_SIGHTSEEING

Sebezhetetlenség – I_WILL_NOT_DIE

FMV mozi – SEE_ALL_MOVIES

Egyforma jármű két játékos módban – SAME_CHARACTER

Profi mód – HARDEST_OF_ALL

Lassú mozgás – SLOW_MOTION_ON

VR motorcsónakverseny

Az alábbi jelszavak működnek: Bajnok mód – CUP

Bonusy monohull hajók – PLAMinnow-osztályú katamaránok – MIN

Pike-osztályú katamaránok – IKE

Barracuda-osztályú katamaránok – CUD

Szlam szint – L.R

Mine (bánya) szint – U.G

A neved helyére írd be az alábbi kódokat!

Gyors hajók – ZOODOOM

Kis hajók – COMPACT

Hosszú hajók – LONGONE

Nagy motorok – LARGE

Automatikus turbó – HELP.ME

Nagy fej mód – DEFORM

WILD ARMS

A tárgyak sokszorozása

A megduplázandó tárgynak nálad kell lennie. Bocsátkozz harcra, és tedd a következőket:

1. Válassz ki egy szereplőt, aki egy gyógyító tárgyat használ, pl. orvoságot.

2. Válassz ki egy másik szereplőt, aki ugyanazt a gyógyító tárgyat használja.

3. Az utolsó szereplő cserélje ki a gyógyító tárgyat a sokszorozandó tárgyra. Aztán Rudy használja a gyógyító tárgyat.

Ha megnyerted a harcot, a kívánt tárgyból 255 lesz a birtokodban.

WORMS

Új fegyverek

Nyomj [×]+[○]-t kilencszer a „weapon options” képernyőn.

Banana bombák, sheep bombák és egy minigun lesz elérhető. A Ninja Rope pedig extra rugalmas lesz.

Végtelen sok banana bomba

A „weapon options” képernyőn írd be: [↓], [→], [×], [○], [○], [×], [○], [○], [×], [○], [○].

Kukacok egy támadó ponttal

A „move timer”-t és a „round time”-ot állítsd végtelenre.

Nyomd meg a [×]+[○] gombokat nyolcszor, a fegyverekhez tartozó menünél. Kezdd el a játékot, szüneteld, és válaszd az extra időt. Minden kukac támadó pontja (hit point) egy lesz.

Ez különösen akkor hasznos, ha már csak egy csapatod maradt, és a légcsapás még lehetséges.

Boxmeccs

Nyomd meg a tűzgombot, aztán gyorsan a [○]-et, majd írd be: [R1], [L1], [○].

Egy boxmeccs kezdődik el, itt minden csapatból egy kukac szerepel. Verd meg az ellenfelet ütések és dragonballok segítségével. Miután a egyik worm kifütyd, a játék visszatér a normál kerékvágásba.

WWF: ATTITUDE

Ahhoz, hogy egy tetszőleges szereplőt kiválaszthass, meg kell nyerned a WWF-t tetszőleges nehézségi szinten,

Challenge vagy Career módban.

Ezután egy listából választatsz. Ha egyszer már megtetted, nyomj [L2]-t vagy [R2]-t a szereplők kiválasztásánál.

The Referee

Teljesítsd a Career módot „Stone Cold” Steve Austin szerepében.

Sable

Nyerd meg a WWF címet női birkózóként.

Shane

Legyél a WWF bajnoka, egy férfi szereplővel.

Chyna Triple H.

Head Al Snow.

Test Chyna.

Vince McMahon 'Stone Cold' Steve Austin.

Shawn Michaels, Badass, Road Dogg or X-Pac

Sgt. Slaughter Shawn Michaels

Pall Bearer The Undertaker or Kane

Godfather D-Lo Brown or Mark Henry

Marc Mero Goldust

Jerry Lawler Owen Hart or Jeff Jarrett.

B. Christopher Jerry Lawler

X

XEVIOUS 3D/G+

Játszd Tekken szereplőkkel

Jelöld ki a „Start” opciót a kezdőképernyőn, majd

[←]+[×]+[○]+[START] gombokat az egyes kontrolleren. A hajó Heihachivá változik.

[→]+[×]+[○]+[START] gombokat a kettes kontrolleren. A hajó Paullá változik.

Öt folytatás

Válaszd a „Xevious 3D” opciót. Nyomd le a [L1]+[L2]+[R1]+[R2]-t és gyorsan ütögesd a [○]-t a „game selection” képernyőnél.

Debug mód

Üsd be: [○]+[×]+[START] a „Xevious” főcímnél.

Az eredeti Xevious játék debug módban kezdődik.

Fekete hajó

Válaszd a „Reset” opciót a főcímnél.

Nyomd le: [L1]+[L2]+[R1]+[R2]+[START].

Üsd le [START]-ot, miután a „Start” felirat megjelenik, és ne is engeddd fel, amíg a hajó fekete nem lett.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Gyors folytatás

Tartsd lenyomva a [L1]+[L2]+[R1]+[R2] gombokat, és nyomj [START]-ot amikor folytatódik.

Characters

Küzdj Akuma szerepében

A figurák kiválasztására szolgáló képernyőn jelöld ki Spiral-t, és várj 3 másodpercet. Aztán válaszd ki a következő szereplőket az alábbi sorrendben: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops,

Wolverine, és Omega Red.

Finally, highlight Silver Samurai, majd várj három másodpercet, és nyomj LK+HK+HP-t.

Akuma Silver Samurai helyébe lép. Ha Akumával akarsz harcolni, jelöld ki Storm-ot, és várj három másodpercet. Aztán jelöld ki az alábbi figurákat: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, és Silver Samurai. Aztán válaszd Spiralt, várj 3 másodpercet, és nyomj LK+HK+HP-t.

Z

Szint kiválasztása

Hogy minden szint hozzáférhető legyen, írd be: [△], [△], [×], [○], [△], [△], [×], [○].

Jelszó

Szint Jelszó

2 [○], [△], [×], [○], [△], [○], [○], [×]

3 [○], [×], [○], [△], [△], [○], [×], [○]

4 [○], [△], [×], [○], [○], [△], [×], [○]

5 [×], [○], [○], [×], [△], [○], [×], [○]

6 [○], [○], [△], [×], [○], [×], [○], [○]

7 [×], [○], [○], [×], [△], [△], [×], [○]

8 [×], [×], [○], [△], [×], [○], [○], [×]

9 [○], [×], [○], [○], [×], [○], [○], [○]

10 [○], [△], [○], [○], [○], [△], [×], [○]

11 [×], [○], [○], [×], [×], [○], [○], [○]

12 [×], [×], [○], [×], [○], [×], [○], [○]

13 [○], [△], [×], [○], [△], [○], [×], [○]

14 [○], [△], [×], [○], [△], [×], [○], [○]

15 [○], [△], [×], [○], [○], [△], [×], [○]

16 [○], [×], [○], [○], [○], [×], [○], [○]

17 [○], [○], [△], [×], [△], [×], [○], [○]

18 [○], [○], [○], [×], [×], [○], [○], [△]

19 [×], [○], [×], [○], [△], [△], [×], [○]

20 [△], [△], [×], [○], [△], [△], [×], [○]

ZERO DIVIDE

Rejtett képregények

Győzd le a gépet „easy” fokozaton anélkül, hogy egyszer

is veszítenél, vagy a „continue” opciót használnád. Menj vissza a főcímhöz, és jelöld ki az opció ikont, majd nyomd le, és tartsd lenyomva az [L1]+[L2]+[R1]+[R2]+[START]+[SELECT] gombokat a 2. kotrolleren.

Egy kis képregény fog megjelenni, Necoval a főszerepben.

Phalanx mini-játék

Tartsd lenyomva a [SELECT] és [START] gombokat, aztán kapcsolj be a PlayStationt, és várd meg a „Zoom” logót. Ha jól csináltad, megjelenik a „Bonus Game” felirat, a gép pedig betölti a mini-játékot. Ha legyőzöd a PlayStationt, akkor szembeszállhatsz Necoval.

Láthatatlanság a mini-játékban

Menj a „Phalanx Option” képernyőre, és írd be:

[↑]+[←]+[R2]+[L2]+[△].

A helyes kódbevitel után a háttér vörösre vált.

40 WINKS

Minden Dreamkey

Szüneteltesd a háznál a játékot, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: [○], [L1], [L2], [L1], [L2].

Minden Álomtündér

Szüneteltesd a háznál a játékot, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: [←], [↓], [→] (3x).

Minen fogaskerék

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: [↓], [R2], [L1], [↑], [R2].

Az életek visszaállítása

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: [L1], [↑], [→], [L2], [↑].

A holdak visszaállítása

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: [↑], [L2], [←], [R2], [←].

A Z-k visszaállítása

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [SELECT] lenyomva tartása mellett írd be: Right, [L1], [↑], [R1], [L1].

Game Shark kódok

Örökélet: 80013352 2400

Végtelen levegő (úszásnál): 8002B8CE 2400

Végtelen hold: 8003280E 2400

Végtelen Z: 8001326E 2400

Végtelen Costume Time: 8002C452 2400

Maximális Tokenek: 800B06B4 0064

Max. Fogaskerék: 800B06AA 0064

Az összes Dreamkey: 8009059C FFFF

V

V-RALLY 2

Az összes csalás

Menj az opciós képernyőre, és nyomj [×]-t mikor a „Game Progression” felirat világít. A menü alatt gépeled be a következőket:

[L1], [R1], [←], [→], [←], [→],

W

WILD ARMS

A tárgyak sokszorozása

A megduplázandó tárgynak nálad kell lennie. Bocsátkozz harcra, és tedd a következőket:



Postacím: 1306 Budapest 35, Pf. 141 • E-mail: tipp@cmk.hu

AZ OLVASÓK KLUBJÁBAN ISMÉT JÁTÉKPROGRAMOKKAL JUTALMAZZUK A LEGJOBBCSÚCSIDŐ-BEKÜLDŐKET! IGYEKEZZ TE IS – RÁD IS VÁR NÉHÁNY NYEREMÉNY!

Kedves levélírók, *Gran Turismo* rajongók és *PS* megszállottak!

A levelekben itt-ott némi kételkedést véltünk felfedezni; szóval megerősítjük: a csúcsidők verseny folytatódik. Azt pedig, hogy melyik játékban akartok egymással versenyezni, kizárólag Ti döntitek el; a mi feladatunk csak annyi, hogy nyilvános fórumot biztosítsunk a versengésnek. Szóval legyen szó bármelyik játékról, várjuk és leközzöljük a beérkezett eredményeket – amelyek pedig a terjedelemtre való tekintettel nem jelentek meg, azokat is megőrizzük. További jó játékot és versenyzést!

„Sziaztok!

Megint írok nektek, de még mindig nem szeretek levelet írni. Ezért csak az idővel folytatom a levelem.

TEST COURSE	0:51:180	Nissan
HIGH SPEED RING	0:43:840	Nissan
AUTUMN RING MINI	0:27:853	Cerbera
GRAND VALLEY EAST	0:50:401	Nissan
CLUBMAN STAGE R5	0:36:423	Nissan
TRIAL MONTAIN	1:07:084	Nissan
AUTUMN RING	0:58:894	Cerbera
DEEFOREST	0:58:886	Cerbera
SPECIAL STAGE R5	1:01:959	Nissan
GRAND VALLEY SW.	1:28:850	Cerbera
SPECIAL STAGE R11	1:29:142	Nissan

Nekem csak ennyire futotta, de kíváncsi vagyok a többiek idelyére (a *filyatalúr j-je megér egy misét – szerk.*). További jó munkát!
Üdvözlettel: Laczkó László, Szászhalmobatta.”

Kedves László!

Gratulálunk az eredményeidhez, és további sikeres játékot kívánunk.



„Tisztelt PS TIPP!

Nem egészen egy hónappal ezelőtt írtam nektek a meghirdetett *GRAN TURISMO* CSÚCSIDŐK versenyére, mert a régebbi eredményeket látva megtetszet a küzdelem, így hát időt nem sajnálva nekiestem a *GT*-nek és a lehető legjobb eredményeket kihoztam belőle kemény izzadságos munkával, ezután a legjobb időket leírtam egy levélbe és postára adtam. Óriási izgalom-

mal vártam a következő PS TIPP-et, hogy mit érek el az eredményeimmel, de miután kinyitottam az újságot kis híján meghűlt bennem a vér, hiába kerestem sehol se találtam az általam beküldött rekordokat. Pedig a nyerteseket olvasva az ő idejük gyengébb volt az enyémnél, így hát még jobban el voltam keseredve. És ezért határoztam úgy, hogy ismét írok nektek újra és leírom a csúcsidőimet! Egyúttal szeretném megkérdezni, hogy a *GT2*-vel lesz e hasonló verseny és mikor? Nagyon szépen kérek benneteket, hogy a következő számban közöljétek le a levelem, abból tudni fogom, hogy ezúttal eljutott e hozzátok. Előre is köszönöm, ha utólag megtennétek ezt a szívességet. Természetesen memóriakártyára is le vannak mentve. Íme az eredmények:

PÁLYA	KÖRREKORDOK	PÁLYAREKORDOK
AUTUMN RING MINI	0:27:845	1:00:527
CLUBMAN STAGE	0:37:901	1:20:746
SPECIAL STAGE R5	1:04:401	2:14:764
SPECIAL STAGE R11	1:32:524	3:13:074
GRAND VALLEY EAST	0:51:565	1:49:589
HIGH SPEED RING	0:44:388	1:33:125
TEST COURSE	0:49:528	1:45:724
HIGH SPEED RING II	0:43:705	1:31:651
GRAND VALLEY EAST	0:52:575	1:49:624
CLUBMAN STAGE II	0:37:540	1:20:499
SPECIAL STAGE R5 II	1:04:242	2:14:404

Az autóm: Nissan Skyline R33

Hát ennyit szerettem volna leírni.

Ul.: Az újság egyszerűen szuper, óriási ötlet volt elindítani a magazint.

Sziaztok!

Vagyon Ferenc, Orosháza”

Kedves Ferenc!

Hát mit is lehet erre mondani? Ez bizony nagy pech. A leveled sajnos tényleg nem érkezett meg hozzánk és így a különben kiváló eredményeid sem szerepelhettek a csúcsidők között. Vigasztalásul csak annyit tudunk mondani, hogy a csúcsidők versenye még egyáltalán nem ért véget, és a nyáron újabb bajnokot avatunk. Az eredményeidet figyelembe véve pedig komoly esélyeid vannak egy dobogós helyre.

A Magyar Posta minősítése, úgy gondoljuk, nem a mi feladatunk; ezt más, szakavatottabb fórumokra bízuk. Szerencsére van e-mail címünk is: tipp@cmk.hu

További jó játékot, és szerencsésebb versenyzést!

„Sziaztok!

Pontos Tamás vagyok Naszályról, 27 éves. Kivételesen nem a *GT* eredményeimet küldöm be, hanem a *Colin McRae Rally*-ban elért eredményeimet. Természetesen nem muszáj betenni az újságba, csak ha esetleg többen is küldtek ezzel a játékkal kapcsolatos eredményeket. Nagyon szeretem a *GT* játékot is, a második része is meg van ami szerintem tökéletes alkotás. A rally-re visszatérve, az időket bajnokság közben értem el közepes szinten McLaren kormánnyal. A kormányhoz járt váltó és kézifék is, de azt nem használtam, csak a pedálokat és analóg módban.

Nem arra mentem, hogy az időm a legjobb legyen, csak annyira, hogy a gépet megelőzzem és a vb-t megnyerjem, hogy az expert szinten is tudjak indulni. Így biztosan tudnék még javítani rajta, de azt majd a time trial-ban. Most éppen az expert szinten nyomulok a Lancer-rel. Bődületes nehéz jobb időket elérni. Még a kisebb Megan, Ibiza gépek is néha jobbak. Szerintem ebből is lehetne bajnokságot összehozni. Akkor itt vannak az időeredményeim:

New- Zeland		
1. Ptomy Impreza	2: 35 .63	
2. Ptomy Impreza	3: 12. 25	
3. Ptomy Impreza	3: 39. 19	
4. Ptomy Impreza	2: 53. 30	
5. Ptomy Impreza	2: 49. 22	
6. Ptomy Impreza	3: 06. 81	
Görögo.		
1. Ptomy Impreza	3: 06. 89	
2. Ptomy Impreza	2: 43. 31	
3. Ptomy Impreza	2: 23. 20	(...)
Monte Carlo		
1. Ptomy Impreza	3: 24. 40	
2. Ptomy Impreza	2: 48. 06	
3. Ptomy Impreza	2: 48. 42	(...)
Ausztrália		
1. Ptomy Impreza	2: 48. 22	
2. Ptomy Impreza	2: 29. 95	
3. Ptomy Impreza	2: 19. 84	(...)
7. Ptomy Impreza	0: 46. 69	
Korzika		
1. Ptomy Corolla	2: 28. 59	
2. Ptomy Impreza	2: 11. 44	
3. Ptomy Impreza	3: 08. 49	
4. Ptomy Impreza	2: 44. 50	

(A rengeteg beküldött eredményből csak néhányat közlünk le, mutatóba.)

Végeredmény

1. Ptomy Impreza 6 győzelem 72 pont
4. Ptomy Corolla 1 győzelem 37 pont

Ezek az adatok természetesen a memória kártyán is megvannak! Már alig várom, hogy beszerezhessem a második részt. Az újság nagyon tetszik, a magazint is sokat olvasom, csak így tovább!
Pontos Tamás, Naszály”

Kedves Tamás!

Mivel eddig még nem igazán küldtek nekünk *Colin McRae Rally* csúcsidőket, úgy gondoltuk feltétlenül le kell közölnünk a Te eredményeidet. Nem csak azért, mert ezek elég jó idők, hanem annak reményében, hogy esetleg mások is kedvet kapnak a *Colin* csúcsidők beküldéséhez. Egyébként úgy gondoljuk, hogy a Ti jogotok eldönteni, melyik játékban szeretnétek egymással versenyezni – legyen az *GT*, *Tekken*, *Colin stb.*, mi csak leközzöljük a beküldött időket. Azért bízunk benne, hogy a jövőben nem csak a *GT*-ben tudunk bajnokot avatni – ami persze nem azt jelenti, hogy a *Gran Turismo* verseny ne folytatódna. További sikeres játékot kívánunk:

A SZERKESZTŐK

A KÖVETKEZŐ SZÁM

VISSZATÉRT!

COLIN MCGRAE 2

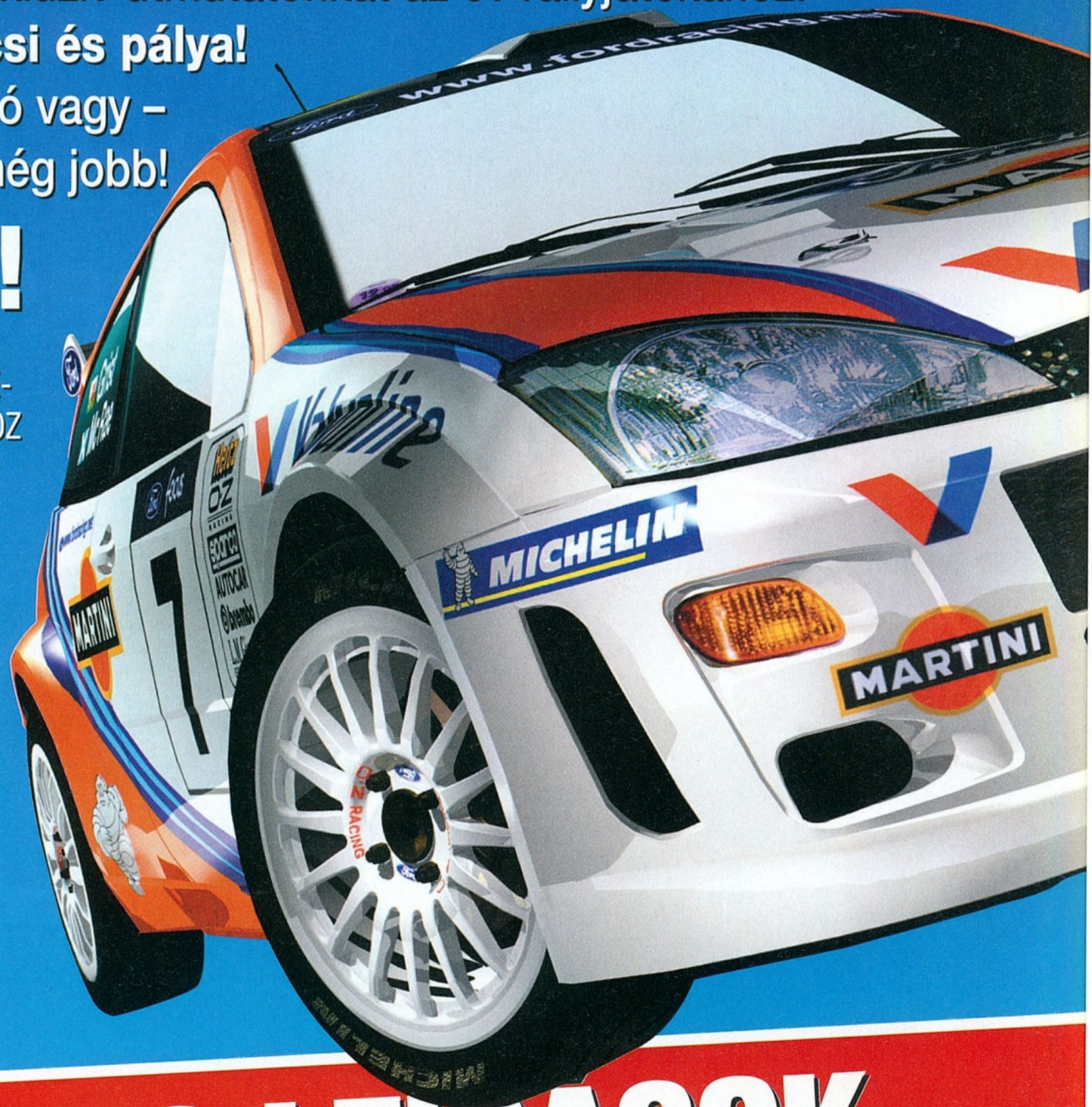
Olvasd el exkluzív útmutatónkat az év rallyjátékához!

Minden kocsi és pálya!

Lehet hogy jó vagy –
de lehetsz még jobb!

PLUSZ!

- ÚJ CHEATEK AZ ÚJONNAN MEGJELENT JÁTÉKOKHOZ
- 10 TRÜKK AZ IGAZI BAJNOKOKNAK
- ÉS PERSZE SOKMINDEN MÁS...



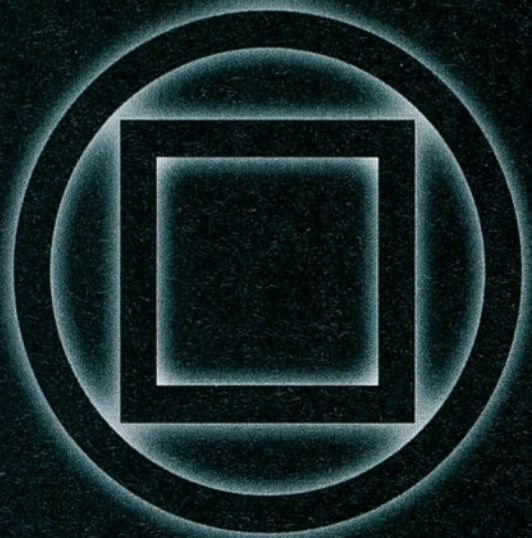
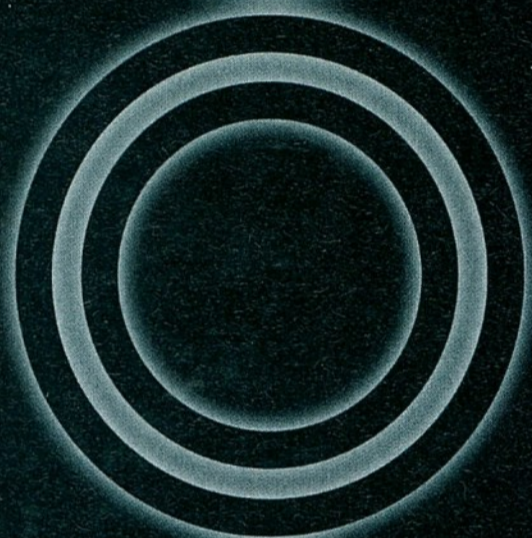
TELJES LEIRASOK...

SYPHON FILTER II • FEAR EFFECT • WWF SMACKDOWN

A KÖVETKEZŐ SZÁM MÁJUS 17-ÉN VÁRHATÓ

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: 457-11-23

E-MAIL: TIPP@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	8 990 Ft	(1 szám 750 Ft)
Fél évre	4 990 Ft	(1 szám 830 Ft)

JÁTSZANI IS ENGED...

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA



Hivatalos Magyar PlayStation Magazin

10. SZÁM

EXKLUZÍV SZEMLE!

COLIN McRAE RALLY 2

COLIN ÚJRA NYOMUL!

OTT VOLTUNK!
JÁTSZOTTUNK VELÜNK!
**PLAYSTATION 2
INDULÁS!**

MINDEN KIADOTT JÁTÉKOT
ÉRTÉKELTÜNK – LEHET KEZDENI
ANULDOZNI!

BOND VISSZATÉR!

A Világ Nem Elég már a PS2-nek sem!

JEDI POWER BATTLES

Új Star Wars játék, igen. Megmutatjuk, nyugi.

SZEMLEROBBANÁS

- COLIN McRAE RALLY 2
- SYPHON FILTER 2
- STAR IXIOM
- MICRO MANIACS
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- URBAN CHAOS
- SUPERBIKE 2000
- UEFA CHAMPS LEAGUE 99/2000

WWF ATTITUDE LEÍRÁS ■ MEDIEVIL 2 ■ N-GEN RACING ■ GEKIDO ■ SILENT BOMBER ■ NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 ■ RADIKAL BIKERS ■ RIDGE RACER V ■ A LEGÚJABB PS2 JÁTÉKOK ■ MÉDIA INTERJÚ ÉS BUTIK





UCMG/Hungary

2000 APRILIS

UCMG MŰVÉSZEK

ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN > ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK > ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA > BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING > COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA > DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR > FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY > GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER > HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO > JUSTIN BERKOVI > LEMONGRASS > LEXICON > MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE > NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA > STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER > DJ TIESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

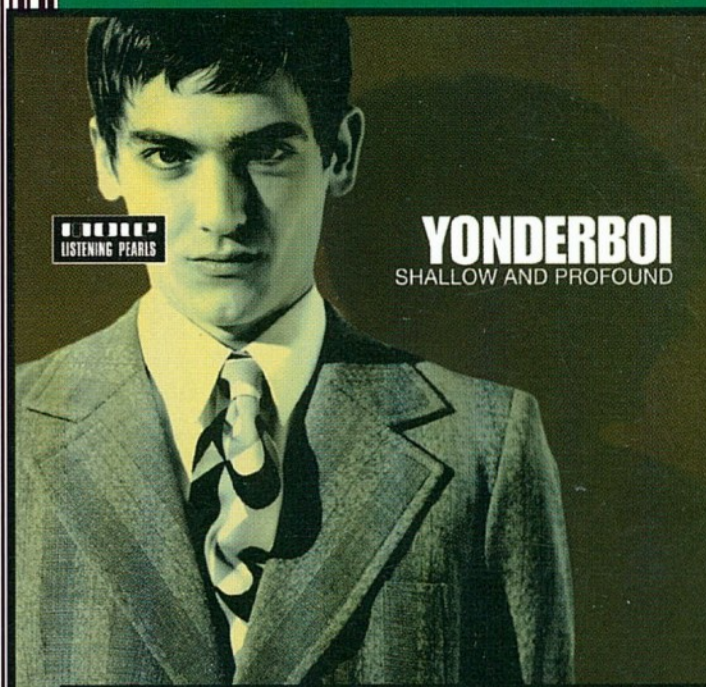
UCMG CÍMKÉK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE > MONOID > NOOM > PLANETARY CONCIUSNESS > PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM > TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA > TOUCHTONE > UGAR ...

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES > BREAKING THE ICE > CLUB HITS > DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES > GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA > HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID > LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE > MIX UNLIMITED > MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ > TERRY'S CAFÉ > THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL > TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR...

A TELJES CD/MC KATALOGUS INGYEN MEGRENDELHETŐ!



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND NAGYLEMEZ

„IGAZI MESTERTOLVAJ.” (JÖRG SUNDERMEIER, BÉAM ME UP, NÉMETORSZÁG)

„GREAT STUFF!” (JASON WHITTAKER, PSCHENT MUSIC, PARIS)

„SOKAK SZEMÉT KI FOGJA NYITNI” (JAN VAN DEN BERGH, N.E.W.S., BELGIUM)

„AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB LEMEZE.” (BRIGITTA SMART, MTV UK, LONDON)

„MAGYARORSZÁGON ILYEN MÉG NEM VOLT.” (PALOTAI ZSOLT, TILOS RÁDIÓ, BUDAPEST)



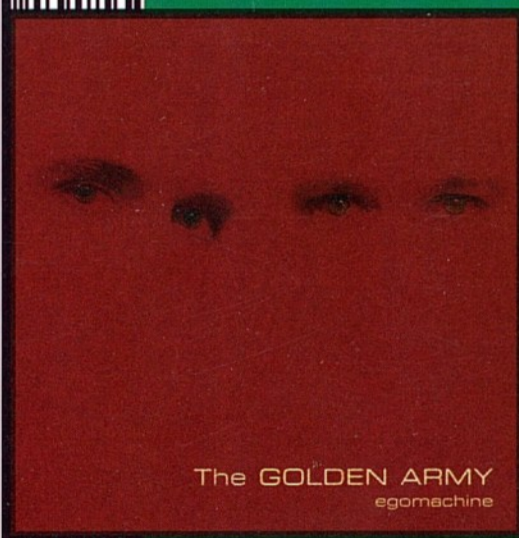
DJ PALOTAI > abrak.a.dubra MIXALBUM

„KOSSUTH DÍJAT PALOTAI ZSOLTNAKI!” (NÉPSZABADSÁG, BUDAPEST)

„AZ ÉV LEMEZE!” (LÉVAY TAMÁS, PETŐFI RÁDIÓ, BUDAPEST)

„BÁRMELY COOL ANGOL CÍMKÉ BÜSZKE LEHETNE HOLNAP ARAMIT TI OTT MAGYARORSZÁGON MA ÖSSZERAKTATOK.” (JUSTIN RUSHMOORE, FINGER LICKIN' RECORDS, LONDON)

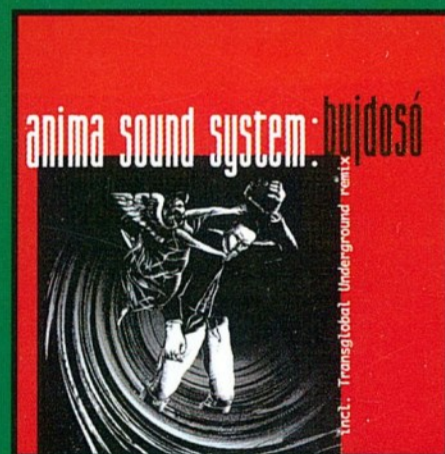
„WHAT AN IMPRESSIVE RECORD GREAT SELECTION. SPLENDID MIXES.” (KIRK PASKAL, WMC, MIAMI)



THE GOLDEN ARMY > EGO MACHINE NAGYLEMEZ

„KIS HAZÁNKBAN EGYÉNI AMIT MŰVELNEK...AKINEK BEJÖN...AZ CSENDEN ŐRÜLJÖN, HOGY ILYEN LEMEZ SZÜLETHETETT ITTHON.” (PRITZ PÉTER, FREEE MAGAZIN 00/02, BUDAPEST)

„JÖVŐBŐL TÁPLÁLKOZÓ POPULÁRIS ZENE” (K. WAGNER ZENESZOCIOLÓGUS, DILSBERG)



ANIMA SOUND SYSTEM > BUJDOSÓ MAXI

„ÉN PEDIG SZOMORÚSÁGOT ÉRZEK, MÉLY SZOMORÚSÁGOT.” <PHREAKMAN01@HOTMAIL.COM>

Under Cover Music Group Magyarország Kft. Edömér u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076 www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary

