

# PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotótól

AZ EGYETLEN **HIVATALOS** TIPP MAGAZIN

**BREKIÉK VISSZATÉRNEK**



**VÉGEZZ VELE GYORSAN!**

# MUPPET RACEMANIA

## MEDIEVIL 2

Ne veszítsd el a fejed!

Minden pálya, minden trükk

**NYERJ MEG MINDEN MÉRKŐZÉST!**

## EURO 2000

Felfedjük a titkos taktikákat

**A VALAHA MEGJELENT ELSŐ LEÍRÁS!**

## ALUNDRA 2

Részletes útmutató

**ÖT TELJES LEÍRÁS A 10. OLDALTÓL!**

# JEDI POWER BATTLES™

Images © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

**AZ ERŐ LEGYEN VELED – TELJES VÉGIGJÁTSZÁS!**

**6 OLDAL  
FRISSÍTETT  
A-Z-IG**

**PLUSZ!**

Tippek • trükkök • taktikák – nélkülözhetetlen infó!

**TEKKEN FÓRUM**



**FRISS CHEATEK**



**LEGJOBB TIPPEK**



**ÚJ KÓDOK**



9 771585 750000 000

Hivatalos Magyar

**JÁTSZANI IS ENGED...**

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

12. SZÁM



# PlayStation<sup>®</sup>

## Magazin

A saga folytatódik...

# FINAL FANTASY IX

SZTORI ÉS SZEREPLŐK • A JÖVŐ



**SZEMLE  
SZEMLELŐ:**

RADIKAL BIKERS

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

NFS: PORSCHE CHALLENGE

JACKIE CHAN'S STUNTMASER

CRUSADERS OF M&M

GUILTY GEAR

4X4 WORLD CUP

BATTLETANX

FIGHTER MAKER

TOMBI 2

## HÍRROBBANÁS!

Time Splinters, Silent Scope, Drakan, F1 2000  
Age of Empire II, Ferrari 360 Challenge...  
Az újdonságok, amikkel PS2-n játszol majd!

## PREMIER MANAGER 2000

Teljes leírás a Szigorúan Titkos rovatban –  
Nem csak falábúaknak!

## PLAYSTATION2 FELDERÍTÉS

Hogy kinek kell ez? Lapozz bele, és hamar  
kiderül – mindenkinek!

## MEGFAGY BENNED A VÉR...

Az In Cold Blood sötét rejtélyeitől!

ALIEN RESURRECTION ■ MOHO ■ MR. METAL GEAR ÚJ JÁTÉKA? ■ SYDNEY 2000  
A LEGÚJABB THUNDERBIRDS HÍREK ■ PS2 FIFA ■ TOPLISTA ■ MÉDIAINTERJÚ ■  
CD ÉS DVD AJÁNLÓ ■ LEVELEZÉS



KAPHATÓ  
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



PlayStation

## Szerkesztői levél...



**M**inden bizonnyal akadnak a PlayStation megszállottak között olyanok, akik még emlékeznek a *Muppet Show*-ra a régi szép időkől. Ők ismerősként köszönthetik majd Brekit és a többieket, de hogy a fiatalabb generáció is megszerezze az alapvető műveltséget, nos, a díszes társulat végre megérkezett! A Sony vette a bátorságot és a licenct, hogy szórómók, kitömött, pingpong-labda-szemű kedvenceinket gokartba vágva, egy ötletes, bonuszokkal dúsított mixben felrázva, némi robbantgatással fűszerezve feltálalja. Nincs is más dolgunk, mint fogyasztani, egészséggel!

A foci megszállottjainak bizonyára örömhír, hogy amikor éppen nem a TV-ben bámuljuk az arany-, ezüst-, vagy éppen bádoglábú sráckokat, akkor nyugodtan átválthatnak PSX-re, ahol is az *Euro 2000* segítségével folytathatják az elmélyülést kedvenc sportjuk rejtelmeiben. A *PST* segít, hogy megtalál az ideális összeállítást minden csapathoz, de ha csak úgy rugdalgatni akarod a labdát, akkor is érdemes elolvasnod a leírást. Hasznos. Bár azt még nekünk sem sikerült kiderítenünk, hogyan lehet a virtuális pályára székeket dobálni, vagy berohanva ott randalírozni – s ezek nélkül egy mai magyar futballszurkoló aligha tud tisztességesen kikapcsolódni...

Van aztán a kevésbé agresszív sportok rajongóinak egy kis üsd-vágd-szúrd-és-lódd, méghozzá Viktoriánus környezetben, tehát csúnyán beszélni, és ízléstelenül viselkedni, netán pajzánkodni szigorúan tilos, igen, ez a *Medi Evil 2*. Sir Daniel Fortesque újra harcbaszáll, strammabb, mint valaha, és a tét – ne aprózzuk el – a világ sorsa. Közben Sir Dan saját állapotának megfelelő partnerhölgyet is talál, egy múmia személyében. Idős a kicsike, de hát Istenem, Sir Dan se mai csirke már, ráadásul már másodszor kel ki a sírból, ami azért a legjobbakat is megviseli.

Ki ne felejtjük az *Alundra 2*-t! A gigantikus végjátékszás első felét máris a kezébe kaphatod, a másodikra a következő számmig várni kell – remélem, összehozzuk addigra valahogy.

A soha véget nem érő, állandóan a fejünk felett lógó lézerkard-eposz is lesz új ismét, ezúttal igazi kardforgatást helyezve kilátásba, a *Jedi Power Battles*-szel, mert hát az Erő védelmezőinek állandóan dolga akad, csak idejében elemet cseréljenek abban a fránya karban...

Jancsina Attila, főszerkesztő

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

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

Előfizetés:  
1306 Budapest 35 Pf.: 141

Nemzetközi Stáb:  
Főszerkesztő-helyettes: Andrew Collins  
Kiadóvnyerszerkesztő: 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,  
Steege Starvis, Nick Grange, James  
Beaven, Henrik Laarson, Kennet Andersson  
és Shanderson.

Kiadói csoport: Robert Price,  
Mis 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, Nagy Attila,  
Fülöp Judit

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

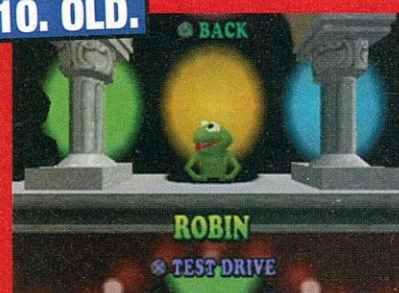
Tördelőszerkesztő: Belázs Ildikó

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

Terjesztés: Média Trade Bt., 352-0662,  
Magnum 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.

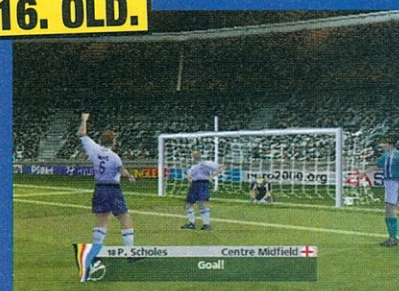
Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzet-  
közi licenz szerződés alapján tesszük  
közzé, amely feljogosít minket a cikk  
közlésére, hacsak erről előzőleg írásban  
más megállapodás nem születik.  
A Hivatalos Magyar PlayStation Tipp  
magazin elismer minden szerzői jogot és  
védjegyet. Feltüntetjük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

10. OLD.



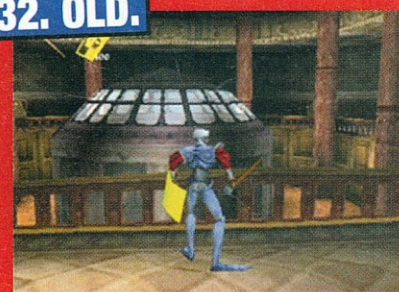
MUPPET RACEMANIA

16. OLD.



EURO 2000

32. OLD.



MEDIEVIL 2

46. OLD.



ALUNDRA 2

64. OLD.



JEDI POWER BATTLES™

**ITT A NYÁR, ITT AZ EB TEHÁT:**

# **EURO 2000**

**OTTHON ÚJRAJÁTSZHATOD A MÉRKŐZÉSEKET**

**VÁGJ  
BELE!**

**AZ ÖSSZES  
LEÍRÁSÉRT  
LAPOZZ A  
10. OLDALRA**

# TARTALOM

**6** **NAPRAKÉSZEN**  
A legújabb tippek és trükkök.

**10** **5 TELJES LEÍRÁS**  
Minden pálya, minden ellenfél

**76** **A-Z-IG KÓDOK**  
Egy sereg új kód és cheat



## ÚJDONSÁGOK

- NAPRAKÉSZEN** A legfrissebb cheatek és kódok **6**
- DOKTOR DOKTOR** A doki segít, ha elakadtál valahol **8**

## ÚTMUTATÓK

- MUPPET RACEMANIA** Breki és társai a ringen **10**
- EURO 2000** Minden csapat, minden taktika – teljes leírás **16**
- MEDIEVIL 2** Rémséges kalandok – csak el ne veszítsd a fejed! **32**
- ALUNDRA 2 – ELSŐ RÉSZ** 17 oldal, és ez csak az első rész **46**
- JEDI POWER BATTLES** Itt a leírás, ha az Erő nem segít. **64**

## EGYEBEK

- ELŐFIZETŐI OLDAL** Hogy házhoz jöjjön a PST **63**
- OLVASÓK KLUBJA** Ha világgá szeretnéd kürtölni az eredményeidet **75**
- A-Z-IG KÓDGYŰJTEMÉNY** Nyári frissis **76**
- KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL** A cím magáért beszél **82**

**8** **DOKTOR DOKTOR**  
Forduljon bizalommal orvosához! Semmi kockázat, semmi mellékhatás.



# naprakészen

## A LEGÚJABB TIPPEK, TRÜKKÖK, KÓDOK ÉS CHEATEK - GONDOSAN KIVÁLOGATVA, ÉS ÍZLÉSESEN SZERVÍROZVA.

### URBAN CHAOS

Eleged van a jövő társadalmának szocializációra képtelen söpredékével vívott csatározásból? Mutasd meg nekik, hogy ki az úr a háznál! Az alábbi cheatek ebben segítenek. A szintek kiválasztásához menj a „New Game” képernyőre és üsd be: **LT**, **RT**, **SELECT**, **START**. Ezután menj át a „Map” képernyőre, és válassz ki kedved szerint egy szintet. Hogy hozzájuss az összes fegyverhez, és az energiád is maximális legyen, a játék közben tartsd lenyomva a **△**, **○**, **⊙** és **⊗** gombokat és nyomd meg a **→**-t. A kód azonnal életbe lép. Ezután már nincs más dolgod, mint alaposan ellátni a baját a bűnözőknek. *Mindent bele!*



„Jobbra a lámpánál és balra a bombánál!”



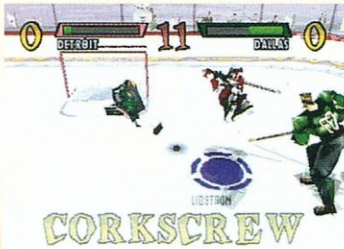
Emlékszel, hogyan díjazták a baleseteket?

### HOCKEY CSALÁS

Az *NFL Blitz* osztatlan sikere után már csak idő kérdése volt az arcade mód megjelenése. A „2 player King of the Rink” (két játékos királysága) módba úgy léphetsz be, hogy a kezdő képernyőnél lenyomod az alábbi gombokat: **START**, **△**, **RT**, **LT**, **→**,

**←**, **↓**, **⊗**. Könnyebb már nem is lehetne – nem igaz? Ebben a módban lehetőséged lesz keményen játszani, és sérüléseket okozni. Ha az eredeti csapatokra és a speciális mozdulatokra vagy kíváncsi, a következő cheatek segíteni fognak. Egyszerűen írd be az alábbi jelszavakat:

Minden pálya: **POWER\_SLAM**  
Minden hangeffekt: **NO\_CHANCE**  
NHL csapatok: **BAILEY**  
Bónusz mozdulatok normál módban: **IAMWEAK**  
Ha úgy gondolsz, hogy egy gól után hosszabb ünneplést érdemelsz meg, írd be: **→**, **→**, **↑**, **↓**, **←**, **○**, **○**, **○**.



Lőj gólokat, majd húzd fel a cimboráidat egy kis extra ünnepléssel.



Ez bizony egy elég agresszív játék.



Azért mentünk ki a meccsre, hogy egy kis bunyót lássunk. Helyette ez lett.

### KLASSZIKUS KÓDOK

Ebben a hónapban a *Tekken* vizsgáljuk meg alaposabban, és bemutatjuk hogyan játszatsz az extra szereplőkkel. Most a *Tekken 3*-ról lesz szó, ezen belül is a legérdekesebb karakterekről. Kezdjük a legerősebb harcossal, a rejtélyes Dr. Boskonovitch-csal. Teljesítsd négyszer a *Tekken Force* módot, és szedj fel minden alkalommal egy kulcsot. Ha a negyediket is

felszedted, akkor a részeg Dr. Boskonovitch-csal lehetsz. A Gon nevű japán szereplőt akkor választhatod ki, ha teljesítetted a *Tekken Ball* játékot. Nem nagy szám. Tiger akkor lesz elérhető, ha végignézed az összes záró filmet, aztán kijelölöd Eddy Górdót a „Select” képernyőn majd megnyomod a **START**-ot. Ha szép új ruhákra vágysz (mármint a játékban), a következő a teendő: válaszd Xiayou-t és Jint 50-szer és Jacket 10-szer, aztán nyomd meg a **START**-ot.



Ez a srác Japánban állítólag nagy szám. De hát ott még az S-Club 7 is az.



Ő is az egészségügyi vonalon mozog, akár a mi Doktorunk. Szerencsére az utóbbi nem verekedős.



A labdajátékban nem nehéz nyerni.



## COMAND AND CONQUER: RED ALERT

A világot előlteni készülő vörös veszedelem ellen már csak a cheatek segítenek. Lássuk csak:

Csalások  
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 változtatja:  
⊖, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊛, ⊜, ⊝

Érceket és kristályokat arannyá változtatja:  
⊖, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊛, ⊜, ⊝

Chronoshift:  
⊖, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊛, ⊜, ⊝

⊖, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊛, ⊜, ⊝

Térkép:  
⊖, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊛, ⊜, ⊝

Szovjet jelszavak

Szint – Jelszó

1 – 17DUXFJ6C

2 – VMBWOQ284

3 – XN37MCCSO

4 – LH06FZZQL

5 – BUW20LFF

6 – AVYQ10YA8

7 – LZRJTMQAN

8 – YQX4C9GFH

9 – 1QES08LE0

10 – RKP0UOXJA

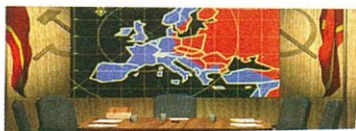
11 – CDLKYL7Q4

12 – 8T5GGDK25

13 – X5CDE0KN8

Szövetséges Jelszavak

Szint – Jelszó



1 – LZ9SE4HPN

2 – FG0WEU900

3 – EC5NAHTU

4 – 9BFVYZA28

5 – P4XS4CZVC

6 – FMNAE6U08

7 – 7XIQW4KQI

8 – WPLAGLJ2G

9 – 4TNT8RJ21

10 – FZOZY7ZQA

11 – X9FJZVJZI

12 – 5RNHTXLRV

13 – J7VEWVT09

14 – OLHDAPYHL

15 – 17LE3FDV



## CRASH TEAM RACING

### titkok

Ne hidd, hogy miután megnyertél minden díjat, begyűjtötted az összes tokent és teljesítetted a Relic Race-t, már nem marad felfedezni való.

### rejtett harcterek

A négy rejtett harcterre akkor léphetsz be, ha már easy, medium és hard szinten is végigmentél a különböző díjakért kiírt versenyeken.

### N. Trophy

Az N. Trophy-t úgy nyithatod

meg, ha Time Trial-módban teljesítetted a Ross Tubes szintet.

### Nitros Oxid

Nitro Oxid Szellemének felszabadításához, elsőként Time Trial-módban kell az övéénél jobb szint-időt elérned. Ha legyőzöd a Szellemet az összes Time Trial-pályán, Nitro Oxid-ként versenyezhetesz tovább. Miután Adventure-módban először legyőzöd valamennyi főnököt, kapsz egy Boss-kulcsot. Ha

megszerzel két kulcsot, beléphetesz N. Oxid űrhajójától nyugatra lévő barlangba, ahol a szükséges token-ekkel a zsebedben külön kupákért szállhatsz versenybe.

### SPYRO DEMO

Spyro, a Sárkány demóját a főcím/új játék képernyőn nyithatod meg a következő billentyű-kombinációval: tartsd lent az [L]-et és az [R]-et, majd nyomd meg a [C], a [A] és a [→] gombokat.

## DUKES OF HAZZARD

Énekeljük együtt, gyerekek: „A két jó fiú...!” Illetve, nem fiú, hanem lord. Itt az idő, hogy padlóg nyomd a gázpedált, megnézd, mennyi a géped csúcssebessége, azaz megkergesd Lee tábornokot. 10-4 öregfiú!

Nem tudjuk pontosan, mit jelent ez a sok zagyvaság, vagy, hogy miért írtuk le, de egyeseket beindítanak az effajta idélen szövegek. Ha trükköket keresel, amivel Hazzard megye Lordjainak autóját feltuningolhatod, eljött a Te napod. Tégy mindent úgy, ahogy mondjuk, és Rosco P. Coltrane seriff vagy a jó öreg Bunkó főnök soha többé nem ér a nyomodba.

### BLACK JACK LEGYŐZÉSE:

A 7. epizód 1., 2. illetve 3. helyszi-

nén rástartolhatsz az ifjabbik Black Jack-re, és egy életre elintézheted. Oda juttathatod, ahová való, csak figyelj rá, mit mond a bölcs Luke: ha a megfelelő helyen nem fordulsz el, a terved hamar füstbe megy.

### TUNING CUCCOK:

Miután felszedsz egy power up-ot, hajts el a helyszínről, majd később térj vissza: az ajándék újra feltűnik, és Te újra begyűjtheted. Maximum öt nitroládát szedhetsz fel.

### LÓGASD KI LUKE-OT AZ AB-LAKON:

Mikor Luke ablakon kidugott fejével szemléli a tájat, lassíts le, különben könnyen a visszapiillantóban láthatod viszont a bajtársad. Ha nekihajtasz

egy elébed kerülő dolognak, a haverod biztosan az aszfalton végzi.

### SZINT KIJELELÉSE:

Teljesítsd a játékot, majd ments el a memória-kártyára. Töltsd be a játékot az options/memory-card képernyőről a megfelelő epizód és helyszín kiválasztásához. Lépj ki a fő-menübe, és mentsd el a játékot újra az options/memory-card képernyőn.

### ZSARUK LERÁZÁSA:

Ha közeli konfliktusba kerülsz a zsarukkal, a legjobb minél előbb megszabadulni tőlük. Mikor megpróbálnak leszorítani, hajts neki hátulról a kocsijuknak: a hatás nem marad el.

## SOUTH PARK RALLY

### CSALÁS MENÜ

A csalás menü akkor válik elérhetővé, ha teljesítetted a Championship módot, és első helyen végzel a Rally Days Number Race Circuit 1-on, anélkül hogy egy tárgyat is felvennél. Ekkor az lesz kírva, hogy „Cheats Unlocked, Special Cheat Sheet”. Ezután menj az opciók menübe, és itt megtekintheted a rendelkezésekre álló csalásokat.

### EXTRA KOSZTÜMÖK

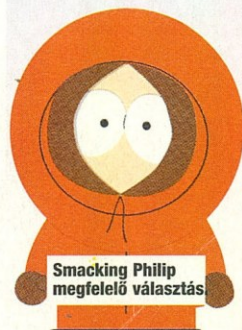
Keresd meg a Valentine's Days versenyen elrejtett három süteményt. Kettő a tornyok mögött van, egy pedig a Bryan Boytanot ábrázoló kép mögött. Ha felvetted őket, a képernyőn meg fog jelenni egy felirat (hogy a csalás aktiválódott).

### VÉLETLEN CHECKPOINTOK

Teljesítsd a Championship módot, hogy ez a csalás is elérhető legyen. Az új funkció két játékos-, illetve arcade módban működik, és az opciók menüben tudod kijelölni.

### NAGYÁGYÚ

Teljesítsd a Championship módot, anélkül, hogy egyetlen kreditet is vesztenél. Az összes lehetséges cheat aktiválódni fog.



# KÉRDEZZ! FELELÜNK

**DR. DOKTOR ROVATA –  
ORVOSUNK ELLÁTJA MINDEN BAJOTOKAT**

## >> ÁRNYAKAT ADUNK VÁGYAINAK Shadowman

„A PST második számában *Shadow Man*-ről csak két tippet találtam. Szeretném, ha kódokat is küldenétek a játékhoz. Előre is kösz.”

Barcsi Tibor Budapestről

„Bepötyögős” kód sajnos nincs hozzá, csak a következőkkel szolgálhatok:

### Stick Boy

Miközben Loa első próbatételén munkálkodsz (a „Temple of Fire” - a tűz temploma szinten), a két vér-esés közepében keresd meg a 3 voodoo nővért (kék boszorkaféleket) rejtő szobát. Őld meg a voodoo nővéreket, és mássz fel a nagy rámpán. A rámpa tetején helyet foglaló gomb előtt tekints jobbra, egy átjárót fogsz látni. Ugorj a kerítésfelére, onnan pedig az átjáró felé. Addig próbálkozz, míg meg nem jelenik a képernyőn a „Cheater Activated” (csalás aktíválva) felirat. Nyisd meg az „Inventory” (eszközök) képernyőt, ott találsz a „Book of Shadows”-t (árnyak könyvét). Ez a könyv a csalások menü, nyisd ki, Stick Boy ott lesz benne.

### Láthatatlanná válás

Azon a szinten, ahol Hasfelmetsző Jackkel kell megküzdened (a pályaudvar) találsz egy kékes fényvel bevilágított téglafalú folyosót. A folyosó végén menj be a fürdőszobába, és elnyered az „Invisible Man” (láthatatlan ember) játékmodot. Ami látható marad belőled: egy izzó szempár, a puská és a „Mask of Shadows” (árnyak maszkja).

### A „Baton” titka

Ha ezzel a hatalmas késsel (előhelye a „Temple of Life” - az élet temploma) az egyik oltár elé állsz, amelynek közepéből tűz tör elő, tudod, amelynek látószög semmi haszna, és aktiváld - egy eddig elérhetetlen helyre fog transzportálni.

### Titkos ajtó

Mind a 120 lélek begyűjtése után megnyílik egy titkos ajtó (a térképen „mystery” felirattal találsz), amely mögött egy második „viator” típusú fegyvert találsz. Még jól fog jönni, ha le akarsz győzni Legiont. (Vedd tűz alá mindkét violatorral, amíg már nem mozdul.

Ekkor kapd elő a „Deadside shotgun”-t, és végezz vele!

### „Deadside shotgun”

Miután leszállsz a villamosról a „Cathedral of Pain”-ben (a fájdalom katedrálisában), menj egyenesen. Balra találsz egy rámpát, amely lefelé vezet a két plató közötti szénfolyamhoz. Fuss balra a szén tetején, amíg el nem jutsz a forgó tuskéig. Menj tovább az ösvényen, amíg egy lyukat nem találsz, amiből egy rúd áll ki. A bal oldalán dobd el magad, ekkor a képernyőn meg kell jelennie a „Cheater Activated” (csalás aktíválva) feliratnak. Nyisd meg az „Inventory” (eszközök) képernyőt, ott találsz a „Book of Shadows”-t (árnyak könyvét). Nyisd ki és aktiváld az „I like Deadside shotguns” (a Deadside-i puskákat kedvelem) nevezetű csalást (a padet használd a bekapcsolásához), és már lövöldözhetsz is.

### Gyűjtsd fel Leroi-t

Ahhoz, hogy a Shadow Mant lángok lépjen el, menj a „Temple of Life” legutolsó termébe (ahol a Baton van), majd onnan jobbra az utolsó kis szobába, és az oltárnál nyomd meg az „Action” gombot. Shadow Man felajánlja a „Cadeaux”-aidat (minimum 100 kell) cserébe egy energia „Felgrade”-ért. Nyomd meg újra az „Action” gombot. Shadow Man valami Loáról fog motyórászni. Fuss el onnan a következő legközelebbi oltárhoz és ott nyomd meg újra az „Action” gombot. Ha minden stimmel, a képernyőn felvillan a „Cheater Activated” felirat. Menj az „Inventory” (eszközök) menübe, ott találsz a „Book of Shadows”-t. Válaszd ki, abban lesz a csalás.

### Hálórész játékmód

Menj Queens-be a Mordant Streetre, és menj a legfelső szintre. Menj be az egyetlen ajtón, amit ott találsz és menj jobbra. A sarkon túl találsz két furcsán kinéző részt a padlón. Ugorj át fölöttük, és a képernyőn megjelenik a „Cheater Activated” felirat. Menj az eszközműbe („Inventory”) és válaszd ki a „Book of Shadows”-t, benne lesz a hálórész játékmód („Wireframe Mode”)

## >> RÖPKÖDJÜNK, DE OKOSAN RC Stunt Copter

„Kedves PLAYSTATION TIPP magazin! Megkaptam az *RC/Stunt Copter*-t, de nem tudom lejátszani!!! KÉRLEK KÜLDJÉTEK EGY PÁR KÓDOT! KÖSZIKE!”  
Huszár Tibor

Íme a kódok:

### Az összes szint

A nyitóképernyőn nyomkodd végig: ↓, ↑, →, ←, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚. Ha jól írtad be a kódot, egy mondatot fogsz hallani („Cheaters never prosper”), és megjelenik a csalás funkció.

### Az összes aranyérem

A nyitóképernyőn nyomkodd végig: ↓, ↑, →, ←, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚. Ha jól írtad be a kódot, egy mondatot fogsz hallani („Cheaters never prosper”), és megjelenik a csalás funkció.

### Mega pontok

A nyitóképernyőn nyomkodd végig: ⊕, ⊗, ⊙, ⊚, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚. Ha jól írtad be a kódot, egy mondatot fogsz hallani („Cheaters never prosper”), és megjelenik a csalás funkció.

### Hosszú név

A nyitóképernyőn nyomkodd végig: ↑, ↓, ←, →, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚. Ha jól írtad be a kódot, egy mondatot fogsz hallani („Cheaters never prosper”), és megjelenik a csalás funkció.

### Befejező képsorok

A nyitóképernyőn nyomkodd végig: ↑, ↓, ←, →, ⊕, ⊗, ⊙, ⊚. Ha jól írtad be a kódot, egy mondatot fogsz hallani („Cheaters never prosper”), és megjelenik a csalás funkció. <!—HEAD2—<!-- BODY—

### Bújj mások bőrébe

#### Ollaflagebbies:

Őld meg a 7. szinten a támadó hódót, majd az ⊕ gomb megnyomásával fekdődj le. Vissza fogsz jutni az oltárhoz. Szállj ki a játékból, és kezdj egy újat. Az új játékban te leszel Ollaflagebbies.

#### Bloodshot:

A harmadik templomban (nager) menj abba a szobába, ahol a hatalmas kalapácsot kell mozgásba hoznod, hogy kioldítsd az oszlopot. Miután az oszlop ledől, menj keresztül rajta, jobbra találsz egy kis szobát – ha oda tudsz ugrani, megjelenik a „Cheater Activated” felirat. Ezek után játszhatasz Bloodshotként.

#### Deadwing:

Amikor a Playrooms (játéktermek) részhez érsz, menj abba a szobába, ahol a biliárdasztal van. Ugorj fel a biliárdasztalra, és aktiválódni fog a csalás a „Book of Shadows”-ban.

#### Deadsider:

A maci segítségével menj az Asylum melletti Gateway-hez. Egy hidon találsz magad egy látató fölött. Az ajtó felé fordulva ugorj le a híd bal oldalán az ösvényre. Menj, amíg rá nem bukkansz

egy Felon nevezetű sötét lélekre, egy olyan szobában, ahol gerendák vannak. Ugorj fel a gerendákra – az egyik aktiválja a csalást, amellyel Deadsider bőrébe bújhatasz.

#### DFelpie:

A föld alatti város szinten (Asylum: Undercity), a második barlangteremben nézz fel – egy U alakú csövet/követ fogsz látni a plafonon. Mellette van egy párkány egy ajtóval. A párkány mellett vannak kiálló sziklák. Ezekre átugrálva ugorj olyan közel az „U”-hoz, amennyire csak tudsz. Ha elég közel jutsz hozzá, megjelenik a képernyőn a „Cheater Activated” felirat. Ezek után a „Book of Shadows”-ban megjelenik a „Play as DFelpie” csalás, amivel csontvázvá válhatsz.

#### Dog:

A börtön szinten a Lizard King elleni csata helyszíne előtt jobbra van egy lépcső, amelyet majdnem teljesen fém-törmelék vesz körül. A lépcső alján cel-lak vannak. Menj be a legutolsóba, és aktiválódik a csalás, amely segítségével egy hátsó lábain járó kutyává változhatsz.





## >> A KÓD KULCSA A KULCS KÓDJÁ Parasite Eve 2

„Kedves Ps! Segítséget kérnék tőletek a *Parasite Eve II*. c. játékhoz. Amikor az I. CD-n eljutok a Dryfield Mojave sivatagba, kapok egy kulcsot, ami a Motel Lobby nevű helyet nyitja. Bemész, és egy pult mögött találsz egy pénztárgépet. Ide kellene egy kód. Sehol nem találtam meg, és nem is tudom, hol lehet. Kérlek, írjátok le, hogy hol szerezhetem meg a kódot, vagy ha tudjátok mi a kód, azt nagyon megköszönném. Előre is nagyon köszi.”  
Marczy Györfői

Kedves Marczy! Nézz a pénztárgép mögé! Találsz egy cetlit, amin a következő áll: „Az indításhoz nyomd meg a #-t, írd be a négy számjegyű kódot, és nyomd meg a

.TOTAL-t. Ha elfelejtetted a kódot, nézd meg jól a képeket!” A cetli mellett a táblára pedig az van felírva: „Tombstone-ban, Holiday 30 éves volt, Earp pedig...” Mi következik ebből? Earp korát kell megkeresned. A bejárat melletti képen Doc Holiday és Wyatt Earp együtt szerepelnek, a felirata pedig: „Tombstone 1881”. Tehát Holiday 1881-ben volt 30 éves. Az első szobában van egy kép Doc Holidayról, amin rajta áll az életideje is (1851-1887). A második szobában van egy kép Wyatt Earpról, amin rajta áll az ő életideje: (1848-1929). Ebből kiszámolható hány éves volt Earp 1881-ben. Menj vissza a pénztárgéphez és üsd be a kódot (#3031TOTAL), nyisd ki a gépet és tiéd egy újabb kulcs (bronco master key).

## >> HALÁLI KÓDOK Deathtrap Dungeon

„Nagy örömmre az A-Zig rovatban megtaláltam egyik játékom kódját, amiből egyet tudtam felhasználni. Tudom, hogy ezek a kódok nem 100%-osak, de kérem ha létezik még más variáció a *DEATHTRAP DUNGEON* sebezhetetlenség kódjára, nagyon megköszönném, ha el tudnák küldeni.”  
Kampf Anett

Sajnos nem sok variáció létezik. A következő tippet tudom csak adni:

### Az összes szint

Menj a Főmenübe és nyomkodd végig: [L], [R], [A], [B], [X], [Y], [Z]. Ha sikeres volt a manőver, hangot fogsz hallani. Válaszd a „Load Game” koponyát (egyesekek szerint ez előtt az összes memóriakártyát

el kell távolítani a gépből), és elérhető lesz az összes szint. Válassz!

### Sérthetetlenség

Menj a Főmenübe és nyomkodd végig: ↑, ←, ↓, ↓, ←, ↓, [L], [R], Jobbra, ↓, →. Vagy: a „game setup” képernyőn nyomkodd végig: ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑.



## >> SZELLEMEK CSALÁSOK Casper

„Egy kéréssel fordulnék Hozzátok. Kódokat szeretnék kérni a *Casper* című játékhoz. Előre is köszönöm.”  
Mosolygó Attila Orosházáról

A kódok és egy kis segítség az ellenfelek legyőzéséhez:

### Szabad mozgás

Menj Casperrel a képernyő bal felső sarkába bármelyik helyszínre. Tartsd lenyomva a ↑/← + [L] + [R] + [START] gombokat (ez kimeríti a játékot). Engedd el a ↑/← + [L] gombokat, és nyomd le a ↓/→ + [A] gombokat, közben pedig egy pillanatra se engedd el az [R] + [START] gombokat. Ha sikerült mindezt véghezvinned, a játék „free movement mode”-ban fog folytatódni. Nyomd le az [R]-et, majd

a D-pad segítségével bármilyen fal fölött átrepülhetsz. Ha lenyomod az [L]-et, a játék „normal mode”-ba tér vissza.

### Gyorsabb mozgás

Játék közben tartsd nyomva a háromszöget és nyomkodd végig: [X], [R], [R], [R]. A kód beírása közben meg fog jelenni az „Inventory” (eszközök) menü. A játékhoz a háromszög lenyomásával térhetsz vissza.

### Az összes morf

Aktiváld a „szabad mozgás” kódot. Indulj el a nagyteremből (a csavarodó padlós), menj fel a baloldali lépcsőn. Amikor a következő rész betöltötte magát, nyomd le az [R]-et és repülj át a falon, azután menj lefelé, amíg egy

szobába nem érsz. Ott megtalálsz az összes morfot, eszközt és ételt, ami a játék befejezéséhez szükséges.

### Az ellenségek legyőzése:

1. Fatso a konyha mellett – etesd meg hamburgerrel
2. Stinky – spricceld le parfümmel
3. Stretch – használd a ragasztót
4. Fatso a kádban – használd a fényképezőgépet
5. Fatso mint generális – használd a felhasználó-kulcsot, majd verd laposra a tankokat a kalapáccsal
6. Stinky mint farmer - használd a kalapácsot és a vésőt, és faragd ki Caspert a kőből
7. Stretch a temetőben – használd a „twister” morfot, és csalogasd a frissen ázott sírhoz

# RIVÁGHATÓ KUPON:

## MONDD EL MI FÁJ?

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

**Leveledet a következő címre küldd:**

**1306 Budapest 35 Pf. 141.**

**PST E-mail: tipp@cmk.hu**

NÉV:

TÜNETEK:

# TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTÉKOSOK:**  
**1-4**

**KIADÓ:**  
**SONY**

**TÍPUS:**  
**VEZETŐS JÁTÉK**

## irányítás

**TÜZELÉS 1**



**KOCSI LOPÁS**



**TÜZELÉS 2**



**MUPPET LÖVEG**





**IRÁNY**



**FÉK/TOLATÁS**



**GÁZ**



**MEGNÉZNI A DOLGOKAT**

## SZÜKSÉGED LESZ...

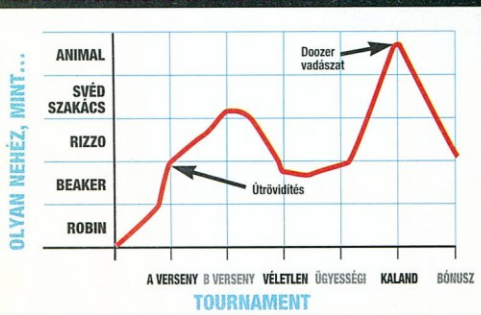


**JOYPADRE**

**MEMÓRIAKÁRTYÁRA**



## NEHÉZSÉGI SŐTBE



„AZ ÉLET BIZONY NEM TÚL KÖNNYŰ, HA AZ EMBER MINDÖSSZE FÉL MÉTER MAGAS, ÉS RÁADÁSUL SZIVACCSAL VAN KITÖMVE.”



► HÖLGYEIM ÉS URAIM, APRÓ, PUHA BARÁTAINK RÁLÉPNEK A PEDÁLRA, KEZDŐDJÉK HÁT A...

# MUPPET RACEMANIA

ELJÖTT AZ IDŐ, HOGY JELMEZBE BÚJJUNK, KIGYÚJANAK A FÉNYEK, ÉS... INDULHAT AZ ELŐADÁS!

## ESSÜNK NEKI...



**B**reki épp egy újabb jól megérdemelt győzelem felé halad, amikor hirtelen egy tökehal repül egyenesen a képébe. Amíg ők dudalognak, Animal robog sebesen a cél felé, de sajna nem tart sokáig az öröme, mert Rizzo a nyomába ered, s az első adandó alkalommal egy szelet sajtot csinál belőle. Ilyen, és ehhez hasonló váratlan események bármikor előfordulhatnak ebben az örületes és kaotikus muppet autóverseny játékban.

Lehetséges, hogy a Racemania nem ér fel egy *Gran Turismo 2*-vel, de hát nem olyan könnyű az élet, ha az ember mindössze fél méter magas, és ráadásul szívaccsal van kitömve. Így is egy fordulatokkal gazdag, és szórakoztató játéknak lehetünk a részesei, amely Adventure módokkal, Stunt, és Battle pályákkal még színesebbé teszi a muppetek amúgy sem izgalommentes világát. Hogy könnyebben megszokd a pályákat, kezdj a Tournamenttel. Készülj arra, hogy olykor-olykor bizony meggyűlök majd a bajod a többi kis szörmőkkel, akik folyton csalnak, és levágják a kanyarokat. Aggodalomra azonban semmi ok, mert mindig nyílnak újabb és újabb lehetőségek arra, hogy megmutasd a kis barátainak ki is a legnagyobb Muppet...

## a SZEREPLŐGÁRDA

A szuperrámenős Miss Röfitől kezdve egészen az örült rock and roll dobos Animalon át a csirkebarát Gonzoig, mindenkinek megvan a maga kedvenc Muppet-show hőse. Különböző egyéniségüknek megfelelően, ezek a kedves kis szörnyek, saját támadási módszerrel rendelkeznek: Robin előszeretettel változtatja vetélytársait apró békává, Rizzo inkább a sajtot részesíti előnyben, Rolf pedig a csontokat kedveli. A köztük lévő különbség azonban nem a figurák személyiségében, hanem a kocsijukban rejlik.

A játék elején megfigyelheted, hogy minden szereplőnek megvan a maga a kocsija, amit a verseny során vezethet. A „Steal Car” power-up segítségével viszont elcsenncselheted az ellenfeleid járműveit, amelyeket

a Meet The Muppets módban tesztelhetsz. A -tel és a -tal válogathatsz a rendelkezésedre álló kocsik között. Itt arra is lehetőség nyílik, hogy minőségi szempontból is megvizsgáld a járgányokat, de ne feledkezz meg arról a szabályról, hogy a muppetek eme bolondos világában a gyorsaság a legfontosabb tényező.

### FŐ MUPPETEK

#### Animal járgánya

Ez a lángnyelves versenykocsi számít a legütőképesebbnek mind közül. Amellett, hogy a leggyorsabb, az is a javára írható, hogy nem válik irányíthatatlanná, ellentétben a gazdájával.

#### Zoot szuperverdája

Zoot a zenekar egy másik oszlopos tagja, a Graveyard

pályán tanyázik, és meglehetősen érdemes lesz elkapni őt. Kocsija nagy hasznodra válhat a nyílt, és gyorsabb terepeken.

#### Breki versenyautója

Az autó csakúgy, mint a vezetője, kiegyensúlyozott egyéniséggel rendelkezik. Talán nem olyan gyors, mint a nagyobb gépek némelyike, de azért meglehetősen fürge.

### A TÖBBI MUPPET

#### Robin gőzhengere

Robin, Breki unokaöccse, így mindenki szereti és tiszteli, de azért a gőzhenger nem túlzás egy kicsit? Mégis honnan vette ezt a butaságot? Ha mégis fel szeretnéd keresni, indulj a liftekhez a Swamp pályára.

#### Beaker holdjárója

Beaker, aki egyébként Bunsen Honeydew tudós segédje, sajnos nem dicsekedhet valami ütőképes járgánnyal, s ami azt illeti a szókinccse is eléggé gyatra. A kocsija túl lassú ahhoz, hogy igazán próbára tegye a többieket.

#### Bobo vizi masinája

A szereplők fiatalabb generációját képviselő Bobo a Happiness Hotel szellőzőjében rejtőzik. Szerencsétlenségére, járműve nem mozog túl fürgén, és a vizen sem olyan nagy a teljesítménye.



>> Bobbo a biztonsági őr a *Muppets Tonight*-ból. Nehéz bárki mással összetéveszteni >>

>> Az lehet, hogy a Halfway up the Stairs című számot szépen énekelte, de a gőzhengerre nincs mentség. >>

# útmutató

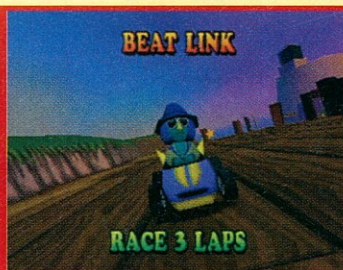
Extra Muppetek

## BÓNUSZ SZEREPLŐK

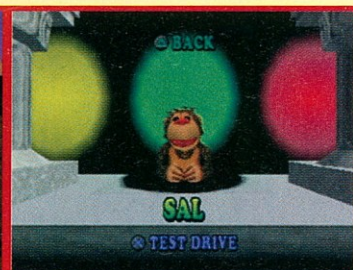
Adventure módban, egyes pályákon színes háromszögek fogják jelölni a Doozert, majd a Muppetet. Eleinte talán nem lesz könnyű megtalálni a kis bozontos szörnyeket, mert szokásukhoz híven mindig a legeldugottabb helyekre fognak elrejtőzni. Próbálkozz hát a közelben lévő telepörtérekkel, vagy less be minden ajtó mögé. Ha sikerült nyakon csípned, ütközz vele, és hívd ki egy háromkörös versenyre, az adott területen. Legyőzött ellenfeledet hamarosan a Muppet toronyban láthatod viszont.



>> Link a Dock-ban rejtőzik. Ütközz a járgányába, és indulhat a verseny. >>



>> Zoot, járgányával biztosan megtalálja ezeket az extra muppeteket. >>



>> A vesztes muppet az apró tehetségek oszlopára kerül. >>

### TURBO START

Kilövés a startvonalról, lobogó bunda a szélben – egyszerűen kövesd a képernyőn megjelenő utasítást. Mivel ez a módszer

újdomságnak számít, ügyelj arra, hogy elsőként indulj. Eleinte talán értelmetlennek tűnhet ez a tanács, mert a gyors startoknak általában az a végük, hogy az

egész csapat a falba fúródik, de érdemes figyelembe venni, hogy a turbo startok plusz pontokat jelentenek, ezért meglehetősen hasznosak.

## RÖVIDÍTÉSEK



>> A Muppet löveggel keresztül lőheted a vízi útlevegást a Dock-ban. >>



>> New Yorkban rengeteg olyan útvonal létezik, amivel időt takaríthatsz meg. Közülük ez a legjobb. >>



>> A hordóktól jobbra van egy alagút, ami lehetővé teszi, hogy kikerüld ezt a gusztustalan útszakaszt. >>

A pályák különböző útlevágásokra lehetsz figyelmes,

amelyekkel nem csak időt takaríthatsz meg, hanem rejtek-helyekre, és hasznos tárgyakra is bukkanhatsz. A dolognak csak az a hátulütője, hogy erről a többiek is tudnak, és azé a préda, aki elsőként ér oda. Minden alagút látható a térképen, de fölösleges az összeset bejárni. Sok ugyanis csak az Adventure módban kap szerepet.



## FEGYVEREK



### FLYING FISH (REPÜLŐ HAL)

**[1] Leírása:** Ez egy óriás lapos-hal, aminek a segítségével kiütheted az ellenfelet.

**Mikor érdemes használni:** Mivel ezek a vízi élőlények előrefelé repülnek, akkor célszerű bevetni őket, amikor egy versenyző elállja az utadat. Kerülj minél közelebb az ellenfeledhez, hogy biztos legyen a találat.

**Hogyan lehet kikerülni:** Mivel ezek a csúszós, vizes halak hátulról támadnak, kevés az esély arra, hogy kitérj az útjukból. Ha mégis kikerülné a szereplődet, légy résen, mert visszapattanhat a falról.

### CHICKEN (CSIRKE)

**[2] Leírása:** A csirke löveg egy nagy tollfelhő közepette követi az ellenséget. Bár a találat nem garantált, mégis ez a leghatékonyabb fegyver, ami az előrenyomulást biztosítja.

**Mikor érdemes használni:** Bármikor, ha úgy fest, hogy egy versenyző megelőzhet. Ezen kívül a Battle módban is nagy hasznát veheted, ha nincs időd más fegyverrel célozni.

**Hogyan lehet kikerülni:** Mikor meghallod a kotkodálást, és megpill-

antod a tollakat a levegőben, fordulj el egy kicsit, mivel a szárnyas egyenesen repül feléd.

### PENGUINS (PINGVIN)

**[3] Leírása:** Fagyos fogadtatásban lesz része annak a versenyzőnek, akinek egy ilyen sarkkőrököt dobnak a nyakába. Türelmesen megvárják az arra tévedő, hátulról támadni vágyó versenyzőt.

**Mikor érdemes használni:** Bármely keskeny híd, vagy átjáró remek helyül szolgál a pingvineknek, de az igazi nagymenők többet egymás mellé szórva zárják le velük az utat. Battle módban egyenesen nagyszerűen rettentik el a túl közel kerülő ellenfelet.

**Hogyan lehet kikerülni:** Mindig tartsd meg a pár lépés távolságot, hogy elkerülhesd ezeket az izgága jószágokat.

### BOUNCING BOMB (PATTANÓ BOMBA)

**[4] Leírása:** Az ilyen bombák akkor robbannak fel, ha a gyutacs végig ég, vagy ha belepottyanak egy kocsiba.

**Mikor érdemes használni:** Akkor, amikor az ellenfeled az ütközödet éri.

**Hogyan lehet kikerülni:** Érdekes kitérni a bombák útjából, mivel azok egyenesen fognak becsapódni. Így a bundád biztos ép-ségben marad.

### THE CAR THIEF (KOCSILOPAS)

**[5] Leírása:** Gyakorlott autó tolvajokat megszégyenítő módon, barátaink képesek egymás puha feneké alól is kilopni a járgányukat. Mikor a kémcső színültig megtelik gyümölcssel, az [L]-vel átmenetileg a Muppet rakéta aktiválása helyett, elcsórhatod a riválisod kocsiját. A „kölcsonkért” jármű így felkerül a szereplőid listájára.

**Mikor érdemes használni:** Nem olyan értékes, mint a Muppet rakéta, de ha kedved szottyan lelassítani a többieket, és néhány autót begyűjteni, hasznos lehet. A Battle módban is érdemes kipróbálni a használatát, amikor elszabadul a káosz.

**Hogyan lehet kikerülni:** Nehéz bármit is tenni az ellen, ha valaki éppen egy szelet sajttá, vagy békává akar változtatni. Csak akkor kerülheted el az átváltozást, ha úgy haladsz, mint a Muppet rakéta.

### THE MUPPET MISSILE (A MUPPET RAKÉTA)

**[6] Leírása:** Mikor a kémcső megtelik a sok finom gyümölcssel, egy kürtöt látsz majd megjelenni. Ezután a Muppet nyomkövető rakétává változik, amely végig vezet a pálya felén.

**Mikor érdemes használni:** Mivel ez a fegyver megállíthatatlan, akkor használd, ha azt szeretnéd, hogy semmi ne zavarja meg a



>> Vigyázz ezekkel az aranyos kis pingvinekkel, mert mindig rejtegetnek egy jó adag dinamitot. >>



>> Pontatlanságuk miatt, a bombákat csak előzésnél használd. >>



>> Link lefagyasztja az ellenfelek fejét, aztán pedig elcsórja a járgányukat. Ki hallott még ilyet?! >>



>> Most semmi sem állhat a Muppet útjába. >>

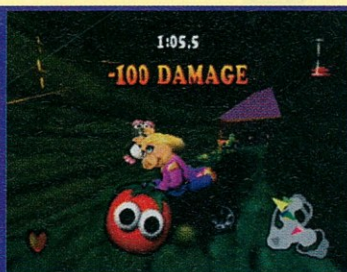
győzelem felé vezető utad. Szintén jól jöhet néhány kilátástalan-nak tűnő esetben, és olyan pályákon, ahol sok az akadály.

## HARCI TAKTIKÁK

A Battle pályák, és a Tournament során szemtől-szembe küzdhetsz meg öt másik szörmökkel. Annak ellenére, hogy itt nem kell köröket teljesíteni, hasznos lehet, ha folyamatosan körbe-körbe száguldasz a pályán. Így ugyanis alaposan megnehezítheted az ellenfeleid dolgát, már ami a pontos célzást illeti. Amikor eljön a támadás ideje, a turbószáguldással próbáld egyenesen a riválisaid felé hajtani, majd rohanj beléjük. Karambol esetén mindig az



>> A turbóval száguldj egyenesen Miss Rőfibe, és ráadásként egy halat is lőj ki rá. >>



>> Az alagútban elrejtett pingvin kellemetlen meglepetést fog okozni a sertés művésznőnek. >>



>> A Balra található kicsi szív egyre inkább gyengül, amint kiporolják a bundádat. >>

a kocsi számít gyorsabbnak, amelyek a kárt okozta. Sikeredet persze bombákkal, és egy pár hallal is te-

tézheted, ami még inkább fokozza a káoszt, és talán arra is elegendő lesz, hogy kiüsd az ellenfeled. Ne ha-

bozz bevetni a csirkéket sem, a pingvinekkel pedig bármikor lerázhatsz a versenytársad. >>

# útműtató

Ügyességi pályák

## ÜGYESSÉGI PÁLYÁK



>> Az ugrás gombbal katapultálj a levegőbe, hogy elkaphasd a mágneset. >>



>> Az ügyességi pályákat nem időre kell teljesíteni, az a cél, hogy végigmenj rajtuk. >>



>> Minden egyes tárgy megkönnyíti az előrehaladást. >>

Az ilyen pályákon az a feladat, hogy eljuss az egyik végéből a másikba. Mivel az idő nem számít fontos tényezőnek, akár fel is adhatod, de a hangsúly itt nem a gyorsuláson, hanem

az ügyességen van. Számos olyan akadállyal találkozhatasz, amelyet csak gyakorlott fékezési-, és turbó technikával lehet átugrani. Nagy segítségére lehetnek a mágnesek,

és a léggömbök, amelyek egy jól időzített ugrással átrepítenek a gondot jelentő útszakaszok felett. Figyeld mindig az árnyékukat, és készülj, hogy elkaphasd őket!

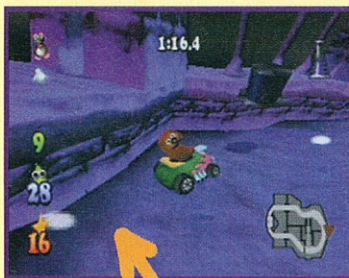
## TOURNAMENT MÓD


A Muppet versenyzők részére a Championship (Bajnokság) jelenti az első állomást. A hat verseny során lehet akár multi-player, vagy single-player módban játszani, de a titkokat csak akkor fedheted fel, ha egyedül indulsz, man-on Muppet módban. Ha minden körben győzelmet aratsz, előbukkan minden filmből a második pálya is. Egy frenetikus siker után továbbindulhatsz a Race League B-n, majd azután a Random League-en.

A pálya titkai csak akkor tárulnak fel, ha legalább 30 pontot gyűjtesz össze a hat verseny során. Mivel minden győzelem csak három pontot ér, egyszerű matematikai úton arra lehet következtetni, hogy ez bizony eléggé cseles feladat. Extra pontokért a következőket kell tenned: a leggyorsabb körválaszd, próbáld a lehető leggyorsabban startolni, és annyi kárt okoz, amennyit nem szőgyellsz.



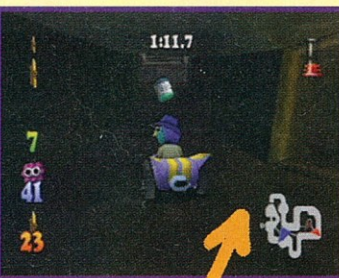
## ADVENTURE (KALAND) MÓD



>> Ha megnyomod a -et, Breki körülnéz, és megtalálja a környéken elrejtett tárgyakat. >>



>> A filmbevágás ugyan nem rejt újabb tárgyakat, de mégis ki tudna ellenállni a *Muppets Take Manhattan*-nek? >>



>> Az utolsó néhány tárgy mindig az alagutakban, vagy az útlevegásoknál rejtőzik. Ezeket a térkép segítségével, majd a „Look” gomb megnyomásával könnyen megtalálhatod. >>

Minden egyes pálya Adventure módban is végigjátszható, és mindenhol a különféle tárgyak felvétele mellett, különböző feladatokat kell teljesíteni. A Doozerek, és Muppetek mellett, meghatározott mennyiségű csillagot, gyümölcsöt, és egyéb hasonló dolgot kell bezedelned, hogy bejuthass a bónusz pályára. Ezen kívül, találsz még

néhány csapó-táblát is, amelyek fontos filmjeleneteket nyitnak meg. A tárgyak utáni hajszát azzal teheted könnyebbé, ha már a pálya elején felveszel egyet közülük, és csak azt az egy fajtát keresgéljed. Ha út közben megváltoztatod a célpontodat, azzal értékes időt veszíthetsz.

**Bónusz pálya – Stúdió pálya [1], [2], [3]** A Stúdió pályára akkor juthatsz be, ha felveszed az összes csillagot.



>> Rizzo, Roquefort járgányán beveti a halas cselet, és kiszorítja Brekit. >>



>> A torlasznál lévő útlevegásknál Breki extra pontokat gyűjthet. >>



>> A negyedik hely sajnos nem lesz elégséges a bajnokság megnyeréséhez. >>



>> A Stúdió pálya lényege a sebesség. Nincsenek útlevegások, úgyhogy bátran nyomhatod a pedált. >>



>> Használd folyamatosan a „turbo boost”-ot, hogy átvághass a nagy halom szőrmőkon. >>



>> A fegyverek használatával jobb helyet szerezhetsz magadnak. >>



## REJTETT TÁRGYAK



>> Használd a liftet, és ugorj egy nagyot, hogy elkaphasd Robint a gőzgépevel együtt. >>



>> Minden pályán aktiválhatsz egy Muppet filmet. >>



>> Minden ökörszettel jelölt tárgy rejt valamilyen extra holmit. >>

Minden pályán található egy pár titkos hely vagy ajtó, ahol az utolsó tárgyak rejtőznek. Ezért érdemes az első próbálkozásánál időt szánni az ilyen helyek felkutatására, majd újra kezdeni a játékot. A térkép segítségével felderítheted a titkos szobákat,

és a Doozer-ek környékét is vizsgálj át alaposan. A zárt ajtókat bármilyen robbanóanyaggal kilőheted, egyszerűen célozz a nagy ökörszem közepébe. Ezeket a célpontokat máshol is fellelheted, mint például falakon, csapóajtókon, vagy dobozok

tetején, s ha szétlövöd őket, mindig találsz egy-két extra holmit.

### A Bónusz pálya – Árkádok

[1], [2], [3] Gyűjtsd össze a gyümölcsöket, és nekvívághatsz az Arches battle pályának.



>> Bunsen Honeydew Link repülőcsészéjével vág bele az Árkádokon dülő harcba. >>



>> Az Árkádok a kisebb arénák közé tartozik, ahol két pályán rontanak egymásnak a szörnyökök. >>



>> Csak a gyáva nyuszik dobálnak inkább csirkéket ezekről a platformokról. >>

## A DOOZEREK



>> Ezek a szép örvények transzportálják a Doozereket. >>



>> Ha megtalálod az apró fickót, kerülj mögé, és kezd lökdöszni. >>



>> Ha megmakacsolja magát, vess be egy-két fegyvert, ami bizonyára a segítségére válik. >>

A kis bulldózerekben ülő Doozereket a Racemania legtöbb pályáján megtalálhatod. Mivel ezek az apró figurák túl picik ahhoz, hogy elérjék a pedálokat, be kell őket csalogatni egy zöld örvénylő teleporterbe. Ezek a kijáratok

sajna elég távol helyezkednek el, tehát igyekezz minél kevesebb időt elpazarolni. Útközben megkönnyítheted a Doozerek dolgát azzal, hogy különböző fegyverek segítségével továbblökdöszöd őket a cél felé. Eleinte nem

lesz egyszerű a feladat, de néhány próbálkozás után biztos menni fog.

### Bónusz pálya – Fraggile Rock pálya

[1], [2], [3] Gyűjtsd be az összes Doozert, hogy aktiválhatsz a versenypályát.



>> A bónusz pályák közül a Fraggile Rock a legjobb – meglehetősen sok a látni-, és tenni való. >>



>> A sok ütésvágás miatt igen egyszerű eltűnődni a barlangokban. >>



>> Scooter és Breki, mint tudjuk jó barátok, de a verseny során nem ezt bizonyítják. >>

## TELEPORTEREK

Ezek a kék örvények még az Adventure módból maradtak vissza, és a titkos helyeket jelölték. A verseny során ugyan nem töltenek be fontos funkciót, de a Doozer vadászat során érdemes lesz emlékezni a hollétükre.



>> Ezek a titkos teleporterek jelentik néha az egyetlen módot, amivel az utolsó tárgyakat is begyűjtheted. >>

## CHEATEK

### Fő pálya:

○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×

### Összes Muppet, összes kocsi:

△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○

### A Stúdió pálya:

□, □, ○, ○, ×, ○, △, ○, △, □

### Az Arcade pálya:

□, ○, ×, ○, □, △, ○, ×, ○, △

### A Fraggile Rock pálya:

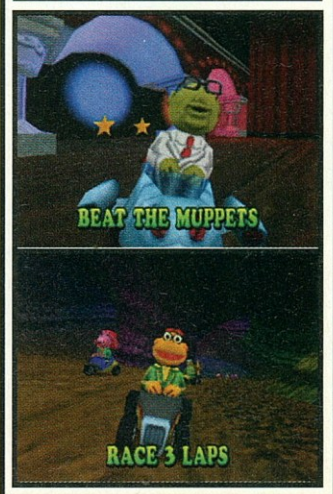
△, □, ×, □, □, △, ○, ×, □

### Végző bónusz:

○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

## GAME OVER?

Crash Team Racing | Speed Freaks



# TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTEKOSOK:**  
**1-8**

**KIADÓ:**  
**Ea**

**TÍPUS:**  
**SPORTJÁTÉK**

## irányítás

**KERESZTLABDA**

CSEL/OLDALCSEL

**LABDATARTÁS/KEMÉNY SZERELÉS**

360 FOKOS FORDULAT/  
SARKAZÁS



MAGAS LABDA/  
AGGRESSZÍV SZERELÉS

PASSZOL/JÁTÉKOST VÁLT

RÁLÓ/HAGYOMÁNYOS SZERELÉS

**SPRINT**

## SZÜKSÉGED LESZ...

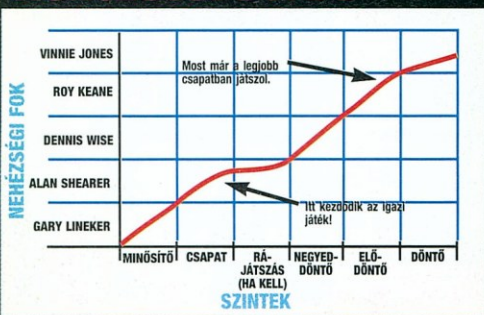


**JOYPADRE**

**MEMÓRIAKÁRTYÁRA**



## NEHÉZSÉGI GÖRBE








▶ A KUPÁT NEKED KELL HAZAVINNED!

# EURO 2000

ÁLLJ CSAPATOD ÉLÉRE, ÉS MIUTÁN VÉGI GRÁGTAD MAGAD A JÁTÉKLEÍRÁSON, OSTROMOLD MEG AZ EURÓPAI FOCI-VILÁG CSÚCSÁT!

## Vissza az alapokhoz


**F**ocisták! Szurkolók! Rajongók! Idén a hőmérőgyártó cégek valószínűleg rekord bevételt könyvelhetnek el, mivel a fociláz lassan az egész világot megfertőzi. Az EA programjával mostantól egy kényelmes fotelből próbálhatsz ki, milyen Keegen csapatában játszani. Ha nem akarsz már az első körben elbúcsúzni a bajnokságtól, olvass végig a minden titkot feltáró játék-leírást. Az egyik legfontosabb dolog, amit meg kell jegyezned, hogy az EA minden programjában a valóság virtuális megjelenítésére törekszik. Taktikáid megtervezésekor ne felejtse el, hogy a játékosok ez alkalommal is élő megfelelőiként viselkednek. Senki előtt nem titok, hogy Owen könnyedén felveszi a versenyt egy díjnyertes agárral is: célszerű olyan poszton játszani, ahol robbanékonyaságra van szükség. A németek közismerten jó büntető-rúgók, de azért nem szégyen tizenegyesből gólt lőni velük. Minél többet tudsz a csapatokról, annál jobban ki tudod használni erősségeiket, illetve gyengeségeiket.

A bajnoki címhez vezető első lépés a tréning. Néhány finom mozdulattal a tarsolyodban, (pl.: a labda kapuba bólintása , a társ mellkasára ) illetve lábához fejelése , változatosabbá és rugalmasabbá teheted a játékod. A börgolyó leröptézése és az oldalazás pedig már komoly technikai felkészültséget mutat.

Bár a mozdulatok nagy része megegyezik a FIFA sorozat korábbi játékaiban használatosakkal, megéri átismételni őket. „Gyakorlat teszi a mestert!”

A sport-programok nagy része emberi ellenféllel játszva a legélvezhetőbbek, bár a gép is sok örömet szerezhet. Ha az utóbbi variáció mellett döntesz, ne pazarolj sok időt a kezdő (Easy) szintre. Az első fokozat annyira könnyű, hogy szinte semmit nem tanulhatsz belőle. Kirúgás után fuss be a 16-osra, és varrd be a labdát a hálóba. Ha nem vagy teljesen béna, és ismered a szabályokat, a mérkőzés végén legalább öt góllal többet mutat majd az eredményjelző, mint az ellenfeledé.

Hasznos lehet kipróbálni magad a saját csapatod ellen, mert így könnyen megismerheted annak erős illetve gyenge oldalát, és kipróbálhatod a különböző taktikákat. A practice-módban játszasz az ellenfeleddel azt a taktikát, amit későbbi ellenfeleid alkalmaznak majd, hogy ne érjen meglepetés az éles mérkőzéseken.

Utolsó tanácsunk: használj az analóg vezérlőket, mert ezekkel rugalmasabban és gyorsabban irányíthatod a játékosaid, mint a digitálisakkal. 



>> A fejelés az egyik legalapvetőbb mozdulat. Gyakorold be alaposan. >>



>> Az előreemelés sarokkal nem kulcsfontosságú, de a nézők biztosan megtapsolják. >>

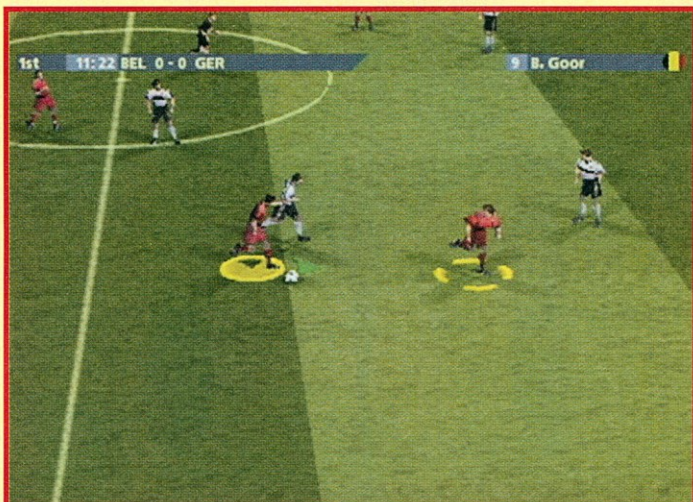


>> A szerelés trükkös dolog, ám nagy a sérülés veszélye. >>

## a csapatok

Csak úgy hozhatod ki a maximumot a csapatodból, ha ismered az egyes játékosokat, a sikeres taktikákat és felállásokat. A következő oldalakon megtudhatod, hogyan moshatód le a pályáról még a legkeményebb ellenfeleket is.

### BELGIUM HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 32



>> A belga csapat legfontosabb része a középpálya: ők szolgálják ki a csatárokat, ugyanakkor a háttvédeket is fedezniük kell. >>

A belga együttes nem tartozik a bajnokság kiemeltjei közé, bár a statisztikák alapján nincs okuk szégyenkezni. A védelmük meg-

lehetősen gyenge: a 3-5-2 felállítás könnyen bevehetővé teszi a hálójukat. Egy hagyományos 4-4-2-es, vagy akár egy 5 háttvédes for-



>> Egy ilyen lehetőséget nem hagyhatok ki, ha egy gólvészélyes ellenféllel állsz szemben. >>



>> M. Mpenza áttört az ellenfél védelmi vonalát: megérte pályára hozni. >>

mációval sikeresebben szerepelhetnének. Tovább erősítheted a védelmet, ha a középpályás Staelenst lecseréled Deflande-del. Célszerű lecserélni a csatárokat is, mert M. Mpenza jobban beválik a középcsatár posztján, mint az eredetileg odaállított játékosok (Stupar és De Blide).

A belga csapat kulcs-szereplői a középpályások: ők passzolják a labdát a csatároknak, akik hajlamosak elpuskázni még a legjobb lehetőségeket is. Bölcsen teszed, ha a középpályások támadó-taktikájában nem csak

a támadást erőlteted, hanem kiegyensúlyozottabb játékkal a védekezésbe is bevonod őket.



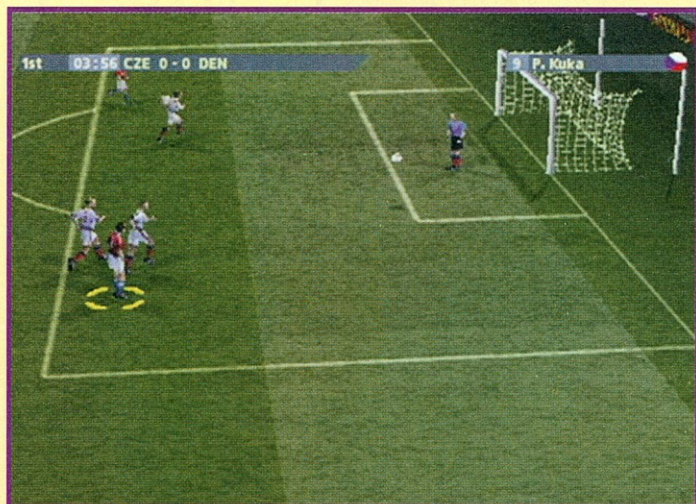
>> A svédek két góllal vezetnek. A helyzet nem túl fényes. >>

### CSEHORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 2



>> Az erős védelem kontraíval könnyen meglepetést okozhat. >>

>> Ez a kereszt-labda kitűnő támadópozícióba juttatja a cseh válogatottat. >>



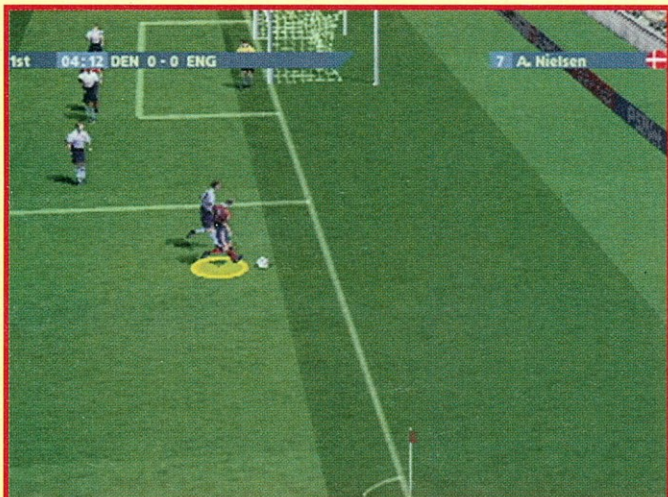
>> A játék mindkét térfélen izgalmas: a bal oldalon Srníček véd, fent pedig Kuka lövését próbálja hátrítani a dán hálóőr. >>

A két cseh kapus meglehetősen félvállról veszi a védést, így a háttvédekre hárul a háló védelmének nagy része. Nedved nincs a kezdőjátékosok közt, de megéri beküldeni Berger helyére, mert jobb játékos. Meglepően hatékony a 4 háttvédes felállítás, mert kiváló fedezetet nyújt a sérülékeny kapusnak. Az erős hátsó vonal intenzív támadásokat tesz lehetővé, de

célszerűbb visszafogott taktikát választani, mert az előrefutások nem tartoznak a csapat erősségei közé. A frontvonal erősítése érdekében cseréld le Kollert Lokvenc-re, mivel ő sokkal jobb támadójátékos. A kiegyensúlyozott 4-4-2-es felállítás lehetővé teszi a védekezés-orientált középpályások lecserélését támadóbb stílusban futballozó játékosokra.



## DÁNIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 12



>> A középpályás Nielsen a legtöbb támadásban benne van. Ez alkalommal is kiváló passz-pozícióban van. >>

A kezdőcsapatból egyedül Peter Schmeichel tűnik jó választásnak: a kispadon üldögélő középpályások mind jobb játékosok a pályán lévőknél. Gronkjaer és Nielsen is eredményesebb csatár, mint Tomasson, ám a gép őt teszi be a kezdő 11-be, mert magasabb az átlagnál. Ha fejelés helyett rúgásokkal akarsz gólokat szerezni, cseréld le az égimeszelőt. Helveg, mint jobb hátvéd kiválóan helytáll, és nagyszerű labdákkal segíti a középpályásokat, illetve a

csatárok játékát. Az egyvonalas támadás nagy szabadságfoka kiszámíthatatlanabbá teszi a rohamokat. A dán csapat egyik erőssége a kontrajáték, bár a labda megtartásakor sincs okuk szégyenkezni. Minden esetben, ha a hangsúlyt a támadásokra akarod fektetni, változtass a védelem felállításán. Jó választás Niensent szerepeltetni a középpályán, mert kiváló pozíciójátékos, és a támadások megalapozásakor is építhetsz rá.

## ANGLIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 11



>> Seaman védésének köszönhetően az Anglia-Németország mérkőzés még mindig 0-0. Igyekez gólt szerezni, mert a németek ellen nem célszerű a büntetőkre hagyni a döntést. >>

Kétségek nélkül Owen és Shearer a csapat kulcsjátékosa. Mindketten remek rúgótechnikával rendelkeznek, ezért hozd őket játékba, amikor csak tudod, és törj velük az ellenfél kapujára. Owen gyorsasága messze földön ismertté tette nevét. A csapat másik ékessége a kiváló védőjátékos, Sol Campbell. Az erős hátsóvonallal lehetővé teszi, hogy a középpályások is aktív támadójátékosokká váljanak. A középpályák kulcsfigurája – akár tetszik, akár nem, – Beckham. Nála jobb gólpasszokat és indításokat nem sok játékosról várhatsz. Fuss el vele

a széleken, majd íveld be a labdát a kapu elé. Nyugodtan rábízhatsz a szögleteket és a bedobásokat is (részletesebben lásd a Mesterfok fejezetben). Mindenkinek van egy kedvenc angol csapata, és minő meglepetés, mindegyikben helyet kap Steve McManaman, aki néhány toloszékes manager szerint értékeltebb bármely másodosztálybeli játékosnál. Andy Cole statisztikai kitűnőek, és mindig hasznos, ha van egy megbízható tartalék csatárod, arra az esetre, ha a pályán lévő közül valaki, például a sokat futtatott Owen lesérül. >>>



>> 2-0 Anglia ellen, és Schmeichel remekül őrzi a hálót. >>



>> Ezek a távoli lövések csupán újjgyakorlatok a dán kapusnak. >>



>> Campbell a védelem alapja, ráadásul kitűnő labdákkal szolgálja ki a középpályát és a csatársort. >>



>> Nézzük meg újra, ahogy Anglia bevárja a labdát a német kapuba. >>

# útmutató

Franciaország

## FRANCIAORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 3



>> Lizarazu forgószeleként szédíti meg a polák középpályást. >>

>> Ezt a labdát már senki nem kapharja ki a háfóból: a francia csatárok a világ legjobbjai közé tartoznak. >>



>> Dugarry mozdulatával remek pozícióba kerül: ezt nem szabad kihagyni. >>

>> Didier Dechamps áttör az ellenfél utolsó védelmi vonalán. >>

A világbajnok Franciaország, természetesen nagyon ütőképes csapattal nevez be a bajnokságra. Több világhírű játékost vonultat fel, mint bármely más nemzet, bár a kezdőcsapat korántsem a legütőképesebb összeállítás. Meglepetés, hogy LeBoeuf, az egyik legerősebb védekező középpályás a kispadról nézi a kezdőrugást. Pires szintén eredményesebb jobbszélső, mint a pályán lévő Six.

Mivel a francia csapat több kiváló középpályás védőjátékossal rendelkezik, főleg védeke-

zésre alapozni a játékot: célszerűbb támadótaktikákkal operálni. Az első vonalban játsszó Anelka, Dugarry-val a háttérben, képességei jobban kihasználhatók nyílt, mint vonaltámadásokkal. Anelka diktálja a tempót, Dugarry pedig a levegőben verhetetlen. Ráadásul ott ül a kispadon Zidane, Henry és Djorkaeff, úgyhogy a számos támadóformáció közül választhatsz. Zidane és Djorkaeff rendkívül kreatív játékosok, Henry gyorsasága és rúgótechnikája pedig közel áll Anelkaéhoz. Dugarry egy kissé nehézkes, ezért Zidane-t célszerűbb Henry-vel vagy Anelka-val párosítani.

## NÉMETORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 5



>> A spanyolok egy góllal vezetnek, bár ismerve a németeket... >>

>> ...hamarosan egyenlítenek. Egy ravasz fejes, és az állás máris döntetlen. >>

A német csapat kissé öregesnek tűnik, bár legyőzésük nem könnyű feladat. Rutinja és technikai tudása minden német csapatban garantálja a nyugdíjkorhatárhoz közeledő Matthaus helyét. Bár a frontvonalban játszani, meglehetősen különös választás a gép részéről, mivel az öreg harcos elsősorban a védekezésben jeleskedik. A játékosok szokatlan poszton szerepeltetése általában nem okoz különösebb fennakadást, de Matthaus-t szerencsésebb középhátvédként pályára küldeni. A 3-4-3-as vagy a 3-5-2-es

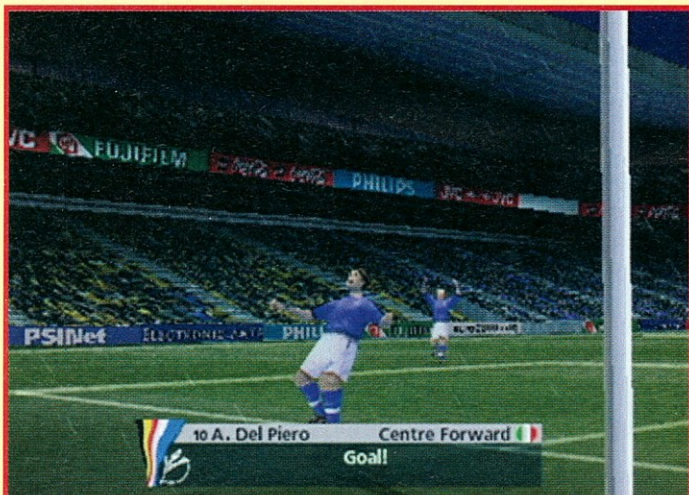
felállásban használható ki legjobban Matthaus sóprögető-képességét. A kispadon üldögélő Hamann-t rakd be Wosz mellé centernek, és hozd le Bode-t illetve Jeremies-t. Oliver Bierhoff a csatárok gyöngye, ráadásul kiemelkedően jól fejel, úgyhogy a felfutások könnyen góllal végződhetnek. Alaphelyzetben minden csapat nyílt letámadással rohamoz, ami azonban űrt hagy a középpályán és a hátsóvonalon. A kiegyensúlyozottabb játék érdekében helyezz nagyobb hangsúlyt a védelemre.



>> Matthaus a főszerepben, a német védelem kitűnően helytáll. A támadásai nagy részét a jobb háttéről indító csapatot nem könnyű legyőzni. >>



## OLASZORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 14



>> Ezt a pózt sokszor látod majd. Del Piero nagyon gólerős csatár: meccsenként egy gólt biztos szerez. Ne feledd el erről, akkor sem ha ellene játszol. >>

Dino Zoff csapata egyike azon keveseknek, ahol nem kell cserével és különböző felállásokkal próbálkoznod, hogy összehozd a legütőképesebb együttest. Egy stabil, kiegyensúlyozott, támadó taktikával és a legjobb játékosokkal áll fel a csapat a kezdőrúgáshoz. A kulcsjátékos a bajnokság

egyik legjobb csatára, a 100%-os találati statisztikával büszkélkedhető Del Piero. Ő az a játékos, aki egymaga megfordíthatja egy vesztes mérkőzés kimenetelét. Hála a védőjátékosok gyorsaságának, a háló védelmét rábízhatsz a visszafutó játékosokra. A szélvész hátvédek az ellenfél bármely csa-



>> Egy újabb olasz roham. A csizma-csapat a bajnokság egyik kedvence. >>

>> Egy gyors támadás: a nyílt letámadás illik a csapat stílusához. >>

tarárt beérik a 16-os előtt, ugyanakkor aktívan kiveszik részüket a

támadásokból is. Nyomulj előre, és támadj, amikor csak tudsz.

## HOLLANDIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 19



>> A holland csapat egygólos hátrányban, ráadásul szakad az eső: ez nem az ő napjuk. >>

>> A játékosok zavartan tekintgetnek körbe: eltűnt a labda. >>

A holland csapat stratégiai fontosságú része a félelmetes Kluivert-Bergkamp csatár-páros, bár a többi játékot sem veheted félvállról. A kaput de Goey védi, de Boer és Stam segédletével. Winter eredményesebb center, mint a középpályás de Boer: megpróbálhatod lecserélni őket. Davids, Overmars,

Seedorf, Hasselbaink, Van Hooijdonk és Van Nistelrooy mind kiváló támadójátékosok, így többféle felállást és stratégiát is kipróbálhatsz. Ezzel Kluivert-Bergkamp alkotta támadóvonal nagyobb mozgástérhez jut, bár a nyílt támadások mindig kiszámíthatatlannabbak.



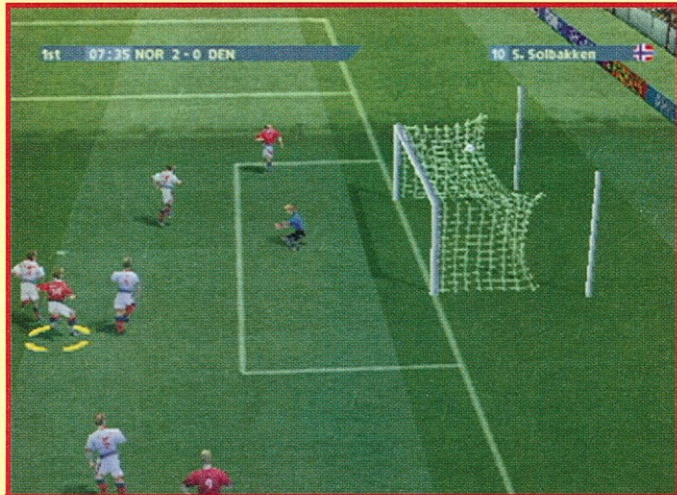
>> Bergkamp gólt szerez az olaszok ellen. A Bergkamp-Kluivert páros remek csatárkettőt alkot, de sok lehetőség ül a kispadon is. >>

# útmutató

Norvégia

## NORVÉGIA

HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 7

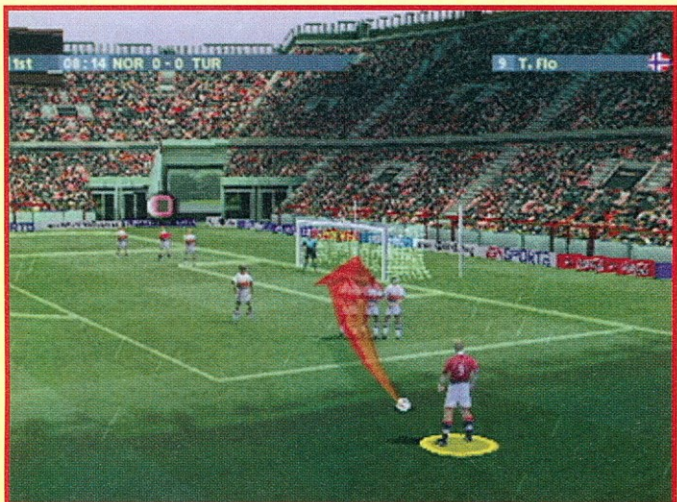


>> Flo kiváló csatár: a feje és a lába is aranyat ér. Egy ilyen helyzetet biztos, nem hagy ki. >>

>> A norvég háttvédek nem túl erősek, úgyhogy mindig figyelj a kapu védelmére. >>

Valamily rejtélyes oknál fogva, Iversen védekező poszton kezd, úgyhogy elsőként küld előre. A védelem átszervezésének következő lépése a jobb szélső Solbakken lecserélése és Halle felküldése lehet. Mijkland szintén jobban használható az irányító középpályás posztján, mint Leonhardsen. Egységesebbé teheted a csapatot, ha ez utóbbit kiteszed jobbszélre. A norvégok hagyományosan 5 háttvéddel állnak fel, mivel

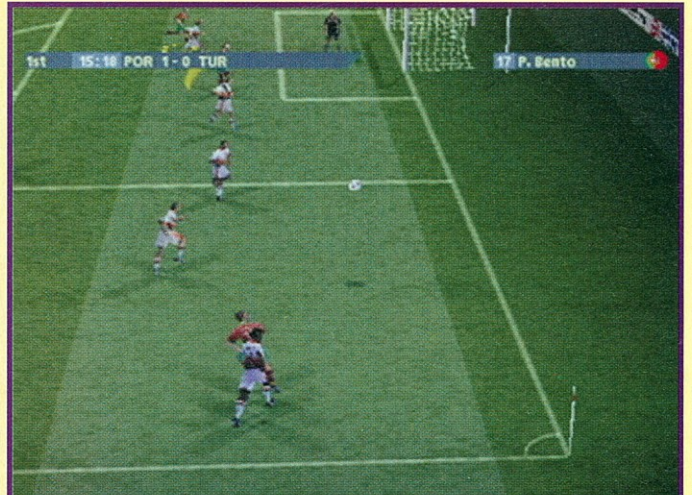
a kapus nem igazán áll a helyzet magaslatán. A hórihorgas Flo és az alacsonyabb Iversen kitűnő párost alkot: a keresztlabdák és a beívelések is komoly veszélyt jelenthetnek az ellenfél kapujára. Ez a rugalmas csatár-pár teszi kiegyenlítetté a védekezés-központú játékot. A kontrajáték meglehetősen kockázatos taktika, mert a védelemre húzott támadók könnyen áttörhetnek az utolsó vonalon is.



>> A csatársor viszont nagyon sokoldalú: Ivory a beívelt labdák mestere, Flo pedig remekül fejel. >>

## Portugália

HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 15



>> A török csapat jó nagy ruhát kap a portugáloktól, főleg ha góllal fejeződnek be az ilyen beadások. Az állás máris 1-0. >>

Joao Pinto és Figo igazán kiváló szélsőcsatárok, ezért a legjobb taktika felfutásokra és beívelésekre építeni a támadásokat. Az eredeti 4-5-1-es felállásban Sa Pinto az egyedüli csatár. A védőjüket lerázó szélsők, azonban keresztlabdáikkal könnyen gólvészélyes pozícióba hozhatják a csatárt. Ennek ellenére, a 3-4-3-as felállással jobban kihasználható a szélsők képességeit, és hathatósabb rohamokat indíthatsz. Figo-t tedd meg jobb szélsőnek, Sa Pinto-t közép-

csatárnak, Rui Costa-t pedig balszélsőnek. Az ütőképes csatárvonal mögött a középpálya meggyengül, de Joao Pinto középpályásként és a csatárvonal támogatójaként is megállja a helyét. J. Costa-t mindenképp középhátvédként játszd, mivel közel s távol ő a legjobb védőjátékos. Az erős csatárvonallal és védelem illetve a középpálya kulcspozíztjain kiváló játékosokkal felálló portugál csapat bármely együttes méltó vetélytársa lehet.



>> Pinto remek szélső csatár, aki kiveszi a részét a gólszerzésből. >>

>> Sa Pinto egyedüli csatárként is elbaldogul, bár a 3-4-3-as felállítás gyümölcsözőbb a portugáloknál. >>



## ROMÁNIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 8



>> Stelea könnyedén lehúzza a pontatlan beadásokat. >>



>> Hova tűnt a védelem! Ennél határozottabb beállításokra van szükség, ha győzni akarsz. >>

Nem tart sokáig, míg rájössz, miért becézik Stelea-t, a kapust Dracula-nak: ugyanúgy retteg a keresztlabdától, mint névadója a Krisztus-keresztől. Ebből adódóan olyan erős védelmet kell felállítanod, amelyet csak tudsz. Elsőként cseréld le Peter-t Sabau-ra: mindketten középpályások, de Sabau jobban beválik a jobbháttvéd posztján. A védőposzton játsszó Contra-t szintén megéri lecserélni Filipescu-ra, mert jobb a statisztikái. A frontvonalban villogó Ilie kiváló csatár, alattomos lövésekkel és szédületes fejésekkel. A 3-4-3-as felállítás nem igazán hatékony, mivel a többi csatárba nem szorult ennyi tehetség. A 4-4-2-es felállítás sikeresebbnek bizonyul ennél a csapatnál: erősebb védelmet jelent, és a két csatár is el tudja végezni az első vonalra bízott fel-



>> Moldovan a német kapu bevételére készül, és Ilie is ott van mellette. >>

adatot. A román egyike azon kevés csapatnak, amely kezdettől a szoros emberfogás taktikáját játssza. Bár ez a módszer csak a rendkívül gólveszélyes focistákkal felálló együttesek ellen válik be. Mivel játékosaid nem lesznek mindig ott, ahol az elvárható lenne, megpróbálkozhat az áttérni a zónás védekezésre. A nagy kedvenc, Gheorghe Hagi a kispadon kezdi a meccset, és a későbbiekben sem érdemes behoznod, mert játéktudása messze elmarad élő másától.

**ILIE LÁBA ARANYAT ÉR: LÖVÉSEI AZ ÁGYÚGÖLYÖHOZ HASONLÍTANAK.**

## SZLOVÉNIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 41



>> A védelmet igencsak meg kell erősítened, főleg ha nem akarsz bekapni egy potyagólt. >>



>> Egy hosszú labda a csatársor felé nem túl látványos megoldás, bár rendkívül hatásos lehet. >>

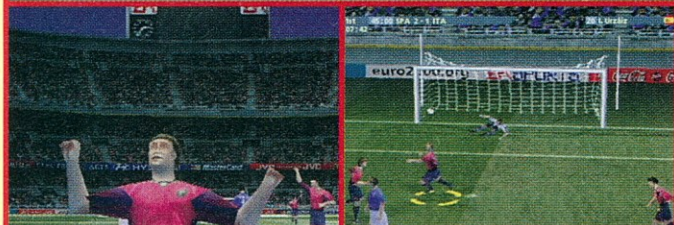
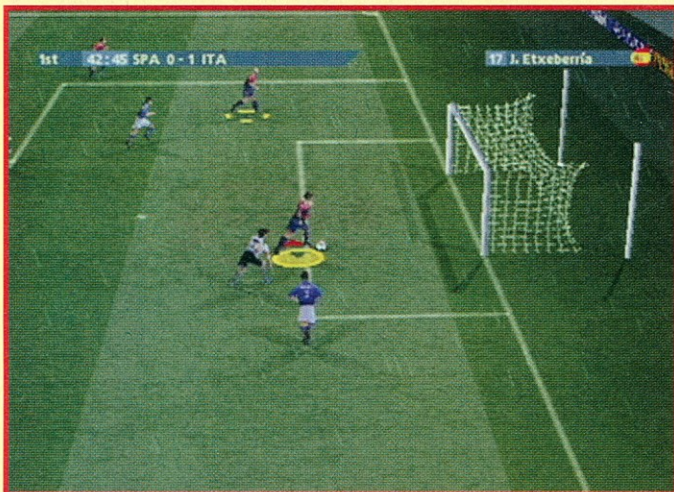
A szlovén csapat kilóg a bajnokság többi résztvevője közül: kevés esélye van a nagyobb csapatokkal szemben. A lyukas kezű Simeunovic lecserélése Dabanovic-ra is csak egy hajszállal javítja a csapat kilátásait. Bölcs döntés Galic helyettesítése Enlargo-val, mivel ő jobban beválik a balháttvéd posztján. Összességében, a szlovén csapat egy átlagosan gyenge együttes, amit erős nyomás alatt tud tartani szinte valamennyi ellenfele. A védelem képte-

len semlegesíteni az ellenfél támadásait, a csatársor rohamai erőtlének, a középpályán pedig a labda megtartása jelenti a legnagyobb problémát. A résekre játszani meglehetősen kockázatos taktika, bár ha szerencséd van, beválhat. Ne próbálkozz trükkös labdákkal, csak szerezd meg a labdát, passzold előre a csatároknak, és igyekezz kapura lötni – ha elégszer próbálkozol, egyszer talán be is akad a hálóba. >>>



>> A világranglista 41. Helyeztetjének fel kell kötnie az alsóneműt, ha helyt akar állni a nagyobb csapatokkal szemben. Mi az angol együttes győzelmére fogadunk. >>

## SPANYOLORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 4



>> A spanyolok bavarrtak egy gólt, és most ünnepelnek. Nem először, és nem is utoljára. >>

>> Ezzel a büntetővel tovább nő a spanyol előny, pedig még csak az első féldőben járunk. >>

A spanyol csapat három kiváló háttérrel büszkélkedhet: Marcelino, Nadal és Campo mind eredményesebb védők, mint az eredeti felállásban szereplő Salgado vagy Paco. Összességében, az együttes egy kiegyensúlyozott, minden posztra megfelelő játékosokkal rendelkező csapat, amely méltó a világranglista 4. helyezésére. Az eredeti csatársor is lenyűgöző, bár ha Etxeberria-t lecseréled Morientes-re még ütőképesebb rohamokat indíthatsz. A középcsatár posztjára nehéz Raulnál megfelelőbb játékost ta-

lálni. Igyekezz minél több labdát passzolni neki. Bőkezűséget gólokkal hálálja meg. A középhátvéd Hierroknak szintén nincs oka a szégyenkezésre. Ezzel felállással átlagos középpályás játékos és kiváló csatársor illetve védelmet kapsz. A 3-4-3-as formáció és az egészpályás letámadás taktikája a legtesthezálóbb az offenzív játékos kedvelő spanyol csapat számára. A bekkék eredetileg passzív védőjátékra rendezkednek be, de mivel kvalitásuk agresszívebb stratégiára is alkalmassá teszi őket, változtass az alapbeállításon.



>> Raul, igazán félelmetes csatár. Ezzel a kiugratással remek pozícióba került a következő gól megszerzéséhez. >>

## SVÉDORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 16



>> A bal szélén Kamark a kulcs figura, függetlenül attól, hogy agresszív védőként, vagy felfutó középpályásként játszik. Nagyban hozzájárul a csapat játékának rugalmasságához. >>

Svédország egy meglehetősen erős, több kiválóságot felvonultató csapattal indul a bajnokságon. Pettersson kitűnő csatár, aki a legtöbb támadás kulcsfigurája lehet. Hozd játékba amilyen gyakran csak tudod. A jobb hátvédként pályára lépő R. Nilsson tökéletes középpályás. Képességei alapján agresszív védőjátékosként és kincset érő középpályásként is szerepeltetheted a jobb szélén. Balhátvédként lenyűgöző játékot mutat Kamark, akit nyugodtan előre küldhetsz a középpályára, ha két agresszív védőjátékos helyett a középpályát aka-

rod erősíteni. A kezdő középpályások átlagos képességűek. Mindent egybevetve, a csapat első helyezésére nem sok esélyt látunk. Eredetileg a kontrákra épül az együttes támadójátéka, bár a kiegyenlített offenzív taktika jobban illik a csatárokhoz. Az erőszakos védőjáték kitűnő választás, főleg ha meghagyod Kamarkot és Nilssont az eredeti posztjukon. Ha a szoros emberfogást favorizálsz, nyugodtan alkalmazhatod ezzel a felállással. Viszont, ha nincs tapasztalatod ezen a téren, ragaszkodj a zóna védekezéshez.



>> Pettersson megreagzi az ellenfél hálóját, miközben a védők csak szemlélik. >>

>> Pettersson a csapat legjobb csatára, bár innen még ő sem tud gólrúgni. >>





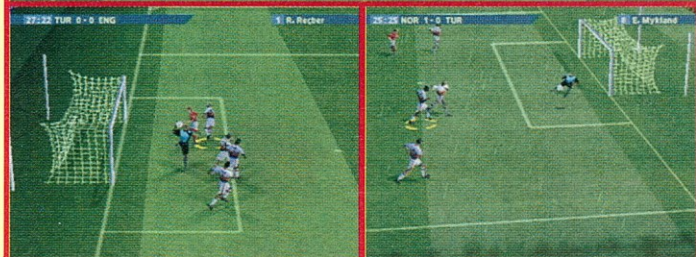
## TÖRÖKORSZÁG HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 31



>> A török csapat komoly gondban lesz a sztáregyüttesk ellen, de az erős védelem javítja az esélyeit. >>

A török válogatott az Euro2000 egyik leggyengébb csapata, így nem valószínű, hogy jó helyezést ér el. A középpályát uraló Ozalan remekül bevállalja a védőposzton. Korkmaz és Akyel kitűnő középpályások, de valamely rejtélyes oknál fogva a kispadról figyelik a kezdőrúgást. Balhátvédként pedig a középpályás Yalcin fut ki a

gyepre. Szóval némi átszervezés ráfér a csapatra. Alaphelyzetben a visszafutáson alapul a csapat védekező taktikája, de egy kevésbé hektikus játék több sikerrel kecsegtet. A védelem és a középpálya közötti rést az ellenfél könnyen kihasználhatja, és támadásaival hamar szétzilálja soraid. Az átlagos középpályásokkal és a



>> A török kapus szenzációsat véd. A hátvédek minden meccsen nagy szerephez jutnak. >> >> Ismét főszerepben a védelem, de alkalomadtán a csatárok is megvillannak. >>

gyengécske csatárokkal célszerű a hosszú labdákra és az ellenfél figyel-

metlenségeinek kihasználására alapozni taktikáid.

## JUGOSZLÁVIA HELYEZÉS A VILÁGRANGLISTÁN: 13



>> A visszafutásokra épített védekezés nagy lyukakat hagy a bekkek közt: változtass taktikát. >> >> Stam az utolsó pillanatban próbálja megtörni a jugoszláv támadást. >>

Sok futballrajongót meglepett már a pusztán tény is, hogy a háború ellenére kvalifikálni tudta magát az Európa-bajnokságra a jugoszláv együttes. Mijatovic igazán lenyűgöző csatár. Kovacevic statisztikai katasztrófálisak, ám a mérkőzések alatti ő produkálja az egyik legkiemelkedőbb teljesítményt és a legtöbb gólt. Néhány apróságtól eltekintve a csapat a lehető legjobb összeállításban lép pályára. Célszerű lehozni a kö-

zéppályáról Jokanovic-ot vagy Stankovic-ot, és beállítani a kispadra szorult Drulovic-ot. A védekezést alapvetően a visszafutásokra alapozza a csapat, ám ezzel sokszor veszélybe kerül a háló a lemaradó bekkek miatt. Célravezetőbb egy visszafogott taktikát választani, amivel kiegyenlítettebbé tehető a csapat teljesítményét. A szoros emberforgás és a zónázás is szép eredményekkel kecsegtet. >>>



>> Kovacevic a 16-oson belül. A statisztikai elmaradnak Mijatovic-étól, de kitűnő passzokat ad, és a gólgyártásból is kiveszi részét. >>

## MESTERFOK



>> Ebből a szögből könnyen szerezhetsz gólt, de vigyázz: ha túl közel mégy a kapuhoz, elpuskázhatod a lehetőséget. Mikor kijön a hálóőr, fektesd el egy oldalcsellel, és guríts az üres kapuba. >>

### SHOOTING (RÚGÁS)

A foci egyszerű játék: az győz, aki a legtöbb gólt varja be az ellenfél hálójába, ebből adódóan a csatárok a kulcsjátékosok. Gyors támadókkal, mint például Owen, könnyű lerázni a védőket, és egy az egy ellen szembe nézni a kapussal. Egy laza oldalcsellel (nyomd le a **L**-t, majd a megfelelő irányú **nyilat**) elfek-

tetheted a hálót, és beguríthatod a labdát az üres kapuba. Az egyetlen veszély ebben a helyzetben, hogy kisodródasz, és az éles szögből nem tudod bepöccinteni a labdát. Ha a kapáslövés nem tartozik a kapu előtt lévő játékosod erősségei közé, próbálkozz lapos beadással és erőteljes közeli kapura lövéssel. Bár ez a taktika nem olyan eredményes, mint egy pontos rúgás, de ha sorozatosan a kapu fölé vagy mellé szállnak a labdáid, élhetsz vele. A **X** billentyűvel rúghatod meg a labdát külsővel, de figyelj rá, hogy ne legyen kijelölt passzcélpont, különben a játékosod elvétí a kaput. Alapvető és fontos mozdulat a fejes. A labda közepre ívelése és kapuba bólintása az egyik legegyszerűbb



>> Szemet gyönyörködtető látvány, mikor a labda megrázza a hálót. Yeee. >>



>> Ezt a képet még sokszor látod majd. Ez az ifjú gyors akár egy gepárd, és könyörtelen, mint egy cápa. Jó eséllyel indul a gólkirályi címért. >>



>> Egy Owen kvalitású csatár szinte bármely helyzetből gólt tud szerezni. A labda hamarosan a német hálóba kerül, és az angol csapat megszerzi a vezetést. >>

gólszerzési taktika. Megpróbálkozhatsz a labda levételével és fejfőlötti megrúgásával is, bár magas labdák esetében szinte mindig a homlokod a leghatásosabb eszköz a bőrgolyó hálóba juttatásához.

A kapu felé futva, soha ne rohanj egyenesen a kapus felé: 45°-os szögből könnyebben érhetisz el gólt. A legbiztosabbnak

tűnő ziccert is elpuskázhatod, ha túl közelről akarod elereszteni a labdát, mert egy fürge kapus könnyen elcsenheti előled. A 16-osról eleresztett lövés nem biztos, hogy a hálóban köt ki, de a kapusról kipattanó labdára rákontarázhat a megfelelő pozícióban lévő csatárod. A **L** vagy az **R** gombbal megcsavart labdák szintén nehéz feladat elé állítják a ka-



>> Owen a felső sarokba fejel: a kapus csak nagy szerencséivel mentheti meg a hálót. Egy jó kapusnak tuda kell, hogyan védheti ki a különböző fejeseket. >>



>> Owen könnyedén kicselezi a védőt, bár a kapusnak ezt a helyzetet meg kell tudnia oldani. >> >> Egy kemény kereszt-labda szélről, és Owen máris löheti a gólt. >>



>> A büntetők értékesítése nem nehéz feladatot: csak céloznod kell és lőnöd. >>



>> Beckham határozott, pontos beadása Owen-t remek pozícióba hozza. >>

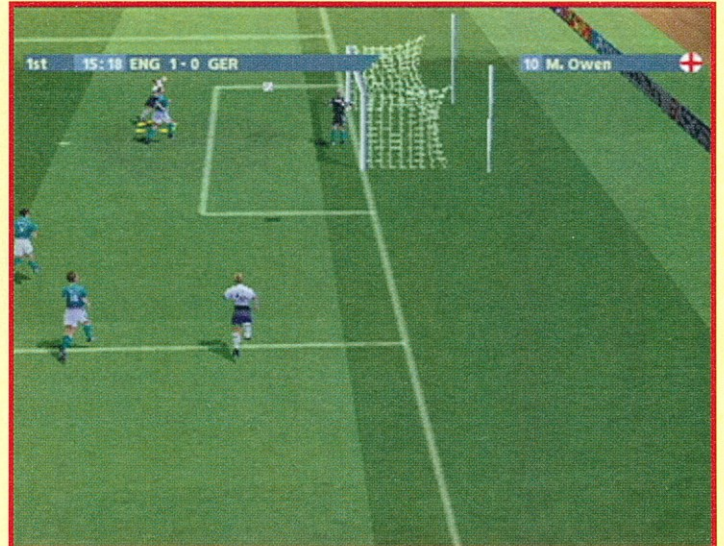
pust. Úgy is becsaphatod a kapust, ha a lövés előtti utolsó pillanatban megváltoztatod a rúgás irányát. Könnyű a kapus dolga, ha egyenesen a kapura vezeted a labdát, és egyszerűen rálövöd. Viszont egy finom sasszéval megtevesztheted a hálóőr. Ha sprintelve törsz a kapura, a rúgás előtt lassíts le, hogy lerázd az utánad loholó védőket, és jó rúgópozícióba kerülhess.

## PASSING AND CROSSING (PASSZOK ÉS KERESZTLABDÁK)

A keresztlabdákkal ígéretes pozí-

cióba hozhatod csatáraidat az ellenfél védelme mögött, de vigyázz, ha a bekkeidtól közvetlenül a csatárokhoz próbálsz passzolni a labdát, az ellenfél elcsípheti az átadásod. Alkalom adtán elkerülhetetlen a bekkek hosszú kirúgásai, hogy csökkentsék a kapura nehezítő nyomást, de ez gyakran a labda elvesztésével jár. Próbáld meg hosszú átadások nélkül előretörni, kivéve, ha csatáraid biztosan elérik a labdákat.

Az Euro 2000-ben a labda felvezetésének leghatékonyabb módja annak átadása hátvé-



>> A fejelés alapvető mozdulat: gyakorold, míg nem válsz tökéletesen a fejed urává. Ha jó a beadás, a védő lerázása után a csatár könnyen gólt szerezhet. >>

dektől a középpályásoknak, aki ezután felfutnak és bejártsszák csatárokra.

Figyelj a játékos lábánál lévő passz-jelzőre, de ne vedd készpénznek, amit mutat: a legtöbb esetben azokat a passzokat is elérik a játékosok, amiket a gép „bad pass”-nek („rossz passz-nak”) ítél. Ennek ellenére célszerű észben tartani, hol vannak a csapatod tagjai.

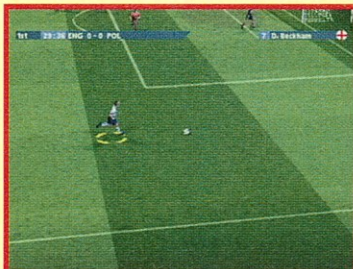
Könnyen szerezhetsz gólt, ha a támadást gyors szélsőkre és jó fejelőkre építed: rohanj fel a szélsőkkel, majd egy keresztlabdával játszd meg a kapu előtt lévő játékosod. A beadás után azonnal válts át a bent lévő csatárra, és nyomd meg az illetve az billentyűket, attól függően, hogy rúgni, vagy fejelni akarsz-e a labdát. Ha kétszer nyomod meg a gombot, a csatár kapásból lövi el a beadott labdát. Ha a szélsőd túl gyors,

az alapvonal előtt húzd vissza a labdát, és tartsd magadnál, míg a többiek felérnek.

## DEFENDING (VÉDEKEZÉS)

Az összes korábbi FIFA játék alapját a rúgj annyi gólt, amennyit csak tudsz taktika jelentette, ám most komolyan kell vened a védekezést is. A szerelés az egyik leggyakrabban használt védekező megmozdulás. A becsúszás nagyon trükkös dolog, és általában az ellenfélnek megítélt szabadrúgással végződik. Komoly sérüléseket okozhatsz egy alattomos becsúzással a kapura törő csatárnak, és egy kis szerencsével telibe találhatod vagy a labdát vagy a játékos. A szerelés a leghatékonyabb és legbiztonságosabb védekező mozdulat: közelítsd meg az előre nyomuló ellenfelet és próbáld meg

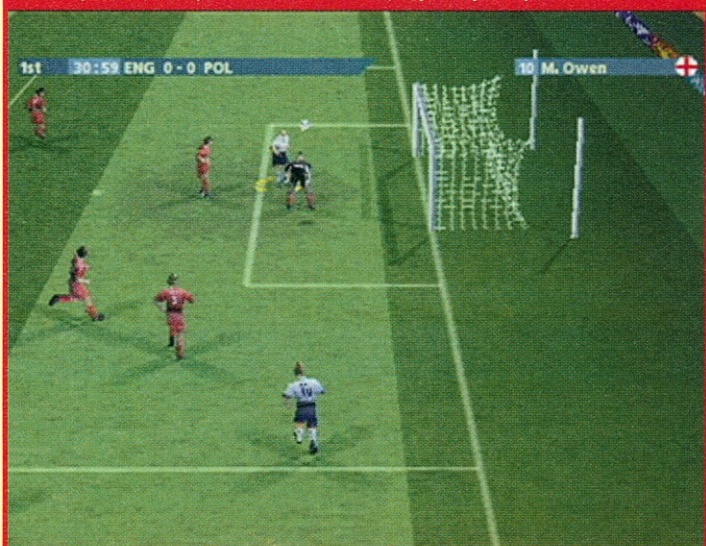
## HA GYORS SZÉLSŐKEL ÉS FEJELŐKEL ÁLLSZ FEL, NYERT ÜGYED VAN.



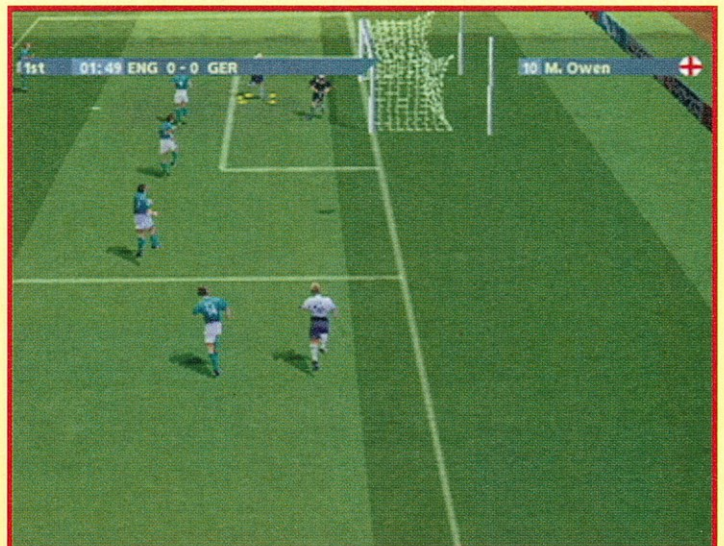
>> Egy hibátlan előreadás az üresen álló Beckhamnak, aki továbbadhatja a labdát, de a kapura is törhet vele. >>



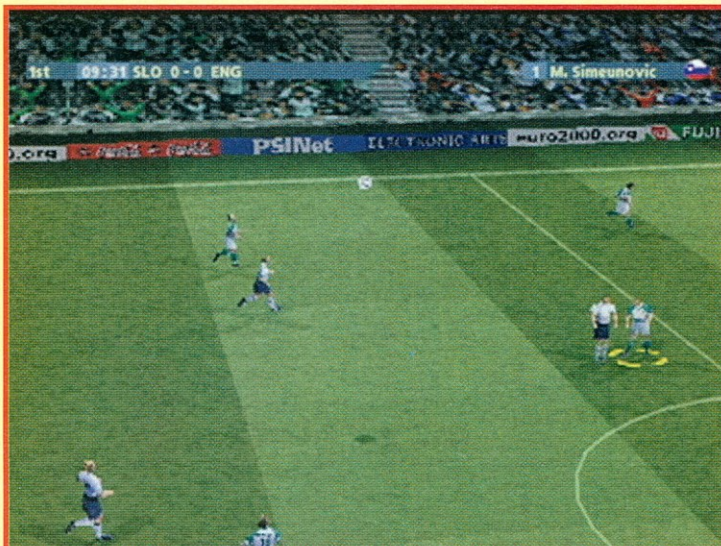
>> Sima ügy: Owen megkapja a labdát a szélen, majd beadja a kapu elé... >>



>> ...Shearer türelmetlenül várja, hogy a kapuba guríthasson. Bár ez alkalommal a cseh kapus valószínűleg megelőzi az angol csatárt. >>



>> Owen gyakran kisodródik, ami nem túl előnyös pozíció, de remek beadásaiból Shearer könnyedén gólt szerezhet. >>



>> A hosszú labdák nagyon hasznosak lehetnek. A szlovén válogatottnak nincs sok esélye az angolok ellen: a legjobb taktika hosszú előreadásokkal és a csatárok kiugratásával próbálkozni. >>



>> Kiváló alkalom a labda keresztbelvételéhez: McManaman passza gólveszélyes helyzetbe hozhatja az angol csapatot, különösen a nehézkes luxemburgi együttessel szemben. >>



>> A védők remekül blokkolják és szorítják le a rohazó Kluivert-et. >>



>> Buktatás a 16-oson belül: valószínűleg büntető a jutalma, de a csatárt sikerült megállítani. >>

elvenni tőle a labdát. Ha erre nem látsz esélyt, maradj a kapu mellet, és szorítsd ki, hogy élesebb szögben legyen kénytelen löni. Ne használd az agresszív szerelést (R), ha 11 játékoskal akarod a meccset végigjátszani. Ha egy otromba megmozdulással elkaszárod a kapu felé közeledő támadót, biztosan idegbajt kap a pipától, főleg, ha a bírót észre sem veszi. Ha egy barátoddal játszol, és szerelésre készülsz, kiálts oda az ellenfélnek: „Buktatás!” vagy „Ezt kapd ki!”. Ezzel megnyugtathatod a lelkiismereted, és még idegesebbé teheted az ellenfeled. Hehe.

A kapust a gép irányítja, de az [L] gomb megnyomásával kirohanhatsz vele. Ám ezt alaposan meg kell fontolnod, mert



>> Mindegy hova, csak vágd ki a labdát, ha ilyen erős nyomás alatt van a kapud. A kapud előtere nem a legjobb hely a cselezési technikád javítására. >>

## TARTÓZKODJ A BRUTÁLIS SZABÁLYTALANKODÁSOKTÓL, HA 11 JÁTÉKOSKAL AKAROD A MÉRKŐZÉST BEFEJEZNI.

a támadó csatár könnyen ki-cselezhető és az üres kapuba guríthat. Viszont, ha jól időzítesz, távoli és kevésbé veszélyes lövésre kényszerítheted a csatárt. A lövési szöveget mindkét

esetben leszűkíted, de mindent egybevetve biztonságosabb a bekékekkel hártani a támadásokat. A védő játékosoknak a szerelés mestereivé kell válniuk!



>> Ez a labda már félig a hálóban van. A hátvéd kétségbeesett akasztását a bírót büntetővel honorálja. Az egyetlen esélyed, ha kirohansz a kapussal. >>



>> Ez a jutalma a brutális szabálytalankodásnak: szerencse, hogy a bírót nem a piros lapot emeli a magasba. >>



>> Rántsd le, aztán segíts fel az ellenfelet: az áldozat vényomása garantáltan az egékekbe szökik. >>

## FELÁLLÁSOK ÉS TAKTIKÁK

Ha gyenge a védelem, célszerű 5 háttvéddel felállnod (hasonlóan a belgákhoz). Ha nem akarsz magadra húzni az ellenfelet, sikeres taktika a résekre játszani: a középpályán létszámfölényben lesz az ellenfél, de egy ügyes kiugrással jó pozícióba hozhatod a gyors szélsőid, aki felfutás után beadhatják a labdát a csatároknak. Alkalmanként megpróbálkozhatasz egy-egy hosszú labdával is: ha jó a passz, könnyen szerezhetsz gólt, ráadásul ítirtóra felhúzhatod vele a folyamatos passzokkal operáló ellenfelet. Használd ki mind az 5 bekket, és akadályozd meg, hogy a támadók oldalt elfussanak, és a kapu elé íveljék a labdát. A hagyományos 4-4-2-es felállítás messze a legeredményesebb formáció: kiegyensúlyozott játékot tesz lehetővé, és a 4 háttvéd minden bizonnyal elegendő a támadások visszaveréséhez. A 3-4-3-as felállítás támadás-



>> Itt szervezheted meg a csapatod, és végezheted el a szükséges cseréket. >>

orientált játékot sejtet, bár ha a három csatár nem kiemelkedő képességű, főleg a középpályára rovasára erősíteni a frontvonalat: egy jó center a középpályára és a csatársor feladatából is aktívan kiveszi a részét. A 3 csatár egyetlen előnye, hogy egyikük jó eséllyel rajtolhat rá a kapusról kipattanó labdákra. Ezt a formációt azonban csak akkor érdemes alkalmazni, ha a háttvédek közsziklaként védik a kaput. Két védővel csak akkor állj fel, ha mindenképp nyerned kell, és



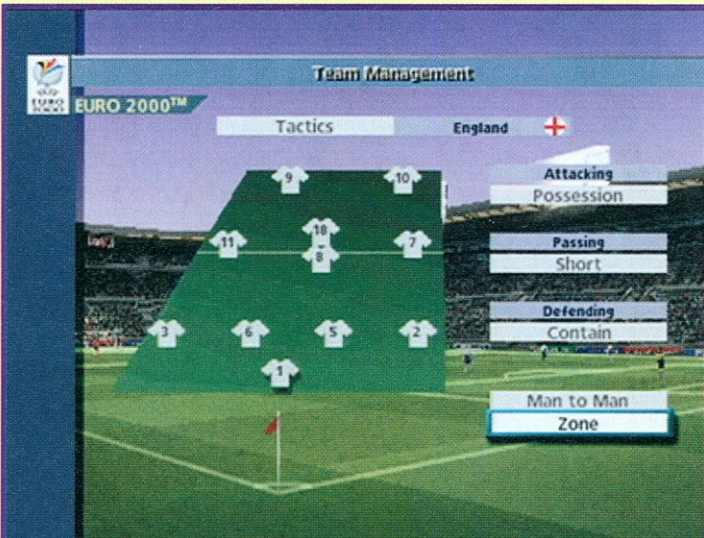
>> A 3-4-3-as felállítás támadás-orientált játékot sejtet, de némi módosítás ráfér az együttesre: Sol Campbell a középpályán és David Beckham a középposztján nem okos választás. >>

nincs mit vesztened: például, ha lefújás előtt öt perccel kétgólos hátrányban vagy.

A felállítás kialakításakor nagy szabadságot kapsz. Érdemes a játékosok erős, illetve gyenge oldalait figyelembe véve, testre szabott pozíciókat kialakítani. A védekezésben eredményes középpályásokat hátrább hívhatod, míg a támadóbbakat előrébb

rendelheted a csatársort erősítendő. Addig kell kísérletezned, míg meg nem találsz a stílusodnak, illetve játékosaidnak legjobban megfelelő felállást.

A taktika kialakításakor is ez a módszer a célra vezető. Nem kell az eredeti nyílt letámadáshoz ragaszkodnod: mérkőzés közben is áttérhetsz egy másikra, főleg, ha az eddig alkalmazott nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Például egy különösen gyors csatárral felálló ellenféllel szemben a zónavédekezés eredményesebb, mint a szoros emberfogás. Az Arsenal tradicionális oldal-csele szintén működőképes módszer, bár első pillantásra meglehetősen kockázatosnak tűnik. Kivéve, ha a belga csapat színeiben lépsz pályára.



>> A taktika megváltoztatása a mérkőzés közben, gyakran megzavarja az ellenfelet. A különböző emberfogás taktikák komoly teljesítményjavuláshoz vezethetnek. A döntés rajtad múlik. >>



>> Bölcs döntés a nyílt letámadásról egy más taktikára váltani. >>

>> Nagy szabadságot kapsz a sorok összetételének megválasztásakor: találd meg a legtesthezillóbbat. >>

### A HAGYOMÁNYOS 4-4-2-ES FELÁLLÁS A LEGEREDMÉNYESEBB FORMÁCIÓ.



>> Shearer lesérült, de szerencsére ott ül a kispadon Cole. A sérülés a sokat futó játékosoknál fordul elő a leggyakrabban. >>

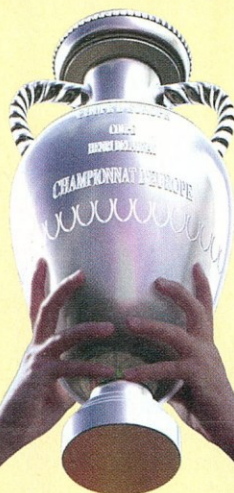
## CSELEK



>> A labda elrejtése hasznos csel. A Beckham féle gyors játékosoknak sokszor lesz szüksége rá, mert előbb érnek a kapu elé, mint a csatárok. >>



>> Az oldal-csel a leghatékonyabb, ha egy az egy ellen törsz a kapura. Az átvért kapus mellett könnyen az üres kapuba guríthatod a labdát. >>



A váll-gomb kibővíti bevethető cseleid számát, és azon túl, hogy sikkesebbé teszi a játékod, a megfelelő pillanatban nagy segítségre leszel. A különleges cselek lényege, hogy az ellenfél ne tudja kiszámítani a következő megmozdulásod. Viszont, ha túl gyakran alkalmazod őket, a támadók kiismerik a módszert, és később már nem veheted hasznukat.

Az első csel, a labda megtartása. Nyomd le az **[R]** gombot, és a labda a játékosnál marad. A következő az oldal-csel, amit a **[L]** gombbal csinálhatsz meg. Leghatásosabban a védőkkel szemben alkalmazható. Ha a leghátsó beknél használod, utána kitűnő pozícióba kerül a kapu beviteléhez. Ha lenyomva tartod a **[L]** gombot, a labdát vezető játékos oldalra lép. Vigyázz ezzel a csellel, mert a középpályán könnyen az ellenfél prédájává válhatsz: a szemtől szembe a kapussal, azonban kiválóan beválik (bővebben lásd a lövések fejezetben). Az **[R]** gomb megnyomásakor a kijelölt játékos 360°-os fordulatot tesz, ami a labda megtartásának egyik hatásos eszköze. A csel

hátránya, hogy az ellenfél hamar kiismeri, és a továbbiakban könnyedén szerel: ne használd gyakran. Ha lenyomva tartod az **[R]** gombot a játékos átsarkazza a labdát a feje fölé. Szintén az utolsó védővonalhoz érve célszerű bevetni, bár nem olyan hatékony, mint az oldalcsel, mivel kevesebb időt marad a kapura lövéshez. Viszont, ez a leglátványosabb csel.

Ne feledkezz el az egy-érintéses mozdulatokról sem. Nyomd meg egyszer az alábbi gombokat a labda elvesztésekor illetve leadásakor, a kívánt mozdulat alkalmazásához:

- Első magas labda: **[O]**
- Első passz: **[X]**
- Első keresztlabda: **[L]**
- Első lövés: **[C]**



>> Most löj! Most löj! Góóó!!! Ez a fiú piszok gyors. >>



>> Az angol és a német válogatott soha nem játszik barátságos mérkőzést. >>



>> A Real Madridban remekel MacManaman, ám a válogatottban gyakran bénázik. Mindazonáltal, a védelem áttörése után nem illik hibázni. Vess be néhány trükköt, és a vastaps nem marad el. >>



## ÁLLÓ LABDÁK

### SZABADRÚGÁS



>> Szabadrúgásnál próbáld a labdát a sorfal fölött átmenelni, és bevarrni a hosszú sarokba. >>

>> Nincs sorfal? Célozz! A Beckham típusú játékosokkal nyugodtan kapura löheted a labdát ebből a helyzetből is. >>



>> Csavard el a labdát a sorfal mellett, és lödd ki a felső sarokba. A technikás játékosok hihetetlenül meg tudják csavarni a labdát, ezért fontold meg, kívül végzed el a szabadrúgást. >>



>> Óriási taktikai ismerettel a tarsolyukban, az angolok magabiztosan lépnek pályára. >>

### FREE KICKS (SZABADRÚGÁS)

A szabadrúgásoknál érdemes kapura lövéssel próbálkozni. Ha jók a szélsőid akár be is emelheted a labdát a kapu elé, de ha egy aranylábú játékos végzi el a szabadrúgást azonnal kapura is löhető.

A Beckham és Del Piero féle

## IVELD ÁT A LABDÁT A SORFAL FÖLÖTT, ÉS VARRD BE A FELSŐ SAROKBA.

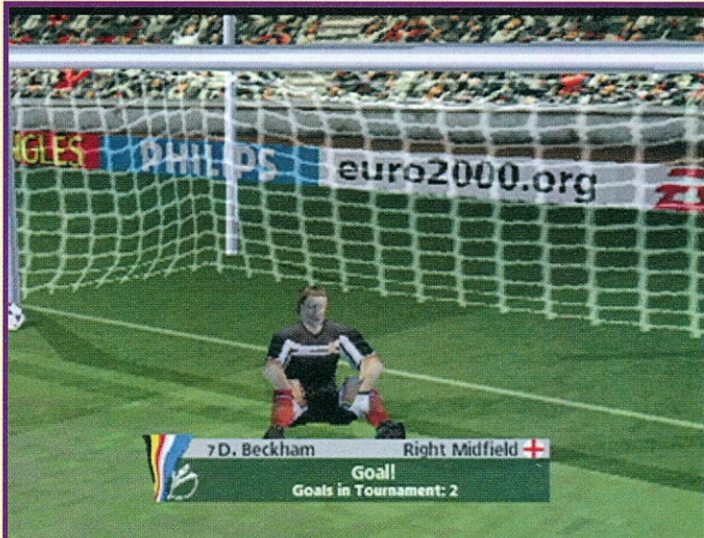
csatárok hihetetlenül meg tudják csavarni a labdát, de ne légy túlzottan ambiciózus: a szerényebb képességű játékos lövéseit könnyen háríthatják a kapusok. Általában célszerű a sorfal fölött a hosszú felső sarokba löni a szabadrúgásokat: ezt a legnehezebb a kapusnak elkapni.

Ha elég erőt tudsz a rúgásba vinni, és jól célozol, könnyen gölt szerezhetsz. Valójában nincs semmiféle trükk a szabadrúgásokkal kapcsolatban. Néhány mérkőzés után

valószínűleg csukott szemmel is bevarrod a labdát a ficakba.

### CORNERS (SZÖGLET)

Számos különböző szögletű rúgási taktika közül választhatsz. Hogy melyik a legcélravezetőbb, nagyban függ focistáid képességétől, illetve játéksztílusától. Mi úgy vettük észre, hogy az egyik legbiztosabb módszer a jelű játékosnak adott passz, mert ezt a labdát nem éri el a kapus, ugyanakkor remek lehetőséget kapsz a ka-



>> Ezt a képet látod egy jól – például Beckham-mel – elvégzett szabadrúgás után. Nem túl reménykeltő a helyzeted, ha az angol együttes ellen játszol. >>

### SZÖGLET



>> Jelölj ki egy játékost a háromszöggel, és passzold neki a labdát. >>

>> Miután átveszi, sarkon fordul... >>



>> ...elhúz a védő mellett, majd továbbpasszolja, vagy kapura lövi a labdát. >>

pura rúgáshoz vagy fejeléshez. Ha a rúgás mellett döntesz, ahogy megkapod a labdát, pördülj körbe, és máris löhetsz. Az gombbal, úgy találtuk, túl messze marad a labda attól, hogy a kapura veszélyessé váljon.

## IRÁNYÍTÓ BILLENTYŰK

### KAPUSIRÁNYÍTÁS:

- Kitámadás:
- Labda felkapása:
- Labda ledobása:
- Kirúgás: vagy

### LABDA LEKEZELÉSE

- Nagyon gyors lövésekhez:
- Röpte v. biciklis-rúgás: (2x)
- Levétel mellkassal: (2x)
- Levétel lábbal: (2x)

### JÁTÉK-TAKTIKÁK:

- Oldal-csel:
- Támadó-fogás:

### KIDOBÁS:

- gomb megnyomása

### FEJELÉS:

- Kapura fejelés: gomb
- Fejelés mellkasra: gomb
- Fejelés lábra: gomb

### HALADÓ IRÁNYÍTÓK:

- Nyomd meg az adott gombot, ha elvesztetted vagy lepaszoltad a labdát, és egy gyors mozdulatra van szükséged.
- Első magas labda:
- Első passz:
- Első keresztlabda:
- Első lövés:
- Külső/belső rúgás:

### GAME OVER?

ISS Pro Evolution FIFA 2000



>> Így fest egy igazi kapus mérlege. >>

# TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók

**JÁTEKOSOK:  
EGY**

**KIADÓ:  
SONY**

**TÍPUS:  
RPG JÁTÉK**

## irányítás

**KAMERA BALRA MOZOG**

□-EL ÉS △-EL  
KOMBINÁLD

**KAMERA JOBBRA  
MOZOG**



PAUSE

BEGYŰJTŐT  
ELEMÉK

MÁSODLAGOS  
FEGYVER  
FUNKCIÓ

MOZGÁS (FUTÁS)

AKCIÓ

MOZGÁS (SÉTA)

UGRÁS

ROHANÁS

## SZÜKSÉGED LESZ...

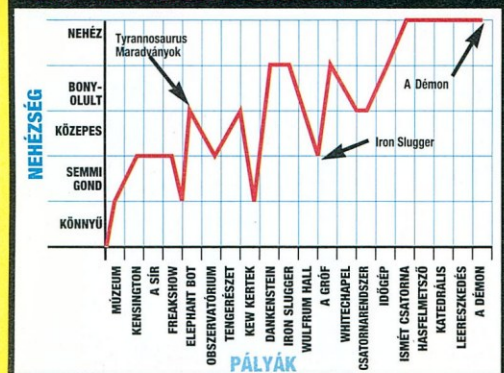


JOYPADRE

**MEMÓRIAKÁRTYÁRA**



## NEHÉZSÉGI GÖRBE





► ERRE, ERRE TESSÉK JÖN A...

# MEDIEVIL 2

LONDON SÖTÉT UTCÁIN ELVESZÍTETTED A FEJED? VIGYÁZZ, NEHOGY A ZOMBIK KEZEI KÖZÉ KERÜLJÖN, MERT AKKOR NINCS KEGYELEM...

## MESTER KURZUS

V egyél egy kis tragédiát, egy csipetnyi horort, tégy bele pár középkori lovagi elemet, és az egészet öntsd nyakon egy kis humorral. Íme a recept, mely szerint a *Medieval 2* elkészült. Ahhoz, hogy a világ sorsát ismét a megfelelő irányba tereld, fegyverekre lesz szükséged. És mi más is illene jobban egy igazi lovaghoz, mint természetesen a kard, ami csak arra vár a szemközti szobában, hogy elcsenjék. Nem mindig tanácsos kitépni a karodat a helyéről, de bizonyos esetekben, mint például betörni egy ablakot, kifejezetten hasznos. Küzd át magad a zombik seregén, és alkalmazd mesteri tippjeinket, hogy karcolás nélkül kerülj ki a pallós katonákkal folytatott harcokból. Így már bátran kiveheted az ősi fegyvert az emeleti szekrényből, aminek a segítségével kinyírhatsz a mordályos gazfickókat. Felcsigáztuk az érdeklődésed? Szeretnél többet is megtudni a játékról? Ha igen, jobb, ha rögtön neki kezdesz az olvasásnak...

## támadj és fuSS



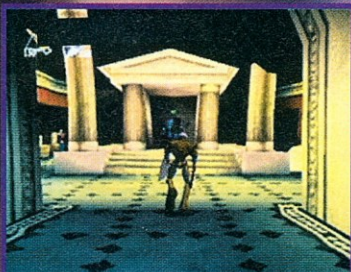
>> Töltsd fel, rohanj előre, és tüzelj, baby! >>

A *Medieval*nek a harc az egyik legfontosabb eleme. Igaz, hogy a játéknak csak a felét teszi ki, mégis létfontosságú. Íme egy rövid áttekintés, miként lehet a környékeden lézengő ellenséget gyorsan, és könnyen hatástalanítani.

Az olyan rossziúk, mint például, a múzeumban tanyázó zöld pallosos katonák rendkívül jó példák arra, hogy miként működik ez a trükk.

Ezek a fickók ugyanis meglehetősen lassúak, de túl erősek ahhoz, hogy szemtől-szembe küzdj meg velük. Itt tehát használnod kell a fejedet. A **Ⓢ** gombbal feltöltheted a kardodat (vagy más hasonló kaliberű fegyvert), amivel aztán halálos csapást mérhetsz az ellenségre, egy kis forgó támadással. Ne habozz hát, vigyáz, kész, és támadás.

## LÖVEDÉKEK



>> Fegyverrel a kezében indulj el, és keresd egy ellenséget, akin kipróbálhatod. >>

Nem lehet csak úgy célozni, és löni... de nem ám! Mindegyik fegyvernek megvan a maga használati módja, és taktikája, úgyhogy olvasd figyelmesen végig a következő rövid útmutatót. Az általam kiválasztott fegyverrel a kezében (többféle, és fajta közül lehet szelektálni az „inventory”-ból, vagy az **Ⓢ** + **Ⓢ** gombok



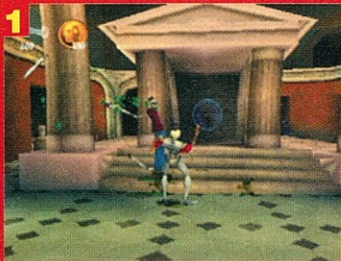
>>Mikor a zöld fény megállapodott a zombin, már csak idő kérdése, és kinyírfan. Ha gondold kivárhatod, hogy jól a hátsójába puffanthass. >>

segítségével), egy apró körülötted cikázó zöld fényre leszel figyelmes. Ez nem más, mint a te saját célzó rendszered, amivel könnyen megállapíthatod, hogy mi az, amire lösz, és mikor kell lőned. Amint egyengeted az utad, azt is észreveheted, hogy ez a kicsi zöld fény folyamatosan pásztázza a területet, hogy felderítse a közeledő

ellenséget. Előfordulhat, hogy eltűnik a látómezőből, ami arra enged következtetni, hogy valamilyen veszély leselkedik rád. Ilyenkor adj le egy pár lövést a gazfickók rejtékhelyére, és célpontod máris másik cél után ered. Hasznos tanácsok ezek, ha netán egy kis lopakodó támadáshoz lenne kedved. >>

FORDULJ MEG, ÉS ADJ LE EGY PÁR SOROZATOT AZ ELLENSÉG REJTEKÉRE.

## a múzeum



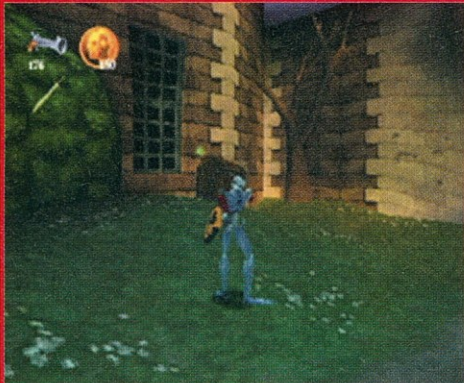
>> Jegyezd meg jól, hogy hogyan lehet megölni ezeket a mordályos katonákat. Először is, fogd a puskát,...>>



>> ...és adagolj egy pár golyót a nyavalyásokra. Hát ennyi az egész. Könnyű. >>



>> Ezen a képen egy ágyúgolyó van közvetlenül Sir Dan háta mögött. Csak össze kell törnie a ládát.>>



>> Amint legyőzted a sok gazfickót ide kell jönnöd, mert itt van a kar. >>

Amikor több száz év után újra feléledsz, egy múzeumban találsz magad, ami egy kissé a Westminster apátságra emlékeztet.

Pattanj fel, és gyorsan vérted fel magad. Tépj ki egy végtagot, és törd be vele a szemben lévő teremben található szobor üveg bűráját. Kapd fel a kis kardot (1), és miután kinyitad a hallba vezető úton nyomodba eredő zombikat, vágd zsebre a múzeum kulcsát is. A következő helyiségben készülsz fel az újabb támadás-

ra, és néhányszor csapj le a pallosos katonákra. Miután mind meghaltak, menj az emeleti szekrényhez, és nyúld le a pisztolyt (2).

Most menj vissza az előző helyre, csak egy kicsit feljebb, és ugorj át a réz pajzsért, amit a trezorban találsz. Ezután a kulccsal nyisd ki az ajtót. Mász le a falon, és készülj fel egy csapatnyi III. Richárd külsejű fickó támadására. Szerencsére nem fognak túl nagy fejtörést okozni, ha ügyesen a hátulról támadsz rájuk. Miután a szobor leesik, szaladj fel, és keresd meg azt a helyet, ahol a zöld gáz szivárog ki a padlórepedésen. Ott gyorsan regenerálódhatsz. A mordályos öröket nem lesz könnyű leverni (3). Hogyha számodra első a biztonság, akkor a pisztollyal kaszáld le őket, de azt is megteheted, hogy durva harcba bonyolódsz, és szenvedsz egy pár sérülést, mielőtt a dinoszaurusz te-

rembe vonulnál, ahol visszaszerezheted elvesztett energiád. Vásárolj lőszert a vén szivartól, s azután patanj át a korláthoz, ahol szedd le az ágyúnál lévő madarakat. Menj a jobbra található szobához, és nyírd ki a két pallosos embert, meg a fegyverest. Ezután vedd magadhoz a fáklyát, és siess vissza az ágyúhoz (4). Szükséged lesz még egy ágyúgolyóra is, amit a kertben kell keresned, valamint egy kehelyre, ám azt csak akkor kaparinthatod meg, ha elegendő ellenséget pusztítottál el. És ne feledkezz meg az itt található kincses szekrényről se.

Ismét az ágyúnál vagyunk, úgyhogy készítsd elő az ágyúgolyót, és gyűjtsd meg a fáklyát (vedd elő, és a láng közelében nyomj X-et). Ha sikerült, lendítsd a kanóchoz, és pusztítsd el a blokádot. Ebben a szobában megtalálsz a dinoszaurusz kulcsot, de mielőtt felmáznál érte a létrán, öld meg az ellenséget. Ezután nyisd ki az alattad lévő ajtót, lépj be a helyiségbe, és ha végeztél a három madárral, mássz be a falon tatóngó lyukon, és vedd fel a két pénzes zacskót. Az ajtón át tovább sétálhatsz a következő pályaszakaszra.



>> Jobb, ha lentől nem kísérletezel azzal a dinoszaurusszal. Abból csak baj lehet. >>



>> Olyan, mint egy kutya, nem. Csapj oda a kardoddal, minél közelebből. >>



>> Várd ki, hogy kivillanjon a dino agya, s használd a jól bevált pisztolyodat, végezz vele mindörökre. >>

## TYRANNOSAURUS MARADVÁNYOK

Sétálj előre, mentsd ki a játékot, és menj át a bejáraton. Így végre találkozhatasz azzal a dinoszaurusszal, aki egész ideig a nyomodban volt (5). Még véletlenül se próbáld a talajról megtámadni. Ehelyett inkább menj fel a lépcsőn az erkélyre. Lépj odébb, amint felágaskodik, és tüzet okád feléd, majd amikor az erkélyre hajol, és rózsaszín gyűrűk kezdenek előbukkanni a fejéből, húzódj közelebb (6). Amint megpillantod az agyát, sújts rá a kardoddal, s a második csapással széttöröd a csontjait. Am a harcnak még mindig

nincs vége. Miután már joggal azt hihetnénk, hogy kilehelte a lelkét, ez az álnok öslény, mintha mi sem történt volna feltápáskodik, és ráadásul szárnyakat is növeszt magának. Így próbál a tető egyik nyílásán keresztül feléd repülni, közben persze folyamatosan tüzet lehel rád. Készítsd elő a pisztolyodat, és amikor ismét meglátod a rózsaszín gyűrűket (7), valamint az agyát, célozz egyenesen rá. Ne is törődj közben a madarakkal, csak lőj szorgalmasan, míg az óriáshüllő el nem pusztul. Már másodszorra.

**MÁSODSZORRA A DINOSZAU-  
RUSZ SZÁRNYAKAT NÖ-  
VESZT, S AZOK SEGÍTSÉGÉVEL  
PRÓBÁL VÉGEZNI VELED.**

## a prof laborja

Sétálj át balra az íróasztalhoz, és a prof illedelmesen bemutatkozik. A kelyhen kívül kapsz még egy pálcát is, amit, ha feltöltesz, varázshullámokat lövell ki magából. A pályák közül válaszd a Kensingtont, és készülj fel a csatára!



## KENSINGTON



>> A malom mögötti kar létfontosságú az előrehaladás szempontjából. >>



>> Bent a malomban megtalálod a depó kulcsát. Vele kinyithatod az első területen lévő kapukat. >>

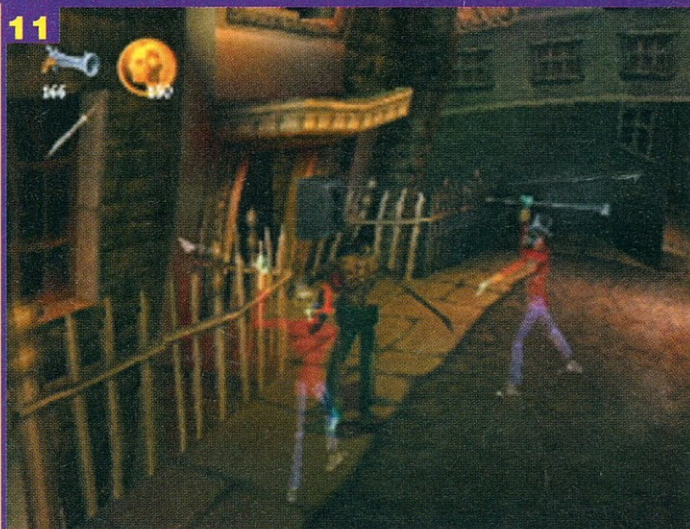


>> Íme a depóba vezető nyitott kapuk. Menj át rajta, és folytasd a harcot. >>

Az úton sétálj el a csontváza-  
kig, amiket egy kísérteties fi-  
gura nemsokára  
éltre kelt,  
hogy csatla-  
kozzanak  
a küzde-  
lemhez.  
Kapt  
hát  
elő a  
kardodat,  
és mihama-  
rabb kaszáld le  
őket, aztán pedig  
a szellemet, aki ke-  
mény ellenfélnek fog  
bizonyulni miután el-  
veszítette a testőreit.  
Sújts le rá, és szök-  
kenj arrébb, mielőtt még  
megütne a botjával. Ez-  
után menj át a jobbol-  
dali árkád alatt a pi-  
actérre (8). Keresd  
meg a malmot, és a  
rajtalévő kart, a víz  
közelében. A kar-  
ral aktiváld a liftet,



és menj fel rá a csa-  
pójáton keresztül. Ugorj  
le jobbra, és húzd vissza  
a ládát, így felveheted  
a depó kulcsát,  
aminek a segítsé-  
gével még több  
ládára is szert  
tehetsz, vala-  
mint elvezet a  
következő kulcs-  
hoz. Menj vissza a  
boltíven keresztül  
(10), és a kulccsal  
nyisd ki a szemben  
lévő kapukat (a  
múzeum mellett).  
Látod a raktárépület  
falát? Mássz fel,  
és a tetőn át  
menj be a rak-  
tárba, hogy  
felvehesd a  
lakóház kul-  
csát. A kijú-  
táshoz ker-  
ress egy lá-  
dát, amit

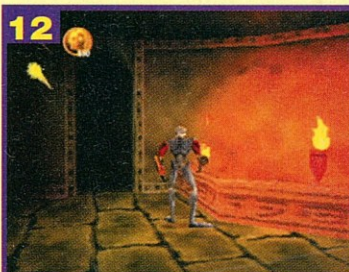


>> Az úriemberrel a hátad mögött, lépj be házba az imént felvett kulcs segítségével. Jaj, mi-  
lyen félelmetes. Itt bizonyára ki-be járkálnak a szellemek. >>

tolj át a kocsihoz. Ha kint vagy,  
menj vissza az előző területre, és  
nyisd ki a házat (11) (a sarkon  
túl, tőled balra). Szaladj fel az  
emeletre, és kezd szétdobálni a  
dobozokat, míg egy szekrényre  
nem lelsz, amiben megtalálod a ki-  
jutáshoz szükséges tárgyat. Ezek

után sétálj át a múzeumhoz, és  
mássz fel a balra található falon a  
tetőre. Nézd végig a bevágást,  
majd az üvegen át ugorj bele az  
épületben lévő kosárba. Itt az idő,  
hogy ismét kimentsd a játékot, és  
máris nekivághatsz a következő  
pályának.

## KENSINGTON, a sír



>> A sötétség miatt bizony nem sokat látni. Nézz be a bejárat mögé. >>



>> Húzd, és told ezeket a zöld elemeket, hogy lépcsőként funkcionáljanak. >>



>> Az összes begyűjtött tárgy a szoborhoz kerüljön. >>

Ugorj kosárból kosárba, míg el  
nem jutsz a sírhoz, majd pattanj

le a padlóra. Itt találsz pár múmi-  
át, amiket gyorsan öl is meg,

majd miután kinyíltak az ajtók,  
sétálj be a sírba. Bent még két

szörny várakozik az első teremben  
(12). Balra a sarokban találsz  
egy átjárót egy másik helyiségbe  
(13). Készíts lépcsőt a ládából,  
és kapt el mind a három tárgyat,  
majd menj át a bal felőli átjárón  
(14). Itt megtalálod a szobrokat,  
ahová az imént ellopott dolgokat  
kell elhelyezned. Ekkor kinyílik  
a sír, és egy merész akció után  
Dan visszatérhet a laborba. Ott  
tiéd lehet Thor kalapácsa (feltéve,  
hogy a kehely már nálad van),  
és lépj be a „Freakshow”  
pályára.



## FREAKSHOW

Sétálj be a sárkány varázsló birodalmába (15), és küzdj meg az ellenséggel. Ezután menj át a bohóc száján, és sétálj tovább egészen be a sátorba



>> Ez a fickó előhívja a hatalmas sárkány lelkeket. Ezt már nem lehet megállítani, úgyhogy adj neki bátran. >>

(16), ahol még egy sárkányt kell legyőznöd. Hagyd el a helyiséget a szemben található ajtón keresztül, majd ugorj rá a trambulínra. Pattogj még egy kicsit, hogy átjuthass a füves területre, téled balra, és ha sikerült, keresd meg a lejtő alján lévő ajtót. Az elefántot (17) akkor tudod legyőzni, ha mögé osonsz, és gyorsan lőni kezdesz az ellenségre. Jutalmad nem más, mint az 1-es számú elefánt kulcs. Most indulj vissza a füves területen, majd ugorj be az alagútba. Szerezd meg a második elefánt kulcsot is, és visszafelé rohanj el a rémségek háza mellett (18) (itt található a kelyhek). Szaladj fel a dombra, a trambulínok segítségével ugorj át a kátrányos verem felett, majd landolj a jobbra lévő emelvényen. Ezután szökkenj át a nagy sátorhoz, és az emelkedőn át megtalálod a bejáratot is. Használd a kulcsaid, s bent már vár a következő főellenség...



>> Nézz körül alaposan, és nyírd ki az erre bujkáló sárkányt is >>



>> Osonj az elefánt mögé, és egy jó puskával szedd le a kisördögöt. >>



>> A rémségek házát a gonosz keltette életre, aki nem is olyan félelmetes. >>

## INDULJ EL A SÁRKÁNY VARÁZSLÓ BIRODALMÁBA, ÉS KÜZDJ MEG AZ ELLENSÉGGEL.



>> Megint néhány visszataszító ellenség. Fuss hát, és megne állj, mert különben... >>



>> Lődd ki a ki imosztort, szaladj el az elefánt elől, és keresd meg a kapcsolót. >>



>> Amint az elefánt leelőz, biztonságban vagy. Fordítsd el a kart, és tessék, a sok kacát végez vele. >>

## AZ ELEFÁNT

Míg az előzőekben szereplő elefántok nem okoztak különösebb nehézséget, itt már azért igen csak oda kell figyelni, elsősorban az állat hátán ülő, magát pajzsos védő ördög miatt (19). A hátulról való támadás sajnos nem igazán vezet eredményre, de jó tudni, hogy az ellenség

ilyenkor irányt változtat. A győzelem érdekében az arénában (20) található három kart kell aktiválnod. Így a gonosz kis ördög pajzsa megsemmisül (21). Mikor sikerült véghezvinni a tervet, menj ki a kijáraton. Indulj lefelé a dombon, majd fordulj el balra, és irány a sárkány varázsló

birodalma. A szemben található második bohóc pofa lesz a kijáratod, de vajon sikerült megszerezned a kelyhet a rémségek házából? Ha igen, a professzor készségesen átnyújtja neked a nyílpuskát, és átenged a Greenwichi Observatóriumba.

## A GREENWICH OBSZERVATÓRIUM



**22**  
 >> Ha elveszíténéd a fejed, mássz fel érte az épület tetejére.>>

„Mikor a világ teljesen megbolondult körülötted, akkor se veszítsd el a fejed.” Bizony bölcs dolog lenne, ha Dan megfogadná ezt a tanácsot, de nem, ő már a kezdet kezdetén elhagyja a kobakját. Nyomás a madár után! Az **[L]** + **[A]** gombokkal átváltatsz a fejre, és a DanCam-mal körbepásztázhatod a terepet. Úgy tűnik, hogy a tetőn vagy, úgyhogy inkább válts vissza a testedre, és sétálj fel a



**23**  
 >> Az irányítóteremben találod a fejtörőt. A domb lábánál fordulj balra, és indulj a dokkokhoz. Út közben vigyáznod kell, nehogy a sirály elcsórja a fejedet.. >>

dombra **(22)**. Az épülettől balra van egy fal, mássz fel rajta, és szedd le a madarat a pisztoly, vagy a nyílpuska segítségével. Ezután tedd fel a fejedet (**[L]** + **[A]** gombokkal). Mássz le, indulj el balra, és keresd meg a „To The Docks” („A Dokkokhoz”) feliratú árkádot. Kövesd az utat, míg a bevágás elkezdődik, majd öld meg az ellenséget **(23)**, és sétálj el balra a világitótoronyig, ahol egy rejtvény vár az irányítóteremben. Ballagj át a négyzet alakú panelhez, a tülso falon, és vedd le a fejed. Helyezd a nyílásba, és amikor az üvegbúra bezáródott, válts át a DanCam-re **(24)**. Vésd emlékezetedbe a karok pozícióját, és a test segítségével, a másik blokkot is állítsd be ugyanígy. Most, hogy a híd leereszkedett, szabadítsd ki a fejet, és a dokkok mentén haladva ismét tedd a helyére **(25)**. A hajókról szeld át a szárazdokkot, és menj a karhoz, amivel aktiválhatsz egy állványzatot, amire a hajóról szökkenj át. Most ugorj át a másik hajóra, majd indulj el balra, aztán lefelé menet újabb dokkokhoz érsz. Innen



**24**  
 >> Ha bent van a fejed, válts át a DanHead-Cam-re, majd az első-személy látószögére. >>



**25**  
 >> Látod a hajót? Akkor máris indulj el felé. >>

szaladj a lépcsőkhöz, amik a Tengerészeti Akadémiához vezetnek.

**FENT VAGY A TETŐN, ÚGYHOGY VÁLTS VISSZA A TESTRE, ÉS MENJ FEL A DOMBON.**

## KENSINGTON, TENGERÉSZETI AKADEMIA



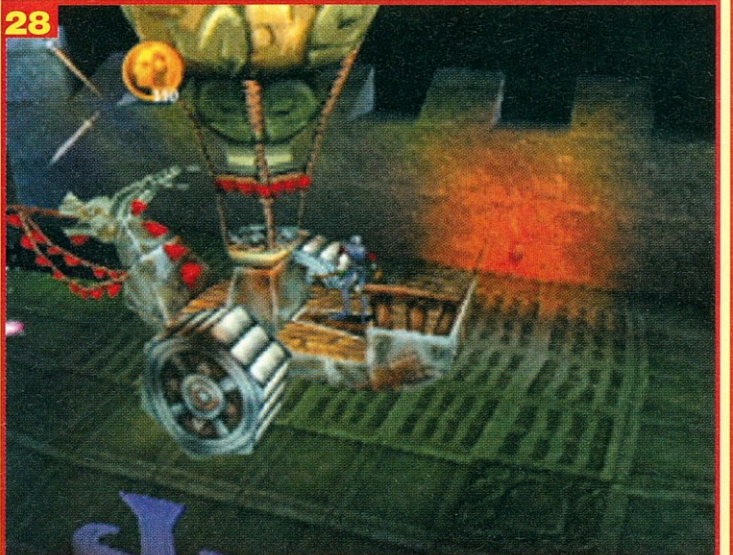
**26**  
 >> Dugd a fejed a tengeralattjáróba, és nyomd a víz alá. >>



**27**  
 >> Mindegyik kapcsoló a darut mozgatja. Használd a DanCam-et, hogy összeszedhess ezt-azt. >>

Indulj a hajó belsejébe, és menj fel az első rámpán át egy platformra. Most ballagj át a zöld víztartályhoz, ahol a sor kerül a fejtörőre **(26)**. Sétálj

át a tengeralattjáróhoz, és miután a fejed behelyezted, süllyeszd le. A DanCam segítségével derítsd fel a berendezést. A testtel menj a központi szintre, és csapj a karokra **(27)**, hogy irányítani tudd a darut, úgy, hogy az árnyék a fújtatók felett legyen. Most csapj a jobb oldali karra, és szedd fel a fújtatókat. Ezután a fejjel szaladj végig a folyosón, majd fel a második rámpára **(28)**, és a tetején pattanj be a léggömb-



**28**  
 >> Elég bizarr, nem? A fújtatókkal izzítsd a tüzet amíg csak kell, hogy a léggömb levegőbe emelkedjen. >>

be. Készítsd elő a fújtatókat, gyűjtsd meg a fátylát, és tartsd az égőkhöz. Pattanj a fújtatókra, éleszd a tüzet, s ha ügyes vagy felszállhatsz az obszervatóriumhoz. A rosszfiúk ellen vedd be a lehető

legjobb fegyvered, nehogy eltaláljanak a lövedékek. Mikor tiszta a levegő, térj vissza a laborba, és válts be a kelyhet egy baltára, ami nagy hasznodra válhat a Kew Kertekben.



# Útmutató

Kew Kertek

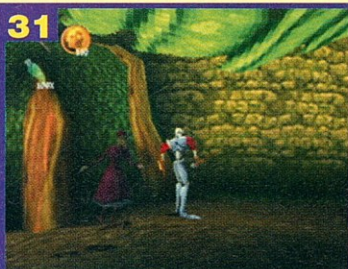
## KEW KERTEK



>> Haladj egyenesen, és megtalálod az ültető pajta kulcsát. Vedd fel, és indulj vissza a hosszú ösvényen. >>



>> Az üvegház környékén néhány növényre bizony ráférne egy alapos metszés... >>



>> A jölelkeket muszáj megmentened, nélkülük a világ pusztulásba dől. Hát nem szörnyű? >>



>> Ez a folyosó a hidas terembe vezet. Bent menj át az emelvényen. >>

(29) Az első üvegháztól haladj el jobbra, és a tóban keresd meg az ültető pajta kulcsát. Ezután, nyírd ki a tökszörnyeket, mert náluk van a számodra rendkívül fontos méregellenszer. Ha sikerült felvenned, indulj el a kert túlsó vége felé (30), és kunyhóból hozd elő a víztank szelepet. A második üvegházban egy árkád található, ami néhány faághoz vezet. Menj le rajtuk, és mentsd meg a három embert a tököktől (31), persze az ellenszer használatáról se feledkezz el. Ezek után, sétálj vissza a folyosóra, és (32) a boltzaton át, menj el a hidas szobába. Miután végig haladtál az emelvényen, kanyarodj el balra, és a következő platformon is átsétálva célozd meg a tavat, ahol két ember és öt szörny már várja az érkezésed. Mikor tiszta a levegő, mássz fel a fára, és az árkádon keresztül indulj kifelé. Most kapaszkodj fel az üveg-



>> Tedd a szelepet a vízfolyásba, és spricced le a virágokat. >>



>> Bálint gazdát ugyan itt nem fogod megtalálni, de ne aggódj, mert a mi jótanácsaink islegendőek lesznek. Légy nagyon óvatos, és egy erős fegyverrel irtsd a gazt. >>

ház tetejére, fuss a bejárathoz (kerüld ki az óriás tököket), és kék csőnél helyezd el a szelepet (33). Most, hogy aktiváltad az öntözőket, indulj vissza arra a helyre, ahol először megmentetted az embereket, és virágokon át mássz fel a tetőre, majd ugorj be a tóterembe, ahol indulj az újabb szelepeért. Ha megvan, mássz fel ismét a hatalmas fára, és sétálj be abba a terekbe, ahol a zöld cső található. A szelep segítségével itt is indítsd be a locsoló rendszert. Mire újra kiérsz a folyosóra, a virágok akkorára nőttek, hogy bátran elindulhatsz a melegeház szelepeért.



**HA ELMÚLT  
A VESZÉLY, MÁSSZ FEL  
A FÁRA, ÉS A BOLTÍVEN  
ÁT MENJ KI.**

A hidas teremben lévő virág segítségével bejuthatsz az üvegházba, ahol még néhány ártatlan lelket szabadíthatsz meg a szenvedéstől. Ezután, illeszd a szelepet a piros csőre, és

a növényeken át, hagyd el a helyiséget. El is érkezted az utolsó állomásra, ahol le kell számolnod pár gazfickóval, majd egy tökkel célozd meg a kijáratot.

## DANKENSTEIN



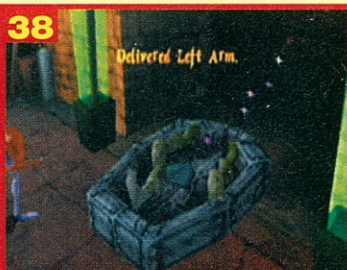
>> Egy kis végtagvadászatra indulunk a prof laboratóriumában. >>



>> Minden szörnyről le tudsz csipni egy-egy végtagot, amit újra felhasználhatsz... >>



>>...a professzor laborjában. Meg is van az egyik végtag, amit aztán... >>



>>...a professzor, az Iron Slugger ellen bevendő csoda harcosba helyez. >>

A laborban találd kísérletes cimborád, akiktől pár bombát kapsz ajándékba, majd mentsd ki eddigi kalandjaidat. Fordulj el jobbra, hogy töb-

bet is megtudhass jelenlegi helyzetedről (35), azután pedig készüj fel a nagy küldetésre, ami nem más, mint azoknak a fránya végtagoknak

a felkutatása (36), amiket bizonyos szörnyektől lehet elbitorolni (37). Véletlenül se feledd idejében visszahozni azokat a profnak, még mielőtt

a mester szertefoszlik (38). Összesen hat végtagot kell összeszedned, s ha ez sikerült, lehetőség lesz játszani az „Iron Slugger” játékkal.



## IRON SLUGGER

Ez egy meglehetősen bonyolult mellékjáték. A négy gombbal négy különböző támadást indíthatsz (magas, alacsony, lendítés, döfés), az **(R1)**-, és **(R2)**-vel pedig a magasan, illetve alacsonyan érkező ütésekkel védheted ki.

**(39)** Két gomb kombinálásával pedig még változatosabb mozdulatokra leszel képes. Az „Iron Slugger”-t **(40)** akkor győzöd le, ha teljesen lemeríted az energiáját. Érdeemes inkább az ellentámadásokra koncentrálni, mint a kezdeményezésre. Felülről fog támadni, vagy alacsony ütésekkel mér rád, a „double axe” ütések-

ről **(41)**, nem is beszélve, amiket neked szépen háritanod kell, a különböző vegyes ütésmódokkal. A körök végén **(42)** mindig vegyél üldözőbe egy kis ördögöt, és az **(X)**-szel szűrj belé, majd szabadítsd meg egy-egy végtagjától. Nekünk nagy nehezen sikerült legyőzni az „Iron Slugger”-t – 60 találatpontot gyűjtött a mi szerény 4 pontunk ellenében, de addigra már csak egy ugráló torzó maradt Danból... Ha legyőzted, a laborból hozd elő pallást (a kehellyel együtt), és lépj be a Wulfrum Hall-ba.

<p><b>39</b> <b>FŐELLENSÉG!!</b></p> <p>&gt;&gt; A kör befejeződött, lejárt az idő, vagy akarsz még kapni egy pár pontot? &gt;&gt;</p>	<p><b>40</b></p> <p>&gt;&gt; Ha igen, akkor nesze, ez a tied! &gt;&gt;</p>
<p><b>41</b></p> <p>&gt;&gt; Hát ez elég csúnyán fest. Nem baj még van benne egy kis szuffla. &gt;&gt;</p>	<p><b>42</b></p> <p>&gt;&gt; Vége az első körnek. Elnézést, nem látta valaki a karomat? &gt;&gt;</p>

**LEGYŐZTUK UGYAN AZ IRON SLUGGERT, DE A VÉGÉRE DANBÓL CSAK EGY TORZÓ MARADT.**

## Wulfrum Hall

Menj a zöld kézhez, és helyezd rá a fejed. A kastély bejáratától **(43)**, indulj el jobbra, és mássz be a nyitott ablakon. A szobában megtalálod a bejárat kulcsát. Most indulj vissza, és a nyomógomb segítségével hívd az inast. Ezután, ugorj fel, és szaladj a felső szobába, amit hagyj el a bejáraton át. Az étkezőből menj el jobbra, és lépj be a dolgozószobába.

A kandallótól jobbra lévő könyvespolcon át kapaszkodj fel az ablakhoz, és rohanj vissza a saját testedhez. Tedd a fejed az eredeti helyére **(45)**, nyisd ki az ajtót a kulccsal, és törd be a boltozatot fedő lapokat. A nyíláson át indulj fel a lépcsőn, majd kétszer kanyarodj jobbra. A folyosó végén lépj be az ajtón, ami majd mögötted magától becsukódik. Törd be az ablakot



**43** >> Kapaszkodj ide fel, és ugorj jobbra az ablakba. Most osonj be... >>



**44** >> A kulccsal a kezvedben gyorsan mássz a gombra, és ugorj a falárába. Így feljuthatsz az emeletre. >>



**45** >> Tedd vissza a fejed a helyére, majd nyisd ki a kulccsal a zárat. >>

fedő táblákat, hogy bejöhessen egy kis napfény **(47)**, és ne ijedj meg nagyon, amikor kinyílik az első koporsó, s belőle egy dühös vámpír mászik elő. Fuss egy kicsit távolabbra, amíg ez a csúfság szét nem robban, aztán engedj egy kis fényt a második ko-

porsóra is. Az ezután következő bevágásból pedig kiderül, hogy mi az újabb feladatod. Ha kitalálod, menj be a kijelölt szobába, és ott is törd szét az ablaktáblákat, majd végezz az első vámpírral. A másodikat **(48)** úgy tudod legyőzni, hogy a koporsót a falhoz tolt ládának lökőd. Így már a harmadik ajtót is kinyithatod. Ezután rohanj fel a lépcsőn, jobbra, és ugorj fel az ablakba. Törd szét a deszkákat, és figyelj, amint a beeső napfény darabokra robbantja a kristályt **(49)**. Most lökj egy koporsót a közeli mélyedésbe, hogy a napfény kicsalogassa



**46** >> Szaladj az emeletre, majd fordulj kétszer jobbra, hogy elkerüld a veszélyt. >>



**47** >> Told a koporsókat a fénybe, és máris szétporladnak, szerencsére a bennük lévő vámpírokkal együtt. >>



**48** >> Vámpírok! Itt biztosan égető szükség lesz egy



# Útmutató

Wulfrum Hall (folytatás)

## WULFRUM HALL (FOLYTATÁS)

a durcás vámpírt. Ugorj le, és told a dobozt a holdkóros fickó felé, aki előbb-utóbb szépen belésétál a csapdába, ha-ha. Ugyanezt ismételd meg a következő vámpírral, és lépj be a negyedik szobába (a boltozaton át a körablak mellett, a lépcsővel szembeni ajtó). A dobozok segítségével a vámpírokat betessékelheted a liftbe (a hosszabbik visszafelé megy, hogy a másik az ellenkező irányba mozog-hasson), és menj fel a peremre, ahol be kell törnöd a deszkákat. Itt is lökd le a koporsót, ugorj utána, és a ládákkal ismét tedd a dolgod, hogy az ellenség

szépen begyalogoljon a liftbe, ami ezután szétporlad. Alkalmazd ezt a taktikát a következő vámpírral is. Az ötödik szobában találsz egy folyosót, ami néhány rámpához vezet. Félúton keresd meg az élet kutat, valamint a térképet, ami megmutatja, merre van a nyomásra-érzékeny terület. Ha megtalálod, folytatd az utad felfelé, és zúzd szét a szobában lévő deszkákat. Most menj le a rámpán, és nézz be az emelkedő melletti szobába. Úgy próbáld előretolni a boltozaton az első koporsót, hogy közben nem érinted a kritikus területeket. Ezután menj be a kör alakú szobába, engedd le a csillárt a fénybe, s az első vámpírnak így vége. Tedd ugyanezt a maradék két koporsóval is, s végül megtalálod a pálya kijáratát.

49



>> Ha innen fentről lelököd az összes koporsót, a vámpírok szépen lassan eltűnnek a szemünk elől. Ha minddel végeztél, kinyílik az ajtó. >>

50

FŐELLENSÉG!!



>> A hatalmas, és félelmetes vámpír lord! Gyorsnak kell ám itt lenned. >>

51



>> Kardod segítségével állítsd a tükröket függőlegesen, és fordítsd őket a megfelelő irányba. >>

### DRAKULA GRÓF

Szaladj át a boltíven, és készülj fel a nagy küzdelemre a halhatatlanok királyával. A harc első fázisában, fegyvereiddel sajnos nem sebezheted meg a gonoszt (50), úgy-hogy a tükrök (51) segítségével kell elhárítanod a halálos lövedékeket. Keresd egy tükröt, és egy ütéssel állítsd függőleges helyzetbe, majd ugorj el

52



>> Ha minden lövedék visszapattan rá előbb-utóbb kiműlik. >>

onnan (52), hogy a be-érkező lövedék némi kárt tehessen az ellenségben. Hárítsd el az összes támadást, és várj egy kicsit, amíg a gonosz a követke-

53



>> Mindössze az a probléma, hogy a gróf elfordítja a tükröket a jó irányból. Állíts be egyet, szaladj el

ző menet előtt lenyugszik. A tükrök segítségével pusztítsd el a fegyvereit, és mivel ő is, csak úgy, mint a társai, érzékeny a fényre, használd ki a lehetősé- get, és csinálj belőle is pirítóst. Mikor újra visszáértél a laborba, menj a profhoz, és fogadd el tőle a villámot, majd lépj be a Whitechapel-be.

## WHITECHAPEL

54



>> A templom mellett találsz egy lefelé vezető folyosót. Rohanj! >>

55



>> A zsákutcánál végezz a zombikkal, más-különbösen nagy bajba kerülhetsz. >>

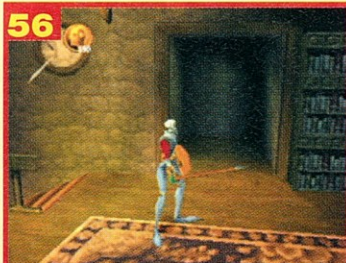
A küldetésed az, hogy megtaláld Kiya hercegnőt. Haladj el a templom mellett (54), majd tovább, az árkád alatt, egészen a klub előtti lépcsőkhöz. Kerüld ki a rendőrséget (55), és szaladj egyenesen a ládához, be a zsákutcába, hogy azon keresztül, a falról felmászhasz a tetőre. Ugorj a túlsó erkélyre, majd onnan sétálj lefelé két lépcsősort, s máris lent vagy az alagsorban. Itt, az egyik ládában megtalálod a könyvtár kulcsát. Ha megvan, válts át a kézre, onsonj át a

lyukon, és lépj a gombra, hogy megnyíljon a felettet lévő átjáró. Ezután, megint vedd fel eredeti alakod, sétálj a könyvespolchoz (56), és kapd fel a griffin pajzsot. A kulcsra a szemben lévő kulcslyuknál lesz szükséged, s ha sikerült bejutni a könyvtárba, vedd fel az emelvény tetején található tagsági kártyát (57). Ezt követően sétálj ki megint az utcára, haladj el a klub mellett, majd fordulj balra. Ballagj tovább a síkatoron, aztán pedig menj el jobbra. Az út végén





ismét fordulj jobbra, és lépj be a kivilágított ajtón. Itt is menj le az alagsorba (58), és törj össze pár ládát. Ha kész, menj fel a szabóhoz vezető úton, és öltözz át valami menő cuccba (59). A ruhaváltás után sétálj ki az ajtón, tovább jobbra, a kerítés mentén a park bejáratához. Indulj a szoborhoz, és lépj rá az előtte található gombra, amivel bekapcsolod az áramot. Ezután, üss a fényekre, hogy egyenesen oda világítsanak. Most taposs rá mind a három gombra, egy zöld, egy piros, egy kék, hogy kiadja a szükséges fehéret, máris tiéd lehet az Unicorn (Egyszarvú) Pajzs. Vele együtt térj vissza a klubba, sétálj fel a lépcsőn a sírkertbe, és



56 >> A könyves szekrény mögött megtalálod az egyik legfontosabb kulcsot. >>



57 >> London sötét utcáin szaladva, Dant nehéz lenne összekeverni a gonosz Hasfelmetszővel. >>



58 >> A kukák mögött jól jön most a pihenő. >>

helyezd a pajzsokat a sírba. Lépj be, és nyírd ki a lépcső alatt rejtőző zombikat, hogy felébredsz halhatatlan ellenséged. Szállj harcra vele, néhány gyors támadás

erejéig, majd kapd fel a vörös szakállt. Indulj is vissza a klubba, ahová a kidobó készségesen beenged, és keresd fel madame JoJo-t. Ő elmondja neked, hogy a hercegnő a parkban van. Ballagj hát el a kijárattól balra, hogy megnézhessük, hogyan öli meg Kiya-t a Hasfelmetsző. Bent a csatornában kimenteted az állásod, és azután felveheted a mordályt, amennyiben nálad van a kehely.



59 >> Ez meg mi? Már a rendőrökben sem lehet bizni... >>

**LÉPJ BE, ÉS NYÍRD KI A LÉPCSŐ ALATT ÓLÁLKODÓ ZOMBIT, HOGY FELÉBREDJEN A...**

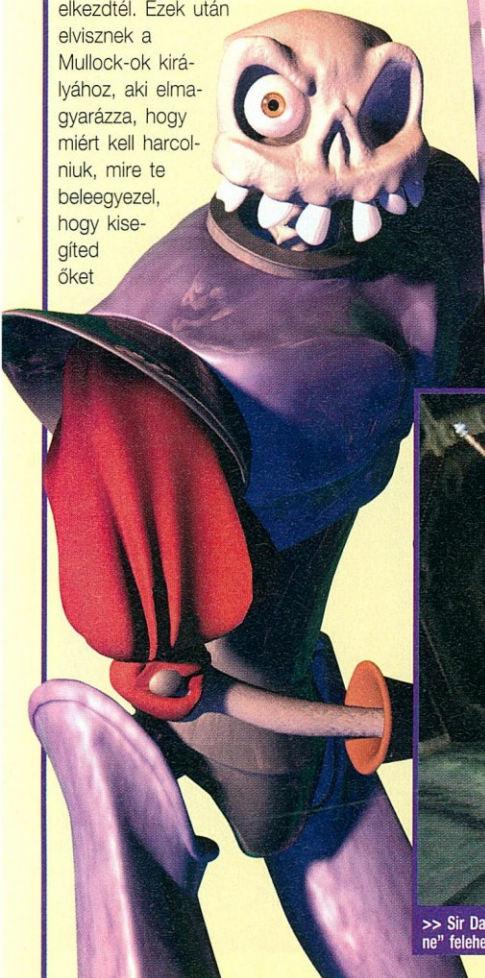
## CSATORNARENDSZER

Ugorj le, és ha követed a fura lényt, előbb-utóbb egy csapatba fogsz botolni, akik épp egy csatorna szörnyel küzdenek (61). Először támad meg az Octomotor-t, hogy a Csatorna Kos kiszabaduljon, aztán pedig fejezd be, amit elkezdted. Ezek után elvisznek a Mullock-ok királyához, aki elmagyarázza, hogy miért kell harcolniuk, mire te beleegyezel, hogy kíséged őket

(62). Amikor elérkezel a Csatorna Kosok táplálkozó helyére, egy újabb Octomotor bukkan fel, akit mihamarabb hatástalanítanod kell (63). Ha megcélozod a kos farát, az állat eszeveszett futásba fog kezdeni, s mialatt a kijáratot keresi, csapj le rá még egyszer, hogy áttörje a kerítést. Ettől a területtől

egy kicsit feljebb egy leány raboskodik, de az őt őrző szörnyet addig nem fogod meglátni, amíg közelebb nem mész (64). Ha előbújít, próbáld eltalálni a csápja végén lévő piros részt, és ha már biztonságban vagy a lánnyal együtt, keresd meg a hátulsó kijáratot, ahol két Mullock és egy pár kos már vár. Itt is hatástalanítsd az Octomotort, és a következő hátsó kijáraton át, siess a második lány segítségére. Szaladj be a lefolyó nyílásba, és nyírd ki a csápos szörnyet, majd indulj vissza a Mullock királyhoz. Sétálj végig a folyosókon egész az alagútig, amin egy hív ível át, majd onnan tovább oda, ahol még két Octomotor-t vár türelmetlenül. Ha sikeresen végeztél velük is, kövesd a csatorna útvonalát a szobáig (66), és válts át a kézre, hogy könnyebben át-

juthass az ajtó alatt. Pattanj fel a peremre, és állj rá a gombra, ami kinyitja az ajtót. Most engedd be fejnélküli testedet a helyiségbé. Ismét illeszd fejed a nyakadra, majd a cső mentén sétálj el a szomszédos szobá-



62 >> Sir Dannek jó pár ellenséggel kell szembenéznie. „Miért pont én?” kérdezhetné teljes joggal. „Miért is ne” felelehetnének mi. „Remek válasz”, mondja. „Átkozottul”, vágunk vissza, és dolog ennyiben is maradt. >>



61 >> Íme, a hely ahová ezek az aranyos kis izék legelni járnak. >>



62 >> Sir Dannek jó lesz vigyáznia azokkal a zöld csápokkal. >>



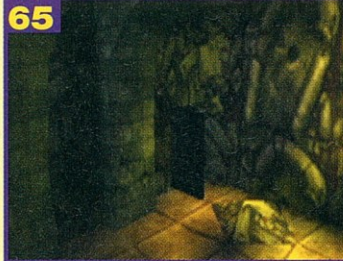
63 >> Elég ronda egy pajzs, ugye egyetértünk? Csapd ketté bátran a kardoddal. >>

# ÚTMUTATÓ

Csatornarendszer (folytatás)

## CSATORNARENDSZER (FOLYT.)

ba, ahol újra a kezét kell mozgósítani, hogy belemásszon a cső terembe vezető csőbe (használd a dobozokat). Most vezesd a tested is ugyanebbe a szobába, és a kézzel búj be a zöld átlátszó csőbe (balra). Ezután megint állj két lábra, és csapj a karra, hogy aktiváld a csöveket. A kéz segítségével haladj végig a csőrendszeren, majd a testtel üttess háromszor a karra. Folytasd tovább az utad a csöveken, és üss még háromszor a fogantyúra, így nemsokára kész lesz a hid, amin a test is átkelhet. Ezután, ha visszabújtál a bőrödbe, mássz fel a falon, a csőhöz. Bent, fordulj balra, és indulj lefelé a lejtőn, majd beszélj a szellemmel, akitől megszerezheted a speciális tárgyat. Mikor felvetted, menj át a második lefolyón is, és mentsd meg a lányt. Sétálj vissza a csőbe, és fuss addig, amíg el nem érsz a nagy cső teremig. Ott is gondoskodj a két leányról. Nyírd ki a fogvatartóikat,



>> Miután megoldottad a fejtörőt, és Dan is kiszabadult, irány a kijárat. >>

ereszkezd le a padlóra, és a csövön keresztül hagyd el a helyiséget. A vezeték végén ugorj le, majd mássz meg a lépcsőket, hogy szenttanúja lehess a királyi ceremóniának. Mivel jogosultságot szereztél a hajó használatára, rázd meg a parton található csengőt, és pattanj a csónakra. Keresd fel a professzort (aki épp szunyókál egy kicsit), és mutasd meg neki az időgépet ábrázoló képet, ami a csatornában szereztél. Miután megér-



>> Hősünket egy izgága, zöld fénypont veszi körül. Valóban ő lenne a lehető legmegfelelőbb alak erre a világ megmentő szerepre? Ilyen koponyával... >>

keztél a múzeumba, mentsd ki a játékot, és kapd fel a varázskardot (nem

rossz kis fegyver!), és indulj tovább a következő pályára.

## AZ IDŐGÉP (A MÚZEUM)

Szaladj le a lépcsőkön (67), és nyomulj át a bejáraton. Jobbra, keresd meg a négyzet alakú átjárót, ami egy körteraszhoz vezet. Indulj el balra az első négyzet alakú bejáraton, és meg se állj, míg a Mennyei Grammar Kürt vitrinéhez (68) nem érsz. Jegyezd meg a hangsort, és ismételd meg. Ezután a hangszer még egyszer

ugyanazt lejátszsa, de hozzáad egy plusz hangot, amit szintén memorizálnod kell. Folytasd ezt a kis játékot mind a nyolc hangon keresztül, és ha teljes a dallam, tiéd lesz az időgép (69). Vedd fel az időgép első tartozékát, és menj kifelé az erkély mentén. Nemsokára egy szobába érsz, ahol a Hold Kiállítás látható (70). A kéz segítségével préseld át magad az üvegen lévő nyíláson, aztán pedig a testtel sétálj a gombhoz (71), hogy felébreszd az úrlakót. A kézzel siess a rakétához, szaladj az elejéhez, és ugorj el, amikor az idegen miatt a gépezet is szétrobban. Tedd ugyanazt a második, és a harmadik nyomásérzékelő gombbal is, és amikor az utolsó lövedék is célba talált, bezebelheted az időgép második darabját. Ezután rohanj vissza az első bejáratához, és sétálj le a következő ajtóhoz vezető lépcsőn. Itt megint a kéze a főszerep, úgyhogy ballagj el vele a Föld Kiállításához (72). A lépcsőkön ugrálj fel a tetőre, és a műholdak segítségével vedd fel a harmadik

időgép darabot is. Ha megvan, indulj vissza a kör alakú folyosóra, lépj be az Idő Kiállításra, ahol a há-

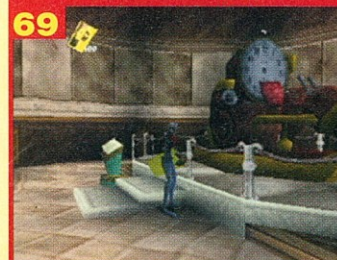
rom darabot a megfelelő helyre teheted, és mielőtt visszatérnél a csatornába, mentsd ki a játékot.



>> Ballagj lefelé a lépcsőn egyre mélyebbre a múzeum szívébe. Félelmetes, ugye? >>



>> Az óriási kupolában van egy hely, ahová csak a kéz mehet. Használd a fejed, te bolond! >>



>> A Mindenható Időgép. Vele megmentheted a kedvesed életét. Meg persze a világot is. >>



>> Itt láthatjuk Sir Dant a pusztító fegyver társaságában. >>



>> Tedd a fejed a kézre, és menj be. A testtel pedig mozdíts el egy lapot. >>



>> Ha felértél a tetőre, használd a műholdat, nehogy lefordulj. >>

**PRÉSELD MAGAD AZ ÜVEG MÖGÉ, ÉS TESTTEL MENJ AZ ELSŐ GOMBHOZ.**



## ÚJRA A CSATORNARENDSZERBEN



**73** >> Ez a kunyhó lesz a első állomás. Menj be, játszd meg magad egy kicsit, majd a kéz segítségével menekülj el. >>



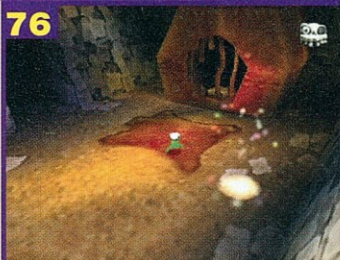
**74** >> Íme az értékes idő kő, de ha hozzányúlsz, kioldódik egy csapda. Ideje lelépni innen. >>



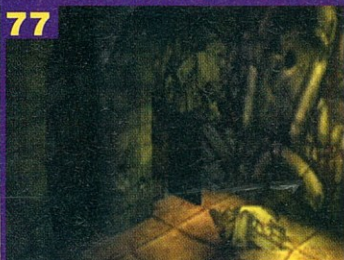
**75** >> Lábujjhegyen menj fel a deszkahídra, onnan pedig indulj a kunyhóba egy kis felfedezőútra. Gyerünk! >>

Elhagyva a két Mullock-ot, egy csatornát találsz, ami egy tisztáshoz vezet (balra) **(73)**. Lépj be a közepén álló kunyhóba, menj át a padlón, és sétálj bele a jobbra lévő kamerába **(74)**. Ezután ballagj le a lépcsőn, és kapd fel az időkövet, ami egy csapdát aktivál. Amikor besétál egy kéz, kapd el, és vele az ablakon át kipattanhatsz a tisztásra **(75)**. Menj fel az emelkedőn, és keresd meg az erdő menti házat **(76)**, majd sétálj a tűzhelyhez, és gomb segítségével

vel kiszabadíthatod a tested. Ha fejed újra a két vállad között pihen **(77)** rohanj fel, ki az ajtón, egészen vissza a tisztásra. A hájót csak egy kis álcával szerezheted, ami pedig a következőképpen néz ki: Üss le egy pár Mullock-ot, hogy előcsalogasd a királyukat, aki természetesen védelmébe szeretné venni hű alattvalóit. Ezután menj oda hozzá, őt is üsd le, és vedd el a kunyhója kulcsát. Keresd meg a királyi budoárt, és öltözz át, hogy te le-



**76** >> A szakadék egy kicsit szélesnek tűnik a kéz számára. >>



**77** >> Éljen! Most, hogy Dan teste újra szabad, megvan a kijárát. >>

hess... a király! A tisztásról sétálj a várd meg a révészt. Irány vízpartra, rázd meg a csengőt, és a Whitechapel.

### A HASFELMETSZŐ

Azon a helyen találsz magad, ahová Kiya hercegnő utolsó útja is vezetett, és az a feladatod, hogy elejét vedd a tragédiának **(78)**. Rohanj át a gonosz Hasfelmetszőhöz, és mikor kapuk bezárnak, egyszer és mindenkorra csapdába esik. Ne kegyelmezz

neki, gyorsan és erősen vedd kezelésbe, amikor elindulna a hercegnő felé **(79)**. De ne várd, hogy mindezt szó nélkül tűrje **(80)**. Neked is lesz mit háritani **(81)**: a borotvaéles karmok elől szaladj el, a pokol tüzes lövegeit pedig akkor lehet kivédeni ügyesen időzítve, ha elfutsz az árnyékuk vonalából **(82)**. Várj, amíg újra elindul a hercegnő felé, de ne várd meg, hogy a gonosz végezzen vele, használd a Good Lightning-ot, amit egy Mullock-tól szereztél. Ha ellenségének végképp befellegzett, Dan nagy meglepetésére, hirtelen Kiya oldalán találja magát. Miután vége az enyélésnek, menj vissza a labrba.



**78** >> Íme itt van az újabb szörnyeteg. Látod a vért a karmain, jujj! >>



**79** >> Mentsd meg a lányt! Amint a hölgyet kínozza vágj oda neki, majd segíts a sebesülten. >>



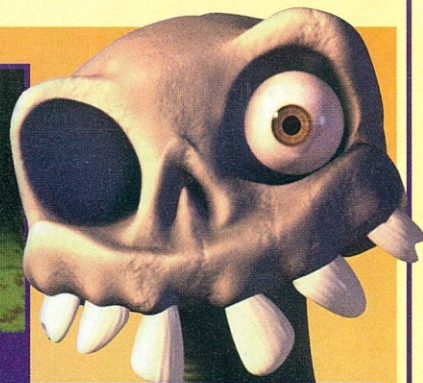
**80** >> A borotvaéles karmokat csakis megfélelő időzítéssel lehet kivédeni. >>



**81** >> Fűss, Dan fűss! Azután, hogy biztosra menj, fűss még egy kicsit tovább. >>



**82** >> A pokoli eső nem teljesen ártalmatlan, ha esetleg etlalál. Szerencsére a hercegnőnek nem eset baja, csak úgy, ahogyan az álnok Hasfelmetszőnek sem. >>



# útmutató

A katedrális tornyain

## a KATEDRÁLIS tornyain

Az első Jóléket a katedrálisból balra találsz (83), s ha megvan, kezdj mászni a falon. Mikor átkapaszkodsz a második falra, készítsd elő a pajzsod, amivel kivédheted a fedre csöpögő lávát (84). Jobbra, a gorgonok mellett elszaladva, mássz fel a túlsó falra, s ha fent vagy, menj át



83

>> Így néz ki egy jó lélek - angyal szárnyakkal. Meg kell szerezned. >>



84

>> Szép kis épület ez a katedrális. Jó helyszíne lenne egy osztálykirándulásnak. >>

az épület bal oldalára, és kapaszkodj fel a tetőre (85). Elöl begyűjthetsz még egy Jóléket, majd a hátsó toronynál lépj be a kápolnába (86). Amint megérinted a harmadik Jóléket is, az ajtó bezárul, és ezért sajnos másik kijárat után kell nézned (87). Vágj át a tetőn, és menj be a következő kápolnába, ahol egy újabb Jóléket találsz, majd megint küzdj meg a gorgonokkal. Ezután, sétálj tovább a torony felé, hogy rátehesd a kezéd az ötödik Jólékekre is (88), amit féltúton az első megmászható falon, a perem alatt találsz. A torony tetején nyisd ki az ajtót, és mentsd ki a játékot.



85

>> Az épület elejéről is vedd le a jóléket, majd rohanj hátra. >>



86

>> Miután felvetted az utolsó jóléket, nemigen lesz más választásod, minthogy kiverekedd magad ebből az elátkozott helyzetből. >>



87

>> Ez az egyik kápolna, ahová be kell térned egy másik jólék miatt. >>



88

>> Nyomulj egészen jobbra, alulról is gyűjtsd be a jóléket. >>

## LEERESZKEDÉS a KATEDRÁLISRÓL



89

>> Amint Dan a csilláron egyensúlyozott, körülnézett, és megcsodálta a remek mestermunkát. Tényleg nagyon szép. Majd kinyírt még néhány rosszfiút. >>



90

>> Szaladj amilyen gyorsan csak tudsz, és itt is ments meg egy Jóléket. >>



91

>> Az épület ezen területén muszáj megküzdened az ellenséggel, hogy az ajtót át távozhasz. >>

**LE KELL GYŐZNÖD A SÖTÉTSÉG ERŐIT, HOGY BEJUTHASS AZ ELSŐ FOGASKERÉK SZOBÁBA**

Ugorj rá a csillárra (89), és megszűnt a kardoddal, hogy leleplegyesd a két Jóléket, ahol két Jóléket találsz (használd a szuper ugrást). A csilláron ezután még háromszor ereszkedj le, és a kis ajtón át lépj be a kápolnába (90). Most vedd fel a nyolcadik Jóléket is (91), és kifelé menet nyírd ki az ellenséget. Szaladj át a túlsó oldalra, a hatalmas boltíves ajtó mögött található emelvényekhez. Rajtuk keresztül szökjenj át a falhoz, és mássz fel a

peremre (92). Sétálj át a fagerendákon, és kapd fel a két Jóléket, majd menj át a másik peremre, ott gyűjtsd be a tizenegyedik Jóléket is. Ezután ugorj le a padlóra. Az alacsony boltíves ajtó egy erkélyre vezet, ahonnan át kell ugranod az alacsonyabban lógó csillárra, amin egy kar is található (93). Pattanj rá, és csapj kétszer a karra, hogy felmehesz a fenti szobába. Ott megtalálod az arany fogaskereket (94). Mássz fel az erkélyre, és szaladj a mozgó emelvények-



92



>> Minden szempontból ez az egyik legnagyobb fegyver. Egyszerre akár hat ellenséggel is képes végezni. >>

hez. Ugorj a padlóra, és az ívelt bejáraton át, keresd meg az utolsó arany lelket, majd a túlsóoldali ajtón megtalálod a kijáratot. Mielőtt bejuthatnál az első szobába, ahol a fogaskereket találod, meg kell küzdened a gonosz ellenséggel, majd ha tiszta a levegő tedd az arany fogaskereket a megfelelő helyre. Üss a karra, lépj be a baloldali ajtón, és

mássz le a következő fogaskeres szobába. Ezután a lépcsőn ugrálj fel a harmadikba is, és az ott található kéz segítségével a nyíláson át menj a gépezet belsejébe. Most menj át a második arany fogaskerekhez, és ugorj rá a függőlegesre, hogy elinduljon a bevágás. A lyukon át visszamehetsz az első helyiségbe, és megint tedd a fejed a nyakadra. Most üss kétszer a karra (ezáltal a kerekeket áthozod a földszintre), és használd az arany fogaskereket. Ezek után menj vissza, és csapj még kétszer a karra, majd a második szobában, aktiváld a

93



>> Már közeleg a játék vége, de az ellenség csak nem akar tudomást venni róla... >>

94



>> A csilláron lévő karok a magasságot állítják. Fel és le hintázhatsz rajta. >>

95



>> Szép kis arany páncél, nem gondolod? Sokkal több védelmet nyújt. >>

jobbba lévő kart háromszor. Ha kész, indulj fel a harmadik szobába, a falról mássz be a lyukon, és nézd végig a bevágást. Most, hogy nálad van a varázsígés

könyv utolsó lapja is, kezdj rohanni kifelé (azon az útvonalon, amin bejuttottál), mert a katedrális nemsokára összeomlik. Mikor kint vagy, mentsd ki a játékot.

## UTOLSÓ SZINT – A DÉMON

Rohanj, és ugorj le a kör alakú területre (96). Gyorsan nyírd ki a talpnyalókat (97), és szaladj

Lord Palethorn után, aki megigézi a Démon (98). Hárítsd el a sötét erők támadásait (az öklöl-

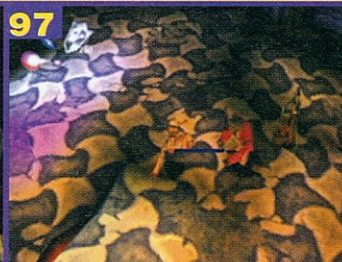
csapása (99) halálos!), és figyeld a rád zúduló bomba, és löveg záporra (100). Amikor Palethorn

elrepül melletted, vágj vissza egy lövedékkel (101), mert így egy kissé elveszti az egyensúlyát. Ezután csapj le a gonoszra, aki már annyira dühös, hogy összeroppantja a hajót (102). Válaszolj méltóan a duó galád támadásaira, és addig fáraszd őket, amíg jártányi erejük sem marad. Szép munka volt – legyőzted a *Medevil 2*-t!

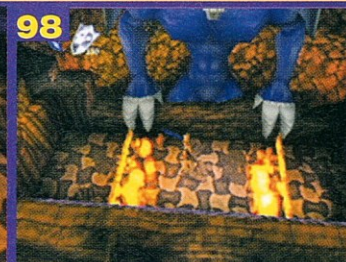


96 **FŐELLENSÉG!!**

>> Palethorn bizony nem örül annak, hogy megszerezted a könyv utolsó lapját is. Össze is hívja gonosz seregét. >>



97 >> Az utolsó összecsapás egy pillanatra feleleveníti az ősi nemesi szokásokat. >>



98 >> A lángoló talajt oldalról kikerülheted, máskülönben szénné égsz. >>



99 >> Vigyázz, mert pont oda akarja csapni az öklét, ahol éppen állsz. >>



100 >> Amikor a báró támadásba lendül, lödd folyamatosan, hogy elveszítse az egyensúlyát, és... >>



101 >>...egyenest a démon hajójába bukfencezzen, na erre persze a másik is dühös lesz, és addig civakodnak... >>



102 >>...amíg bele nem pusztulnak. A győzteseknek járó kézfogas pedig csakis téged illet. >>

### GAME OVER?

Tomb Raider 4 Syphon Filter 2

# TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTEKOSOK:  
EGY**

**KIADÓ:  
actiVISION**

**TÍPUS:  
KALANDJÁTÉK**

## irányítás

ZSEB

NEKIFUT

KAMERA BALRA

KAMERA JOBBRA



MOZGÁS

UGRIK

AKCIÓ

MOZGÁS

GYŰRŰT HASZNÁL

## SZÜKSÉGED LESZ...

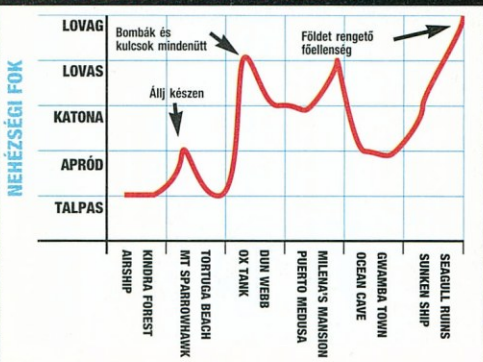


JOYPADRE

MEMÓRIAKÁRTYÁRA



## NEHÉZSÉGI GÖRBE



# ALUNDRA 2

CSOMAGOLD ÖSSZE A KARDOD, NÉHÁNY ARANYÉRMÉT, VARÁZSITALT, ÉS TERMÉSZETESEN EGY NAGY BÖGRE KÁVÉT. MOST MÁR INDULHAT A JÁTÉK...

## MESTERKURZUS

SOK MINDEN KELL AHHOZ, HOGY AZ EMBER HŐSSÉ VÁLJON - TÖBBEK KÖZÖTT BÁTORSÁG, ERŐS JELLEM ÉS HATÁROZOTTSÁG. IGAZ, HOGY FLINT MÉG CSAK EGY KÖLYÖK, ÉS SOKAT KELL TANULNIA, DE AZ BIZTOS, HOGY NEM REMÉNYTELEN ESET! EZZEL A RÖVID ÚTMUTATÓVAL SEMMI SEM ÁLLHAT AZ UTADBA, HOGY BARÁTUNKBÓL IGAZI HŐST FARAGJ...

**A**többi szerepjátékhoz hasonlóan, itt is egy kis betekintés a történet háttérébe (jóslatok, bánatos leánykák, szeretethiánnyal küszködő gazfickók), némi gyakorlás, és pár csengő aranyérme segít abban, hogy minél jobban beleélhesd magad az események forgatagába. A kaland elején rögtön egy hajó fedélzetén találod magad. Fülelj egy kicsit, majd nyírd ki a kint ácsorgó robot katonát, s ha szerencsés vagy, fel is veheted a bónusz pénzt. Ellenkező esetben kezdj rohanni, és meg se állj, amíg ellenfeled a kimerültségtől már mozdulni sem bír. Ezután a megfelelő pillanatban végezz vele. Előfordulhat az is, hogy egyszerre több robottal is szembe kell nézned. Ilyenkor mindig csak egyre koncentrálj. Szerezd be a gyógyfűvet, és lopakodj be a titkos szobába, ahol felgyógyulhatsz sérüléseidből, és ne feledd, hogy ide bármikor visszatérhetsz, ha szükségs van rá. Mikor egy kicsit belerázódtál a játékba, küzdj meg Zeppo-val a Kalózzal, aki lehet, hogy legyőz az első néhány próbálkozás során, de ne add fel, vágj vissza, míg le nem teríted.

### HARCI TRÉNING

Az *Alundra 2*-nek ez a legfontosabb, és egyben talán a legnehezebb része. Az ellenség ugyanis sokkal több kárt tehet benned, mint fordítva, ezért mindig szaladj vissza, vagy húzódj a szélekhez. A távolság miatt szerencsére lesz alkalmaid kerekoldani, mielőtt célba vennének, de nagyon fontos, hogy elég időt szánj a gyógyulásra, különben nem jársz sikerrel. A leghatékonyabb harcmódot, a kombó támadást csak akkor tudod elsajátítani, ha elég puzzle-t adsz Lord Jeehannak. Ha megvan, állj mozdulatlanul, és a **Ⓢ**-el gyilkos csapást mérhetsz az ellenségre.

### UGRÁS

A játék során bizony nem lesz könnyű átugrani az egyik emelvényről a másikra. Íme



>> Ó, jaj, itt még baj lehet! Ezek a sárga kretének komoly gondot jelenthetnek, ha célba vesznek késekkel, és rövid kardjaikkal. Szerencsére, speciális harcmódor tippjeinkkel könnyen legyőzheted őket. >>

egy kis segítség. A Flintnél szélesebb szakadékokat próbáld nekifutásból venni, és ne feledd, hogy a levegőben irányt is változtathatsz, sőt a peremeket kanyarból is el lehet érni. A kamerát ilyenkor mindig állítsd Flint mögé, hogy egyenes vonalban ugorhass.



>> Ha ilyen magasról leesel, nem fogod összetörni magad, de azért vigyázz a karokkal. >>

### ELEMEK

Ha szórakozni szeretnél egy kicsit, vedd fel az elemeket. A tündér gyűrű segítségével vitorlázhatsz a levegőben, és lendületet adhatsz a hosszú ugrásoknak. A szírné gyűrű által képes leszel lélegezni a víz alatt, és tüzet lövellni, míg a driád gyűrű lehetővé

teszi, hogy előhívd a fák szellemének erejét, és vele leigázd a rosszfiúkat. Az utolsó gyűrű pedig megóv a tűz pusztító erejétől. Mindegyik elemmel képes leszel rálőni az ellenségre, és ha újra szeretnél tölteni, csak állj egyhelyben egy darabig. ▶▶

### ELEMI ERŐK!



>> Minél mélyebbre kalandozol az *Alundra 2*-ben, annál gyakrabban kell majd használnod az elemi erőket, hogy legyőzhess az ellenséget, és megfejtsd a rejtélyeket. Ha megállsz egyhelyben, újratöltheted a fegyvereket. >>

„UGORJ NEKIFUTÁSBÓL, HA A SZAKADÉK SZÉLESEBB FLINTNÉL”

## az űRHajó



>> Ez egy furcsa kulcs, nem igaz!? Ne kérdezz semmit, csak vedd fel és tedd el. Az Alundra 2-ben bőségesen lesz alkalmaid manipulálni a különböző tárgyakkal. Ezt pl. elcserélheted valamire... >>

Amikor a játék elkezdődik [1] vedd fel a **furcsa kulcsot** (strange key), majd menj be az ajtón, és figyelj a kabin távolabb eső részé-

ben álldogáló kalózokra. Rántsd meg a kart, lépj be azon az ajtón, ami belépéskor jobbra esik tőled [2] és készülj fel egy kisebb cse-



>> Ez az első közelharc. Használd a kardodat és a fejedet! >>

tepatéra. Az első harc után menj be a szemben lévő ajtón át a kabinba, és pusztítsd el a robot mellett rejtőzködő csirkefogókat [3]. Ha mind meghaltak, vedd fel a **gyógynövényt** (herb), menj be az ajtón, gyógyítsd meg a sebedet és mentsd el az állást.

Ezután térj vissza a kabinba, és verekedj meg Zeppoval. Ha időben félreugrasz, illetve kitérsz a támadásai elől, akkor nem lesz nehéz dolgod – egy pár ellentámadás után ugyanis kifárad [4].



>> Na gyertek csak, kis barátaim! Még nem tudjátok, hogy porul fogtok járni! >>



>> Grrr, na gyere te kivénhedt kutya! Széjjelszedlek, mint hülyegyerek a nápolyit! >>

Véd ki a robotok támadásait, aztán pusztítsd el őket. Eközben az űrhajó néhány huppanás kíséretében földet ér, a kalózok pedig megszöknek.

## Paco Falu



>> Ha ezt nem űszad volna meg, bizony elég rövid lenne a játék. Az ifjú kalózvadászt egy kagylókat és egyéb tengeri herkentyűket keresgélő öregember menti meg. >>

A partról egy idősebb figura ment meg [5] – különben cso-da, hogy megúszad a zuhanást. Miután felépültél, mássz ki az ágyból, és vedd szemügyre a falut (közben vedd meg a gyógynövényeket a boltostól – jól fognak jönni). Beszéljess egy kicsit a helybéllel, aztán térj vissza a házba, ahol megtudhatod, hogy a Hercegnő már elindult az erdőbe [6]. Csapj szét a bokrok közt, hogy némi



>> Egy jó tanács: ha a játék folyamán pénzzavarba kerülsz (már pedig a későbbi pályákon ez elég gyakran előfordul) csapj szét a bokrok közt némi plusz zsebpénz reményében. >>

**SZEDJ ÖSSZE MINÉL TÖBB GYÓGYNÖVÉNYT, ILLETVE KÜLÖNFÉLE ERŐSÍTŐSZERT A PÁLYÁN.**

pénzhez juthass (használd a csúsztatott támadást), majd indulj el az erdő irányába. A játék elején érdemes felvenni egy csomó gyógynö-

vényt, erősítő szert stb., hiszen ezekre a jövőben nagy szükséged lesz. Csúsztva támadj a cserjékre az érmékért, és amikor vissz térsz, azt fogod tapasztalni, hogy visszanőtt a pénz a bokrokra.



## KINDRA ERDEJE



>> Egy gyógynövény! Kíváló munka, ifjú Flint! Szaladj tovább, és cseréld el gyorsan. >>



>> Ő Lord Prunewell, neki van a környéken a legnagyobb... szakála. >>

Szedd fel őket, aztán állj fel a dobozra. Fordulj balra, indulj el az erdő felé, majd cseréld el az egyik növényt egy **iránytűre** (compass). Az akció végeztével térj vissza Lord Prunewellhez. Ballagj a folyóhoz legközelebb eső kőhöz, majd mozdítsd meg hogy átkelhess az erdőn. Öld meg a koboldokat, [9] hogy feljuthass a mozgó platformra (a láda, amit találsz különben

üres). Ugorj át a két árkon, itt két követ látsz. Választhatsz: vagy a köveken manőverezel tovább, vagy igénybe veszed a jobb oldali rejtett ösvényt. A ládában találsz egy **puzzle-darabot** (puzzle piece), erre akkor lesz szükséged, amikor új technikákat tanulsz Lord Jeehantól (őt persze meg is kell mentened). Menj tovább az ösvényen és lépj rá a kapcsolóra. Ekkor megjelenik egy doboz, amely segítségével eljuthatsz a füves területre. Öld meg a manókat hogy eltűnjenek a szemben lévő kővek, aztán használd ki a közelben lévő gyógyító hely (healing point) nyújtotta lehetőségeket.



>> Ez a láda nem is olyan nagy, mint elsőre gondolná az ember. Ráadásul semmi sincs benne – valaki nyilván járt már itt előtte. >>



A majmokkal úgy tudsz elbánni, hogy kivéded a botútéseiket, aztán ugrásból ellentámadsz. Miután elzavartad a majmokat, leesik a láda és megtalálod Lord Prunewellt, néhány gyógynövény társaságában [7,8].

**ÖLD MEG A MANÓKAT, HOGY ELTŰNJENEK A SZEMBEN LÉVŐ KÖVEK.**

## SPARROWHAWK CSÚCS

Térj vissza Pacoba, vedd meg a **bronz kardot** (bronze sword) és mentsd el az állást. Ezután irány Mount Sparrowhawk! Vedd el a **puzzle-darabot** Alexiától, aztán sétálj a roncsához, és menj be a robot közelében lévő bejáraton. Itt egy újabb bejáratot találsz (forgasd a kamerát, amíg meg nem látod). Kerüld ki a kilövő gózt, majd mász fel az acélpárkányra, onnan pedig

tovább a légaknába. A bal oldaliban egy gyógynövényt találsz [10] a jobb oldali pedig egy raktárhelységbe vezet. A falba vágott lyukon keresztül mász be a Captain's Quarterbe (Kaptány Szállása) [11]. Itt el is mentheted az állást. Küzdj meg a katonákkal, menj a fához és készülj fel az első igazán komoly összecsapásra. Aztán ugorj le!



>> Végre egy gyógyító hely! Nyomd fel a támadó-pontjaidat, aztán vissza a harchoz! >>



>> Az egyik ösvény sok ajándékot rejteget, a másik egy fő ellenfélhez vezet. >>

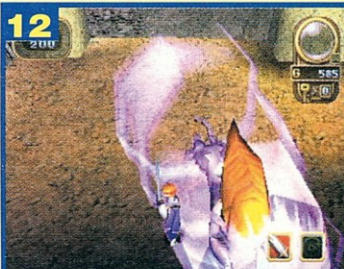
### PANDORA

Hát ez bizony nem lesz egyszerű! Pandora elsősorban frontális támadásaival [12] keseríti meg Flint barátunk életét, és elsőre tényleg nem könnyű elkapni a ritmust. Amikor sikerül meg-

sebesítened, Pandora visszatér a középpontba, aztán újra támadásba lendül. Ezt úgy kerülheted el [13], hogy olyan távol maradsz az egyik oldaltól, amennyire csak lehetséges, és az [R2] illetve a [C] gombokkal félrecsúszol a

megfelelő pillanatban. Néhány sikeresen bevitt ütés után ellenfeled taktikát vált: felugrik az egyik oszlopra és elkezd tüzet okádni a szélrózsa minden irányába [14]. Gyorsan húzódj jobbra vagy balra (amerre gyorsabb a mene-

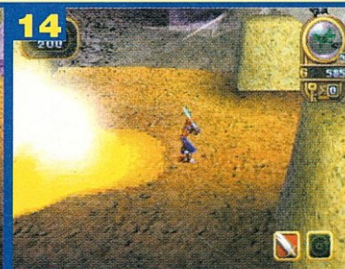
külés), és várd meg, hogy leugorjon Pandora az oszlopról. Támadj ismét, de közben ne feledkezz meg arról, hogy meggyógyítsd magad. Ha a fentiek szerint cselekszel, ellenfeled hamarosan elpusztul [15]. >>>



>> Elsőre nagyon nehéznek fog tűnni, de egy kis gyakorlás után már ki tudod kerülni a támadásait. >>



>> Húzdójj az egyik oldalra, majd ugorj gyorsan félre az útból, hogy kikerülhesd a fenevad támadásait. >>



>> Amikor megjelenik a lángcsóva, húzdójj le az egyik oldalra. Várj egy kicsit, aztán támadj! >>



>> Na mi van, kérsz még? Menj vissza oda, ahonnan jöttél, te rondaság! >>

# útműtató

Paco falu (romokban)

## PACO FALU (ROMOKBAN)



>> Fiint a hídon egy pillanatra megtorpan. A lent zúgó folyó vize minden bizonnyal igencsak hideg. >>



>> Az egyik ajtó elvezet a speciális tárgyakhoz. És a többi? Nos ezt nem áruljuk el... >>



>> Lord Jeehan a szegények védelmezője és a kombó támadások nagy szakértője. Ezeket a technikákat meg kell tőle tanulnod. >>

A faluba visszavezető úton találkozol majd Prunewellel és Finroddal. Ekkor egy robbanást hallotok [16], és erre visszazarohatsz a faluba, hogy megnézd mi a helyzet. A helyzet pedig az, hogy egy hatalmas tank

lővi a települést. A filmbevágás után beszélj a falusiakkal (ők különben téged okolnak a támadásért), aztán vásárolj újabb gyógynövényeket és egyéb hasznos dolgokat [17]. Ha ezzel megvagy, beszélj a házban

lévő asszonnyal; ő mindent elmond neked Lord Jeehanról. Menj a Lord szentélyéhez (azt a falu bejáratától jobbra találsz), és kezdj el imádkozni, hogy megjelenjen egy rejtett teleporter. A szentélyben különben

megtudhatsz még egy pár dolgot erről a rejtélyes figuráról. Ide kell hozni a puzzle darabjait is [18]. Miután a fiú átad neked egy pár információt, menj vissza Alexiához, és ő elmondja, merre kell menned.

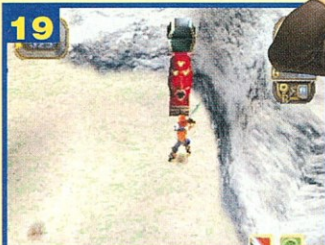
## TORTUGA BEACH

Először is győzd le a madarat. Szaladj körbe-körbe, várd meg amíg lecsap, aztán üsd agyon. Ezután körül-körül ugorva menj a szobrokhoz és verd szét őket [19]. A fekete lába alatti vörös szobrot egyelőre nem lehet el-

pusztítani (azért, mert még nincs nálad az ehhez szükséges gyű-



rű). Vedd fel az aranyat, aztán a következő pályán verd szét az akadályt a sziklával, majd küzdj meg az ellenfelekkel [20]. A saroknál fordulj be, vedd fel a tüzet, aztán menj végig az úton és dobd a lángot a blokádra [21]. Ekkor felrobban a bomba. Vedd fel a puzzle-darabot a ládából, aztán menj tovább a szobrokhoz. Üsd meg azt a



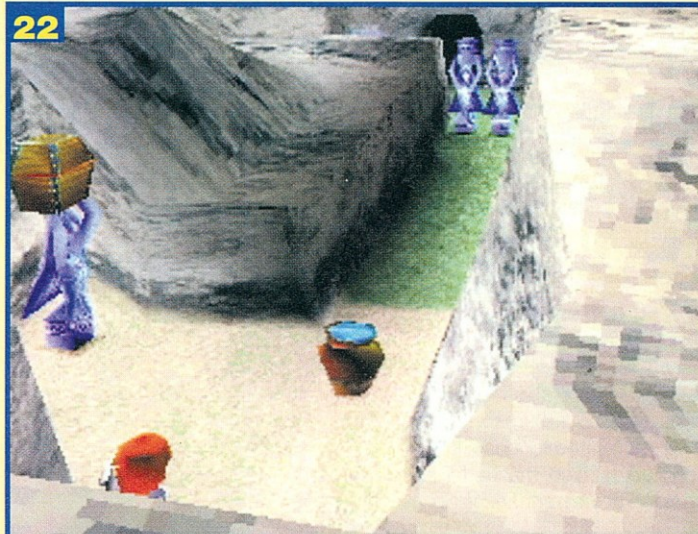
>> Ide még vissza kell térned, de csak akkor, ha már tied a Newt Gyűrű. >>



>> Szaladj le a lejtőn, fordulj sarkon és vedd fel a puzzle darabot. >>



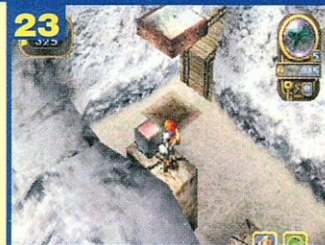
>> Itt veheted fel a lángot. Hajítsd a tűzcsövát a piros bombára. >>



>> Itt egy kis puzzle. Kék szobrok... kék víz - aha! Vedd fel a vázát, és hajítsd a szoborra, hogy elpusztíthasd. Vedd fel az érméket a vázákból is. >>

szobrot, amelyik magában áll, majd lépj rá a kapcsolóra, hogy leessen a vizeskancsó. Hajítsd arra a szoborra, amelyiken a láda van, és 100 arany lesz a jutalmad [22]. (Egy jó tanács: amikor a kapcsolón állsz, több kancsó esik le, s mivel mind-egyikben egy arany lapul, nem árt összetörni őket.) Rombold le szemben a szobrokat, bújj be a gyógyító hely melletti alagútba, és vedd fel a gyógynövényt az első kőhalomnál [23]. Ugorj a mozgó platformot aktiváló gombra, és menj tovább a következő területre.

Ugorj át a falon és pusztítsd



>> Szépen ugorj át az egyik platformról a másikra. Csak így juthatsz át. >>

el az itt lébecoló szörnyeket. Ekkor a fal le fog ereszkedni. Futás közben tartsd lenyomva az ©-t, hogy szétrúghasd a falakat, aztán távozás közben vedd szemügyre a parton a kacsákat. Irány a következő pálya.

## TOROLEDO



>> Ez az a sikátor, ahová be kell menned, ha meg akarod találni a kocsmá hátsó bejáratát. Elég szűkös, viszont találsz benne néhány kincset. >>



>> Egy kis vásárlás, aztán irány a bikaviadal. Vagy mégsem? Vadállatokkal lesz még alkalmad bőven verekedni. >>



>> Egy mókás közjáték: hiszed vagy sem, de ez a család a kalózok mesterséget űzi (ha nem jöttél volna rá). >>

Csatlakozz Alexiához, keresd meg a térképen Toroledot és induljatok el [24]. Menj be a sikátorba, és lépj



### KERESD MEG A SZATÓCSÜZLETET ÉS CSERÉLD EL A FURCSA KULCSOT.

be a kocsmába a hátsó ajtón át. Vedd fel a puzzle-t. Keresd meg a szatócsüzetet [25] és cseréld el a furcsa kulcsot egy kézzel fargott tehénre (hand-carved cow). Ezután menj vissza kocsmához és mentsd el az állást. Menj be a toalettre, mássz ki a tetőn vágott lyukon és kússz át az ablakon a következő puzzle-darabért. Beszéljess minden-

kivel egy kicsit, aztán sétálj vissza a sikátorhoz és keresd meg a bikaviadalt. A kalózokat is itt találod [26]. Nézd végi a mini-filmet, majd beszéljess el az emberekkel. El fogják mondani, hogy mi-

képpen lehet eljutni Mithra Valley-be (Pierre hátsókertjén keresztül). Ezután menj vissza Alexiához, és mondd el neki, amit megtudtál.

Menj át a hídon és keresd meg azt a házat, ahová egy idegesítő nő (Pierre felesége) semmiképpen sem akar beengedni. Szaladj vissza a stadionba, szedd össze a férjet, és vidd haza az asszonyához. A feleség ekkor megenyhül, és szabad átjárást enged a hátsókertbe.

### Paco Falu (JEEHAN SZENTÉLYE)

Mesélj a gyerekeknek a toalettéről, aki ettől olyan boldog lesz, hogy egyből megtanít a fantasztikus „sunburst” támadásra. Ennek később még komoly hasznát

veszed. Jeheannál már csak egyetlen puzzle-darbra van szükség, és a rejtegy megoldódik. Ezt a puzzle-t meg kell keresned! Irány a Mithra Valley!

## OXIGÉNTARTÁLY

Amikor bejutsz a gépbe, mássz fel a bal oldali hágcson, és mentsd el az állást. Aztán menj vissza és nyomd le a kart, hogy beindítsd a dugattyút. Mássz fel, üsd meg ismét a kart – ekkor ki fog nyílani az ajtó. Vedd fel a kulcsot a ládából, nyomd le megint a kart, hogy elmozduljon a dugattyú. Ezután nyisd ki a kulccsal a bezárt ajtót. A következő szobában mozdítsd meg a gombok segítségével a dugattyút.

Vedd fel a puzzle-darabot a ládából, aztán menj vissza a kapcsolónál lévő szobába, oda, ahol meg tudod mozdítani a dugattyúkat. Ha megmozdítottad őket, előbukkan az ajtó. Egy kötömb állja majd az utadat. Hajítsd a fáklyát a szikla tetején lévő bombára [27], és tisztítsd meg az utat. Amikor felbukkannak a robotok, először a karddal hadonászó figurát pusztítsd el, aztán használd a „sunburst” támadást hogy elimináld a kis társát. Ha lenyomtad őket, el-

mozdul az utakadály, és tovább mehetsz a létrán egy újabb szobába. Itt

már várnak. Használd ismét a „sunburst”-öt, hogy elbánhass velük.



>> A fáklyák és a robbanószerke segítségével gyakorlatilag bármilyen akadályt el tudsz takarítani az útból, miközben a tartályban barangolsz. Ez itt egy kis időbe telik, de hát ez van... >>

Mivel nem tudod kinyitni a ládát, menj tovább, ki az ajtón, és vedd fel a kulcsot. Ezután térj vissza, és pusztítsd el az újonnan megjelent két robotot. Mássz fel, nyisd ki a kulccsal az ajtót, menj végig a folyosón, majd ereszkedj le a létrán újabb robotok közé. Verekedd át magad rajtuk, mássz fel a létrán, és eljutsz egy olyan helyre, ahol feltöltheted az energiád. Ha ezzel kész vagy, szaladj végig a folyosón.

Ugorj át a feléd gördülő ágyúgolyókon, szaladj az irányító dobozhoz és aktiváld azt. Ekkor a lift el fog indulni. Ugorj fel a liftre, és szedd szét a kutyákat a „sunburst” támadással. Ha megdöglöttek, a sarokban lévő lift is használhatóvá válik. Menj fel (Alexia mellett) a lifttel, vedd magadhoz a gyógynövényt, üss rá a kapcsolóra, és ereszkedj le a másik lifttel. Hamarosan egy acélburkolatú folyosóra jutsz, ahol két újabb

## OXIGÉNTARTÁLY (FOLYT.)

felvonót találsz [28]. A jobb oldali egy ládához visz, ebben 100 arany lapul. Vedd fel a pénzt, aztán menj tovább az úton. Kerüld ki a golyókat, menj fel a rámpa tetejére, mássz le a létrán, és menj ki a bal oldali ajtón. Ezután ugorj le a gyalogútra, menj el arra a helyre, ahol Alexia volt, és vedd fel a kulcsot (key). Szaladj vissza, ugorj le a következő rámpáról, majd mássz le, és indulj meg a gyógyító hely irányába. A lifttel menj fel a platformra, a jobb oldalról juss el

a másikig, majd onnan az acél folyosóig.

Szaladj végig, ugorj át a golyókat, aztán vedd fel a kulcsot a feltáruló ajtó mögül. Indulj el jobbra, kerüld ki a golyókat, és menj fel a nagy platformra, ahol két elenséges harcos véd egy ládát.

Miután elintézted őket, vedd ki a 100 aranyat a ládából. Használj az erősítőszereket, és miután jobb borbén érzed magad, ugorj rá a bal oldali liftre [29]. Intézd el a lángszórót, majd a labdákra ügyelve menj végig a párkányon. A ráma alatt megtalálod azt a kapcsolódobozt, amely



>> Fel vagy le? Merre is menjek... >>



>> A híres „sunburst” támadás! A lángszórós gyerekek ezzel simán ki tudod csinálni. >>



>> A rád támadó ellenséget ezekbe a lyukakba kell terelned. Férkőzz a közelükbe, üsd le őket, aztán görögösd a srácokat a lyukakba. Vagy próbáld meg törbe csalni őket. Ha sikerült, megjelenik a kapcsoló. >>



>> Ugorj padkáról padkára, egészen addig, amíg a kapcsolóhoz nem érsz. >>



>> Mentse el az állást, és lásd el a sebedet... >>

Hajts egy lángcsóvát a nagy blokkra, és BUMM – a bomba fel fog robbanni. Ezután a kapcsoló segítségével elmozdíthatod az utadat álló blokkot, a létra elől. Szaladj fel a szivárvány mintás lépcsőn, aztán mássz fel a létrán a következő helyszínre. Itt egy újabb rejtvényt kell megoldanod [30]. Három lyukat látsz, ezek mindegyikébe egy-egy ellenfelet kell beledugnod – szóval kivételesen ne öld meg őket. Inkább próbáld meg törbe csalni őket (nem lesz nehéz). Ha már mindhárom a gödörben csücsülnek, lépj rá a kapcsolóra. A létra szabaddá válik, és fel tudsz mászni [31]. Egy trükkös pálya következik. Ugorj platformról platformra, és célozd meg a fenti gombot. Útközben vigyázz az égből potyogó ágyúgolyókra. Miután megnyomtad a gombot, megjelenik a Főellenség. [32]

segítségével ki tudod nyitni az ajtót. Ugorj fel a járdára, menj be az ajtón és vedd ki a kulcsot a ládából (ehhez fel kell robbantanod a bombát).

Menj vissza a járdán a falhoz, kerüld ki a feléd gördülő labdákat, aztán menj azon az úton, amelyik korábban a fához vezetett. Menj fel a jobb oldali lifttel az ajtóhoz, és nyisd ki a kulccsal. Sétálj el a falig, fordulj balra,

mássz fel, szaladj jobbra a gyalogútig, onnan pedig fel a fa platformra. Mássz fel a lépcsőn, és néhány szűk ösvényhez érsz. Lépj rá a kapcsolóra, ekkor egy kiemelkedő blokk takarja el a szemben lévő gyalogutat. Gyorsan állj arrébb, mivel a blokk le fog zuhanni; az útkadályokat pedig kerüld ki vagy ugorj át. Az ugrásokban a felfestett jelek segítenek.

### MUTOX, A BIKA

Mutox ki fog zavarni a teremből. Miközben rohansz [33], vegyél fel annyi tárgyat, amennyit csak tudsz, és közben ugrálj félre a sziklák elől. Ugorj, hogy összetörhesd a sziklát meg a különféle tárgyakat, és használj a rakétá-

kat, mert segítségükkel gyorsabb leszel. Ha egy nyilat látsz, ugorj!

Amikor elkezdődik a harc [34], húzódj a szélre, és oldalazó ugrásokkal térj ki a bika útjából. Amikor elgurít egy sziklát (általában átlósan) [35], Várj, amíg a szikla Mutoxnak nem ütközik,

aztán lendülj támadásba [36]. Ezután harcra fel! Miután már eleget kapott, a bika harcmodort vált, és elkezd gurulásból támadni. Ez azt jelenti, hogy amikor a falhoz ér, onnan egyenesen feléd gördül – tehát nem árt tartani a távolságot. Várd be, amíg a közeledbe ér, az-

tán gyorsan térj ki az útjából. Egy kis idő múlva szegény bika teljesen el fog szédülni (nem csoda!) és könnyű célpontot nyújt. Vérbeli matadorhoz illően végezz az állattal a kardod segítségével, aztán menj tovább, hiszen még sok kaland vár rád.



>> Mozogj, mozogj! De azért figyelj, és szedd fel a gyógyóvénnyeket, pénzeket, erősítőket és mindent, ami hasznos. >>



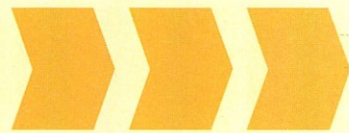
>> Húzódj a szélekre, hogy elkerülhesd a támadásait. Ott biztonságban vagy. >>



>> Kerüld ki a sziklát. A kövel való találkozás ugyanis nagyon egészségtelen. >>



>> Amikor a szikla a bikának ütközik, az előbbi összetörik, az utóbbi meg elalul. Most támadj! >>



## a Barlang

Menj vissza Toroledoba, és beszélj Pierre feleségével. A rövid eszmecsere után természetesen egy kicsit a falusiakkal, tőlük megtudhatod hogy a jó öreg Pierre valószínűleg a Howling Cave [37] nevű barlang felé vette az útját. Amikor a várost elhagyod, ez a barlang meg fog jelenni a térképen [38]. Bent a barlangban Pierre lánya sírdogál, de ezzel az apuka láthatólag nem nagyon törődik. Kövesd Pierre-t a következő földalatti terembe, helyezd el egy bombát a kapcsolóra, majd robbantsd fel a fáklyával. Ezután húzd meg a szemben lévő kart [39]. A másik be van ragadva, de ezt bomba nélkül, csak a fáklyával is meg lehet mozdítani. Vegyél fel egy újabb lámpást, vidd fel a liftre és égesd fel a cserjéket. Vedd fel a lábából a puzzle-darabot, aztán távozz.

>> Szegény kislányt egyedül hagyták ebben a rémséges barlangban. Nem volt szép dolog. >>

>> Kövesd ebbe a kamrába – innen egyszer már meg is szökött. Ha bent vagy, menj rá a kapcsolókra... >>

>> A mindenségit! A lift működik, szóval vigyél fel egy pár lámpát, és gyűjtsd fel a fenti bokrokat. >>



## MESTERLÖVÉS



>> BULLSEYE! Vagyis majdnem. Na jó ezt elhibáztuk, de majd legközelebb... >>

>> Bár úgy tűnik, hogy csak kacatokat találsz, ez a pálya azért rejteget néhány igazi kincset is. >>

## DUN WEBB



>> Állj egy helyben, és meg se moccanj. Hamarosan kis zöld pontok jelennek meg körülötted. Lassan, nagyon lassan, az elementál pontjai gyarapodni fognak, és a gyűrűjét is használhatja. >>



>> Lőj rá a lángoló szoborra, ekkor a feje elkezd forogni, és szabadbá válik az út. >>

Pierre megint kerekelt, de most inkább foglalkozz a darts-ozással [40]. Állítsd meg a bal vagy jobb oldalon csúszó nyilat, ekkor elhajthatasz egy dárdát és nyerhetsz 30, 40 vagy akár 50 pontot is. A legjobbak a többszörözők, ezekkel az elért pontjaidat akár az ötszörösére is növelheted – csak a megfelelő helyre kell célozni. Érd el kétszer egymás után ugyanazt a pontszámot, hogy lehetőség nyíljon arra, hogy a számláló lelassuljon, és a dárdákat a külső körbe juttasd. Csak ügyesen! [41] Térj vissza ide többször is a játék folyamán, és próbáld meg minél több pontot összegyűjteni. Ezekből később

penzt tudsz csinálni. Dolgozhat vele rohanj vissza Alexiához és Lucahoz a Howling Cave-hez – és ekkor mit látsz? Pierre elkezd sziklákkal dobálózni. Eredj Pierre után, és közben a sziklákból állíts össze valami lépcsőszerűséget, hogy fel tudj mászni.

Lépj be az épületbe, mássz fel a létrán, vedd fel az erősítőt, aztán menj ki az ajtón a balkonra. Az első ajtó mögött találsz egy mentési pontot. A fekete ládára csak nekifutásból tudsz felugrani. Vedd ki a ládából a puzzle-darabot, aztán menj vissza a balkonra, és vedd fel a gyögnövényt a túloldalra. Menj be abba a szobába, ahol a futószalagot találsz, vedd fel a puzzle-darabot és a többi tárgyat, majd távozz az ajtón át. Indulj el jobbra felfelé, útközben a pókoktól szerezheted csont dárdákat (bone darts) is – ha egyáltalán szükség van rájuk. Szaladj fel a lépcsőkön, és nyiss be az ajtón. Alexia fogságba esett, és neked kell megszárlnod a katonákat ahhoz, hogy a biztonsági szoba ajtaja kinyíljon. Ha bent vagy, lépj rá a kapcsolóra, és megnyílik a szabadba vezető út. Szaladj balra, át az ajtón, és ta-

lálni fogsz egy újabb puzzle-darabot. Szaladj vele ahhoz az ajtóhoz, amin a csuklyás papnő kimenekült, aztán fordulj be az acél fallal szembeni kapualjba. Itt további ellenségekbe botlasz. Egy bombával el lehet takarítani a követ az útból, és ezután egyből a tied a gyűrű (pixie ring). FIGYELEM! A gyűrűt újra lehet tölteni, úgy, hogy megállsz egyhelyben [42]. Lődd le vele a falon lévő zöld objektumot



## DUN WEBB (FOLYT.)



>> Fáklyák, lángok tüzlabdák... a játék tervezői így nehezítik meg a dolgod. >>

>> Menj fel, lépj a kapcsolóra, ami pirosról kékre vált. Ezután hátrálj egy kicsit. >>

(az előző szobában), és ezután már elérhető lesz a lift is. Lent menj el balra, és egy mentési pontot, valamint egy gyógyító helyet találsz. Mielőtt ezeket igénybe veszed, el kell intézed a katonákat. Miután Alexiát átvitték a másik terebbe, küzdj meg az ellenféllel, nyomd meg a kapcsolót és távozz.

Visszatérve e kör alaprajzú szobába, használd a másik alacsony folyosót [43], és tüzeld a gyűrűddel az égő szoborra, hogy az megforduljon. A másik tüzlabdát ló ki feléd, ezeket ki kell kerülnöd. Menj át az alagúton, majd gyűjts meg egy fáklyát [44]. Ekkor aktiválódik egy mozgó platform, erről már el tudod érní a kapcsolót, amellyel ki tudod nyitni az ajtót (előtte vedd fel a gyógynövényt!). Szaladj fel a lépcsőn, indulj el, és hamarosan el-



jutsz a koporsóhoz. Itt találsz egy ládában egy gyógynövényt is [45].

Most üldözőbe fog venni egy tüzlabda, de te használd fel a tűzgolyót arra, hogy a lezuhanó vaskapunál lévő pedsztál meggyulladjon. Ezután már be tudsz menni a második koporsónál balra vezető alagúton, de mielőtt elindulnál, menj vissza a gyógyító helyre, és erősödj meg. Az akna alján fordulj jobbra, öld meg a robotokat. Ezután már biztonságban vagy, és megkeresheted a lángszórót. A lángszóróval felperzselheted a cserjéket az alagútban. Kerüld ki a tuskés labdát a rövid hídon, lépj rá a gombra, hogy kinyíljon egy következő ajtó (ide a hídról át tudsz ugrani). Vigyázz, mert az ajtó mögött egy csapda rejtőzik – két kő fog lezuhanni [46]. Verekedj át magad a pókokon, aktiváld az



>> Ide gyakran téj vissza. Találsz itt egy mentési pontot, valamint egy gyógyító helyet, ahol feljavíthatod az életerődöt. Ezen kívül az elementál pontjaid is gyarapodnak. >>

újabb kapcsolót és lépj be az utolsó ajtón. Vedd fel a puzzle-darabot, állj fel a ládára, és nekicsúszva törj át a falon [47]. Itt egy kapcsolót találsz, ennek segítségével el tudod távolítani a liftet elzáró akadályokat. Menj a gyógyító helyhez, mentsd el a játékot és menj fel a lifthez. Nyisd ki a dupla ajtót, a gyűrűvel löcd ki a zöld tárgyat, aztán nyisd ki a ládat és vedd fel a benne lévő erősítőszereket. Ezután irány a következő főellenség!

Menj le a lifttel, vedd fel a 200 aranyat és gömb alakú Element (elemental orb), aztán mentsd meg Alexiát. A „trolley” játéknál mindig



>> Menj vissza ebbe a szobába, és kövesd a fogságba esett szép Alexiát. >>

időben ugorj fel a gokarttal. Ezután még mindig tudsz ide-oda mozogni, még ha le is guggolsz. Vedd fel az egészség bonuszokat, száguldj át néhány checkpointon, és hamarosan kiérsz a szabadba.

### MENJ LE A LIFTTEL, VEDD FEL A 200 ARANYAT ÉS A GÖMBÖT.



>> Szaladj ebbe a sarokba, és kuporodj össze. Azért el ne ptyeredj! >>

>> Egy nekifutásos támadással a pókot visszaverheted ebbe a sarokba. Aztán... >>

>> ...támadás!! Mi az, talán nem volt elég erőteljes a csapás!? Szaladj gyorsan vissza a sarokba. >>

>> Ezután rohanj egyenesen neki, és mindent bele. Ha ez se működne, olvasd el a lenti tippeket. >>

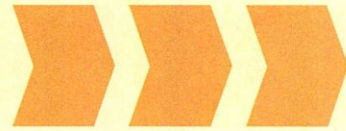
### ÖMÉLTÓSÁGA

A támadásait leginkább úgy tudod elkerülni [48], hogy az aréna bal illetve szemben lévő részéhez húzódsz, és egészen szorosan a kerítés mellett fel-ál

szaladsz. Hamarosan a bestia lila színű mérget fog kibocsátani [49], akkor nekifutásból támadj rá, zavard a sarokba, majd téj vissza a kerítéshez [50]. Ugorj félre a célkövető

méregcsóva elől. Ekkor egy pár kisebb pók is megjelenik a színen – őket gyorsan intézd el [51]. A pókhálókat kerüld ki, hiszen ha belegabalyodsz nagyon le fogsz lassulni. Amikor

az utolsó adag mérget is kiköpte, le fog dőlni a védőkorlát. Támadj tovább, vigyázza arra, hogy le ne ess, és egy pár sikeresen bevitt támadás után ez a Főellenség is ki fog dőlni.



## KIKÖTŐ

Balra a kocsmától, a homályba burkolózva találsz egy lepattant főszerzt; beszéljess vele egy kicsit. Ezután vedd fel a kalapácsot. Ha bejutottál, indulj el fel a

lépcsőn, és mentsd el az állást mielőtt beszélgetnél Alexiával. A lány valamit forgat a fejében... Ez a valami azonban balul sült el. Amikor a gyönyörű hercegnőt

a hátad mögött hagyva tovább-sodródsz az úrhajóval, verd szét az elülső ládákat. Amikor végzel ezzel a művelettel, már meg is érkezted a célodhoz. Készülj fel arra,

hogy valami jó szöveggel kell majd előállnod. Egy gyönyörű hölgygel kell majd beszélgetned, és nem árt, ha megpróbárod elbűvölni. Persze csak egy kicsit később...

## PUERTO MEDUSA



>> Itt egy újabb mókás rész következik, és ezúttal a kacsák játsszák a főszerepet. Nem tudni mi okból, de meg kell nézni őket, ahhoz hogy tovább mehess... Különös. >>



>> Ha tudod, mi fog történni (miután leestél a robot-kalózhoz) szaladj a világítótoronyhoz és mondd el ennek a főszernak. Ő egyből riadózt fog fújni. >>

Közelítsd meg a házakat, beszéljess az itt ácsorgó palival (ő majd magyaráz valamit a kacsákról), aztán menj a bal oldali kikövezett gyalogútra [52], és vedd szemügyre a kacsákat. Ezt mindenképpen meg kell tenned, különben a játék nem enged továbbmenni. Ezután beszéljess el a helybéliekkel, menj el a szatócsüzetbe (item shop), és vásárolj egy új kardot és pajzsot, valamint egy kis erősítőt

(small life crest). Ekkor 25 egységgel nőnek a támadó (hit) pontjaid. A fogadóban szaladj fel a lépcsőn, és mentsd el az állást [53]. Mász fel a létrán, intézd el a fent strázsáló őrt, majd ugorj át a korhadt deszkákra. Vedd észre, hogy a lenti kalóz valójában egy robot. Szaladj tovább a vendéglővel szembeni kikövezett gyalogúton [54] a világítótoronyhoz, meséld el a híreket, majd menj tovább. Térj

vissza a fogadóba és bérelj egy szobát 10 aranyért. Amikor felkelsz, a vendéglőt nyitva találsz [55]. Beszéljess el a csapossal, majd nézd végig az Alexya (ismerős?) nevű művésznő lebilincselő előadását. Amikor távozni készülsz a kalózok észrevesznek, és csak Alexya gyors fellépésének köszönhetően úszod meg a kalandot (vagy meg tudtad volna verni őket egy-magadban?).

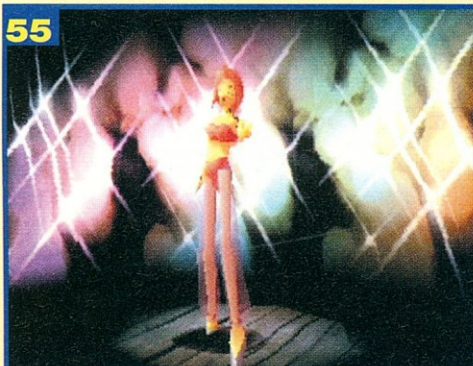


>> Mi a fészkes fene!? Leállunk beszélgetni? - Gyorsan tovább! >>

Ezután sétálj vissza, baktass fel a lépcsőn az ajtóhoz. Menj ki az ajtón, és eljutsz az érme minősítő központba (Gold Badge Testing Centre). Az első dolog az, hogy megközelítsd a fenti ládát. Ahelyett, hogy a hordóból és dobozokból lépcsőt építenél, rakd ezeket a tárgyakat egymás tetejére [56], majd az így kapott tornyot told a két fa platform közé. Ezután mász fel a párkányra, innen neki-futásból ugorj át az első platformra (a levegőben is manőverez). Innen ugorj át a hordókra, és egy rövid ugrással a következő platformra. Itt vedd ki a ládából az újabb puzzle-darabot.

A következő teremben teszteld a biztonsági rendszert, kerüld ki a csapdákat és nyisd ki az ajtót. Vedd fel az erősítőt, slisszolj át a csapóajtókon (a fenti ládával

### VEDD ÉSZRE, HOGY A LENTI FIGYELŐ KALÓZ TULAJDONKÉPPEN EGY ROBOT.



>> A magával ragadó és bizsergető Alexya. Ő az, aki el fogja terelni a buta kalózok figyelmét. Nem nehéz kitalálni, hogy hogyan. >>



>> Pakold egymásra a hordókat és a dobozokat a két platform között, hogy később rájuk tudj ugrani. >>



# ÚTMUTATÓ

Puerto Medusa

## PUERTO MEDUSA (FOLYT.)

ne foglalkozz), és vedd szemügyre a tűzokádó ládát a következő szobában. Amikor megközelíted, egy tűzgolyó repül majd át a szobán –

ügyes időzítéssel kerülj ki, és a tűzlabda meggyújt majd egy világítótestet. Nekifutásból ugorj át a gödrről, vedd fel a puzzle-t, gyűjtsd

meg a következő gyertyát és szaladj ki. Az utolsó terület nem okozhat különösebb nehézséget; ha keresztüljutottál vedd fel a kapualjnál

az arany jelvényt. A kocsmában vegyél néhány erősítőt, illetve egészséggel kapcsolatos tárgyat, aztán szaladj vissza a kapualjra.

## MILENA KASTÉLYA



>> Az akna fenékén kígyók bújnak elő ezekből a vízzel töltött vázákban. Nekifutásos támadással végezz a kígyókkal, aztán vedd fel a vázát. Törd össze!! >>



>> Tedd a következőket: A nagy kardoddal csapj rá a karra, aztán ugorj fel a spirál alakban megjelenő, felfele vezető lépcsőfokokra. Haladj felfelé, az ajtó irányába, de vigyázz, hogy le ne ess. >>

A rövidfilm-bejátszás után menj a sövényhez, aztán szaladj át a bejáraton (egy katona őrzi). Vedd fel az erősítőt, mentse el az állást és ereszkedj le a bal felső sarokkal szembeni aknába.

Amikor elsötétül a képernyő, nyomd le a → és ↑ gombokat, hogy átlósan mozogva a párkányon landolhass (ha nem sikerülne, resetelj a SELECT és START gombok-

kal). A következő szobában öld meg a kígyókat (dobáld meg őket cserepekkel), aztán vedd fel a puzzle-darabot [57]. Eresz-



kedj le az aknába, törd össze a cserepeket és indulj el jobbra (északra). Verekedj át magad a következő aknán [58]; itt találsz egy kart is. Húzd meg, ugorj a platformokra, szökkenj le a rozsdás platformról, majd húzd meg a kart és

indulj el újra felfelé. A rozsdás platform előtt egy új lépcső jelenik meg, menj fel rajta, és egy újabb rozsdás emelvényre érsz.

Ereszkedj le, mozdítsd meg a kart, aztán menj felfelé; itt egy új ösvény jelenik meg, amely felvisz a csúcsra. Mentse el az állást, küzdj meg az életedre törő ellenfelekkel, majd haladj tovább és keresd meg az elixirt.



>> Ejha, micsoda randa dög! Nagyon vigyázz a mérgefelhőkkel! >>

>> Ugorj át a vízen, és ingereld támadásra az ellenfeledet. Aztán... >>

>> ...gyorsan ugorj félre, kerülj mögé, és a kardoddal intézd el a hátán lévő gombát. >>

>> Végül gyorsan állj odébb, mert a felszabaduló mérgefelhő könnyen elintézhet. >>

### KINOKODILE

[59] A hullő/gomba hibridnek a gyenge pontja a hátán lévő mérges gomba, de ennek a közelébe jutni nem is olyan egyszerű dolog [60]. Ugorj át

a vízen, aztán ingereld támadásra a gonosz ellenfelet. Ekkor próbáld meg átugrani az állkapcsát [61]. Menj körbe oldalt, közelítsd meg és csapj a

kardoddal kétszer a gombára. Ezután gyorsan ugorj arrébb, mert a gombából mérges gázok szabadulnak fel. Minden mérges fuvallat 100 támadó

pontot ér! Ingereld újra támadásra a fenevadat, [62] aztán támadj még kétszer, hogy elintézhesd a dögöt. Ezután tied lesz a nagy élet-kereszt.





>> Később még vissza kell térned ide, hogy elpusztíthasd ezeket a szirén gyűrűk segítségével. >>



>> Szaladj körbe a fa függőfolyosón, és keresd meg a kijáratot. A kövek viszont valódi veszélyt jelentenek – vigyázz velük. >>



>> Ez most egy kissé nehezebb lesz, hiszen a pixie gyűrűddel szét kell lőnöd a zöld blokkokat. Ezután ugorj át egyik platformról a másikra. >>



>> A büntetés egy sajátos formája látható itt: a tehén a kalóz hónalját nyalogatják. >>

(Milena's Room of Punishment – [66]. Itt két tehén nyalogatja egy kalóz hónalját – fúj!

Beszélgess el a kalózzal, ekkor a kandalló szabadbá válik. Szaladj ki a leszállópályára, menj be mindkét ajtón, aztán menj vissza oda, ahonnan jöttél, és beszélj ismét a kalózzal. Menj vissza

a nőhöz, aztán a kalózhoz – ő hamarosan, a barátnőjére hivatkozva távozni fog. Ekkor beléphetesz a kandallóba. A folyosó egy újabb kandallóhoz vezet, innen a szemben lévő ajtón át el tudsz jutni a konyhába. Amikor ideérsz, csapj rá a kapcsolóra, hogy kinyíljon a csapóajtó (ez a korábbiakban már felfedezett kék szobrokhoz vezet). Sétálj tovább az étkező irányába, és nézz be a kandallóba ahol egy kalóz rejtőzik. Ne vedd el addig a pénzt, amíg mindent neked nem ad, aztán küld el a kinti sráchoz. Ezután mássz fel a kandallón keresztül az öltözőbe, ahol szemben



Milena kastélyába visszatérve: Menj fel egy szintet a lifttel, és lépj be az ajtón [63]. A szobroknál fordulj balra, (a szirén-gyűrűt később használd fel a kis szív-kereszt [small heart crest] érdekében), aztán győzd le a következő teremben az ellenségeket. Szállj fel a felemelkedő platformra [64], kerüld ki a sziklát, vedd ki az erősítőt a ládából, és menj fel a kis lifttel. Küzdj meg a bikákkal és menj tovább, felfelé. A következő szobában lévő blokkra lőj rá a pixiegyűrűvel, ekkor ezek lebegni kezdenek. Most már fel tudsz rájuk mászni, és el tudod hagyni a helységet [65]. Vedd fel a Lorien Nuts-ot és a 200 aranyat, aztán sétálj be Milena kínzókamrájába



>> Hát Milena nem valami boldog. Mephisto mester (Yoda távoli rokona !?) sem igazán repes az örömtől. A kalózok pedig nem szerepeltek túl jól. >>

**NE VEDD EL TŐLE  
A PÉNZÉT,  
AMÍG MINDENÉT ODA  
NEM ADJA.**

találsz egy mentési pontot. Miután elmentetted az állást, fordulj meg és menj vissza, aztán vágj át a balkonn és mássz fel a futónövényen. A tetőre érve keresd meg a hágsót, aztán ereszkedj le és nézd végig a filmbejátszást. Ha megtekintetted, menj az étkezőbe és küzdj meg az itt lófráló ellenségekkel [67]. Nézz végig még egy pár filmbejátszást, itt

megtekintheted amint Filntet felfedez és legyőzi a rejtélyes Belgar. Ki lehet ez a különös idegen?

Bár meghagyja az életedet, mihelyt visszatérsz a vendéglőbe, hogy találkozhass Alexiával, elkapnak és egy hajóra hurcolnak. Miután Alexia eltávolodott tőled, úgy néz ki, hogy nincs más választásod, mint egy kiadós úszás...

## OCEÁNI BARLANG

Beszélgess az eltévedt emberrel, vásárolj néhány dolgot (szükséged lesz egy csomó egészség-maximálizálóra), aztán mentsd el az állást a következő kamrában [68]. Őld meg a hozzád legközelebb eső kapualjban bujkáló láthatatlan ellenséget, vedd fel az 500 aranyat, lőj rá a gyűrűddel a zöld hengerre [69], aztán lépj rá a kapcsolóra, hogy kinyithasd az ajtót. Küzdj meg a fel-

bukkanó ellenfelekkel és győzd le őket, aztán menj át a következő szobába. Itt tereld a tűzgolyókat a világítótestekhez. A következő teremben lódd szét a hengert, és a következő üzenet fog megjelenni [70] – Take Wing And Leave This Hungry Earth! (Kajj szárnyra, és hagyd el ezt a nyomorult földet!). Tedd, amit az üzenet mond, ugorj fel és lebegj át a nyitott ajtókhöz

(tedd a pixie gyűrűt a zsebedbe, hogy a művelet sikerüljön – 71). Maradj a háttérben. A kisebb szegolyókat intézd el a kardoddal, aztán kerüld a vörös mögé és támadj. Vedd fel az itt található tárgyakat (a kulcs különösen hasznos lesz), menj vissza, gyűjts erőt, aztán menj be a jobb oldali ajtón (azon, amelyiken a színes felirat látható). A szobrokat az alábbi sorrendben kell



>> A barlang számos veszélyt, szörnyeket és csapdákat rejt. >>

## OCEÁNI BARLANG (FOLYT.)

69



>> A föld alatti útvesztő minden szobája külön rejtvényt tartogat. Ahhoz, hogy az ajtók kinyitására szükséges 4 kulcsot felehesd, alaposan végig kell tanulmányozni az alábbi leírást. >>

70



>> Egy újabb érthetetlen rejtvény. Miről is van szó? Hagyjam el ezt a pályát? >>

71



>> Ő, egy gonosz szem tör az életedre. Ne ess kétségbe, inkább intézd el a kardoddal. >>

### A NAGY SZEMET ÚGY LEHET LEGYŐZNI, HOGY KÖVETED AZ ÁRNYÉKÁT ÉS FELSZEDED A BOMBÁKAT.

a tűzgolyó mellett, és ekkor az ajtó biztosan ki fog nyílni. Ha kész vagy ezzel, irányítsd a tűzgolyót a lámpás felé, először balra, aztán lefelé, és végül a szobor köré. Most vagy megöled a denevéreket vagy kilövöd a hengert, hogy hozzáférhess a gombhoz. Lépj rá, és rohanj keresztül a bejáraton [75] sértetlenül. A következő szobában négy szobrot

látsz, ezeket szét kell lőned a pixie gyűrűvel, így hozzáférsz a gombhoz, majd taposs rá [76]. Kövesd a nagy szem árnyékát, de közben kapd el a bombákat és dobd őket vissza. Az így okozott károkért 30 plusz pontot szerezhetsz. Miután megölted az ellenséget, kapd fel a kulcsot, és menj vissza a mentési ponthoz. Most indulj felfedező útra

a pixie gyűrűvel kilőni: az első a vörös, a második a sárga, a harmadik a kék. Most felbukknak a sárga, a vörös, a sárga és a kék darabok, ezekkel befejezheted a puzzle-t. Állj meg egy helyben és gyilkold le a gyilkokat. Állj meg ott, ahol a „Silence Conquers All” (A csend a megoldás) felirat olvasható, maradj mozdulatlan, amíg az ajtók ki nem nyílnak, még akkor is, ha a gyilkemberek ijesztően megközelítenek.

Vedd fel a vörös bombát, és engeddd, hogy a tűzgolyók arrébb pattogjanak tőled. Aztán ugorj fel, és hajítsd a levegőbe úgy, hogy a vörös szem [72] közelében robbanjon fel. Vedd fel a kulcsot és a többi apróságot. Mentse el az állást, és indulj el a kaputól [73] balra lévő árkádokon át, majd vedd fel a sarokban lapuló lámpást. Ezt hajítsd el a gyertyatartók irányába. Ha a lándzsás katona-szobor [74] után kilövöd a zöld hengert, a lámpás feléd repül. Úgy időzíts, hogy a lándzsa elrepüljön

72



>> Az első, a második vagy a harmadik látát válasszam? Nos ifjú Flint, miért nem veszed fel mindegyiket. Ez a legbiztosabb módja annak, megszerezd az oly fontos kulcsokat. >>

73



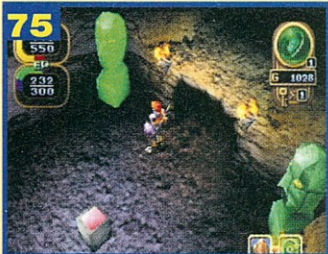
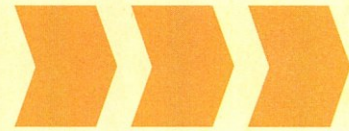
>> A későbbiekben felfedezendő kamrák egyike. Ez is ugyanolyan fontos, mint a többi. Ha nincs kulcsod, soha sem jutsz ki. >>

74



>> Itt az időzítésen van a hangsúly. Lövöld szét a zöld hengert, aztán gyűjtsd meg a lándzsát a láng segítségével. >>





>> A szobroknak a másik irányba kell nézniük, különben a kapcsoló eltűnik. >>



>> Arrgh! A nagy vörös szem bizony kemény ellenfél. >>

a következő szobákba. Az első helyiségben egy tornyot fogsz találni. Lőj négyszer a platform felőli alsó részére négyszer, majd célozd

be a felette lévőket is, és már készen is van a lépcső. A következő szobában keresd a magasban lévő platformon elhelyezett kapcsolót. A szoba, amelyben a zöld tömbök vannak, az első néhány kísérlet során könnyen kifoghat rajtad. Lőj a gyűrűvel a középsőbe (ez a kapcsolótól balra van), azután pedig célozd be a falnál álló tömböt. Ha megtalálsz, felemelkedik. Ezután töltsd a középsőt az előző tömb alá, de bizonyosodj meg afelől, hogy a középső (alsó) közelebb van a falhoz, tehát nincsenek egyenesen egymásra pakolva.

Fuss körbe és lőj, hogy a két tömb a harmadikra csússzon (csak a legalsóra lőj, mivel egyenetlenül vannak egymásra rakva). Használd még egyszer ugyanezt a taktikát, és már fel is tudsz mászni a toronyra. A gomb segítségével kinyithatod az ajtót. Öld meg a láthatatlan ellenségeket és a szemeket, közben kerüld ki az ellenséges tüzet és fedezd megad. A vörös



>> Az Alundra 2-ben a kulcsok igen fontos szerepet játszanak (mint minden más szerepjátékban). Tulajdonképpen mi nem is tudnánk elképzelni egy igazi szerepjátékot kulcsok nélkül. >>

szem már keményebb dió – inkább állj messzebb tőle, amint rád közelít [77]. A kulccsal nyisd ki a kapukat és nézd végig a filmbejátszást. Itt

végignézheted amint bebörtönöznék. Csevegj a rabtársaidal, majd várdd meg, amíg Baron Diaz érted jön.

## gwamba városa



>> Na most merre? A jobb oldali ösvény a fura öreghez vezet... >>



>> ...míg a másik Ruby-hoz a városba. Beszéljess vele. >>

Az oldalsó ösvény egy fura öregemberhez vezet [78], de egyelőre ott még nincsen semmi dolgod. Baktass át a hídon, és keresd meg Nunugit, akitől kapsz egy pár utasítást [79]. Ezután a lifttel menj le az első szintre, ahol Ruby már vár. Beszélj vele [80], majd sétálj be a városba és a térkép alapján keress meg a fogadót (bent lehetőséged lesz elmenteni az állást, találkozni



Alberttel és felkeresni a szatócsüzletet). A boltban költsd el az összes pénzed hasznos holmikkra. [81]. Ahhoz, hogy beléphess Jeehan szentélyébe, össze kell még gyűjtened néhány puzzle-darabot. Tehát a szatócsüzletből indulj el balra, és menj el Po házáig, ahol a lány az emeleten becsereleli maradék pénzedet egy újabb puzzle-re. A sikeres üzlet után hagyj el a helyiséget, és rohanj el jobbra. Ezután Linda házában keresztül szaladj a piacra. Itt – Jose-ék mellett – találj egy lépcsőt



>> Ez a hely – mint ahogyan arra az álmos holdból is következtetni lehet – a fogadó. Pihenj egy kicsit, és keresd fel a kalózkodat. >>



>> Ne szaladj el a móló mellett öcsi! Egy halász hasznos tanácsokat ad Flintnek. >>



>> Ezek a lépcsőkön kell felmenni. >>

[82]. A létráról mássz fel a tetőre, vedd fel a puzzle-t, ezután pedig térj vissza Ruby-hoz és kísérd a srácot a fogadóhoz.

Albert nem messze a fogadótól, a sarkon túl, Jessicánál lopja a napot. Beszélj vele, menj vissza a fogadóba, és a

# ÚTMUTATÓ

Gwamba városa (folyt.)

## GWAMBA VÁROSA (FOLYT.)



>> Gwamba városa közel sem olyan idilli hely, mint azt az ember gondolná. Ennek ellenére egy darabig itt kell lenned. >>

miután különváltak, indulj vissza Lindához. Miután felmászta a két platformra, pattanj fel a tetőre, ahol megtalálod a kalózkodat. Most szaladj vissza a boltba, ezután pedig ismét keresd fel az öreget, azt, akiről már szó volt [83]. Tőle megkapod a szirén gyűrűt (szirén

ring), ami többek közt arra is alkalmas, hogy elcsend mások egészség-pontjait. Látogasd meg újra Lindát, menj fel az első szintre, ugorj, és a sarokból hajíts egy bombát a fáklya irányába. Bummm! Most az új gyűrűd segítségével oltsd el a lángot, és dobd el a hordót, hogy egy

lépcsőfokot képezze a fekete láda és a tömb között. Ugorj a fáklyához, majd kötömbön át a hordóhoz. Miután elkapta a puzzle-t, látogasd meg Jeehant (bal felső sarokban), hogy elsajátíthass egy újabb kombó-támadást. Végül sétálj a kikötőbe, itt már vár egy hajó.

**DOBD A BOMBÁT A FÁKLYÁRA, ÁT A FALON – ÉS BUMMMM!**

## ELSÜLLYEDT HAJÓ



>> A szirén gyűrű segítségével kioldhatod a bombákat. Vágj bele! >>

>> Látod a kicsi aknákat? Nem árt elkerülni őket. >>

>> A piranhák ellen alkalmazd a kombó-támadást. >>

A hajó elején található piciny helyiségben mentsd el az állást, majd készítsd elő a szirén gyűrűt, és ugorj le a fedélzetről. Lőj a bal oldali kehelyre, hogy kioldódjon a bomba, majd ússz át a rózsaszín tömbhöz. A bombával törj magadnak utat a hajóba. Most ússz jobbra a következő szobába, kerüld ki a lándzsákat és küzdj meg a lenti víziszörnyvel. Ha sikerült ezt is likvidálni, kaszáld le a hínárt, és lőj a balra lévő szoborra [84]. Miután kioldottad ezt a bombát is, hogy elússzon balra, robbantsd fel a szirén gyűrűvel [85]. Tempózz el a tuskés golyók és az ajtó mellett, hogy megtaláld a halakat [86 – lefelé]. Húzd elő a kardod, lendülj támadásba, itt is célozd meg a szobrot és a bombát, majd pattanj át az egészségfeltöltő platformra. Mentsd el az állást.



>> Lebegj magasan a szobor felett, és bukj le, amikor a cápa feléd tart (használd a kardodat is). Vigyázz, nehogy a farkával hátra vágjon. >>

### A CÁPA

Vigyázz, mert ez a Főellenség bizony komoly kárt tehet benned [87]. Először hagyd, hogy

elússzon melletted, aztán tartsd lenyomva a  $\downarrow$  gombot, mert

így gyorsabban alámerülhetsz [88]. Lőj a szoborra, ekkor a cápa tovább úszik, aztán megfordul, és célba vesz [89]. Tempózz feljebb, és kerülj egy vonalba a bombával [90]. Ezek után a bomba az ellenség fogai közé akad, s miközben a cápa megpróbálja kipiszkálni onnan, lendülj támadásba a szirén gyűrűvel [91]. Miután



>> Ha belelősz a szoborra, kioldódik egy nagy kék bomba, ami meg fogja ölni a cápát. >>



>> Mikor a bomba a cápa fogai közé akad, robbantsd fel az ellenfeledet. >>

sikerült egy kis kárt okozni, oldj ki még egy bombát, állj mögé és tedd azt, amit



>> Ha gyorsabba kell vened a tempót, rántsd elő a kardod. Ezután lassíts le. >>

>> Amikor a cápa be akar szippantani, lőj a kék szoborra, és a bomba beleúszik a hal pofájába. >>

>> Mikor a bomba benn van a hal pofájában, egyszerűen lőj csak rá a szirén gyűrűvel. Egy percig se habozz! >>

az előzőekben. Egy filmbejátszás tudatni fogja veled, hogy az ellenfelednek már fogytán az

ereje. Ezért ismét lőj a szoborra, és robbantsd fel a bombát [92].

A ládában megtalálod a sirály maradványaihoz vezető kulcsot, egy elemental gömböt és

500 aranyat. Miután kikerülted a roncsokat, hagyd el a hajót [93].

## SIRÁLY ROMOK

Lépj be a kulcs segítségével, és a szirén gyűrűvel lőj a kék lángokra hogy kinyíljon az ajtó [94]. Bent zúzd szét néhány fejet (miután kioltottad a lángot, vedd fel az erősítőt). Menj le, majd a lépcsőkön fel a láva-terembe [95], ahol rá kell lépned az összes dobozra, hogy az ajtó kinyíljon, a láda pedig leessen. Lépj le a gombról, majd helyezd rá a ládát, hogy az ajtó nyitva maradjon. A következő szobában ismét rá kell lőnod a szoborra a szirén gyűrűvel, hogy elérhesd a kapcsolókat. Aktiváld mindet, majd támadj nekifutásból az ellenségre. Abban a teremben, ahol a tűzköpi szobrokat találsz, használd újra a szirén gyűrűt, és a kapcsolót itt is le fog pottyanni. Ugorj fel az emelvényre, és keresd meg azt a bejáratot, amit a kő-kígyós szobor torlaszol el. Adj neki, míg rípiyára nem török, majd vedd fel a kő-dárdákat, még mielőtt a következőt is elpusztítanád. Csapj a kapcsolóra és állj a sarokba. Ekkor a szobor át fog siklani a fejed felett. Vedd fel az újabb puzzle-t, és menj vissza oda, ahol a tuskék voltak. Most már beléphetsz az ajtón. Nyírd ki a szörnyeket, dobd a lámpásokat a gyertyatartóra (túl a sarok). Engedj vizet az alsó kettőre (kék), hogy felvehess még egy puzzle-t. Hagyd el a termet, és menj vissza abba a szobába, ahol a tuskék vannak. Indulj el felfelé a lépcsőn, és kerüld ki a platformokon átkelve a veszélyes területet. Aktiváld a kapcsolót, hogy kimenthesd az állást az akadály mögötti helyen. Haladj tovább az ajtókhöz, és keresd meg a kapcsolókat a sarokban. Nyomd meg a kéket, és pattanj fel a futószalagra. Az ajtó közelében találsz még egyet, majd

keresd meg az utolsó kapcsolót is; erre kétszer is rá kell ugranod. Ekkor megjelenik egy nagy blokk. Ugorj fel a blokkra, onnan pedig a szalagra, és aktiváld a második

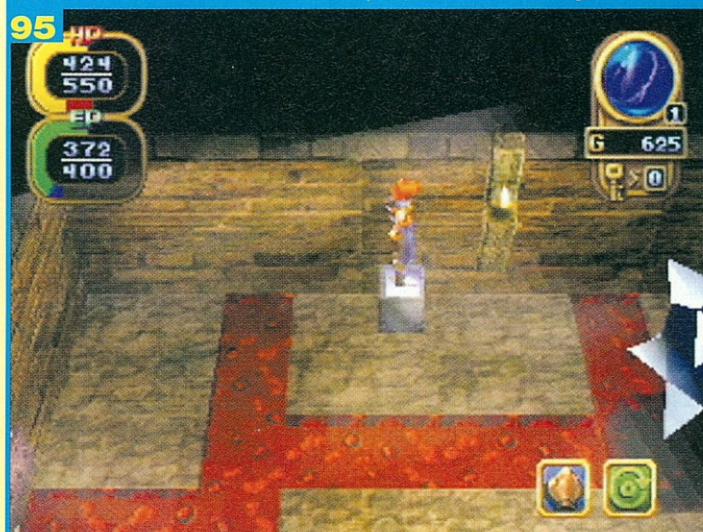
gombot. Ezáltal két újabb kapcsoló válik hozzáférhetővé. Használd az ajtótól távolabb esőt, ennek segítségével be tudsz jutni a következő szobába. >>>

### A KÉT KAPCSOLÓ KÖZÜL HASZNÁLD A TÁVOLABBIT!

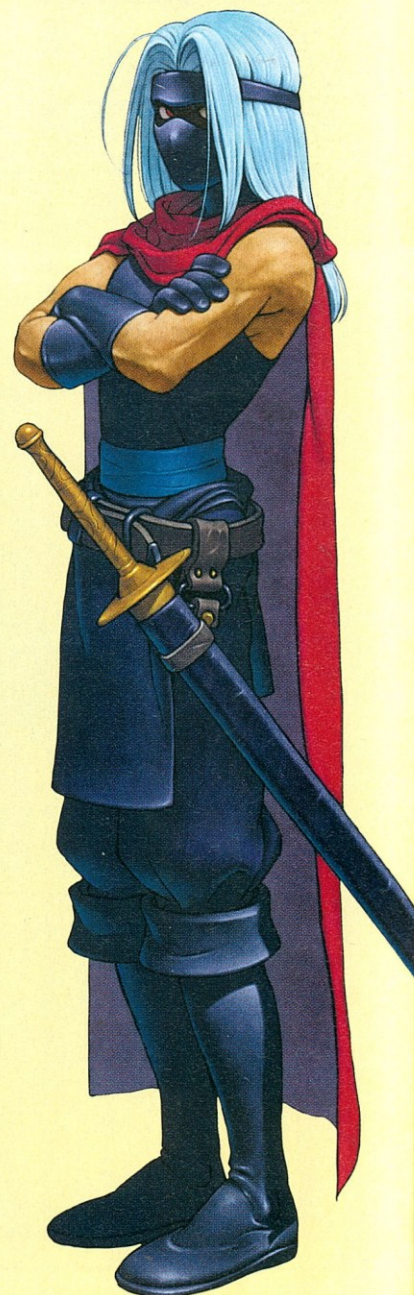


>> Bármilyen legyen ez, lépj be az ősi romkertbe. >>

>> Verekezd át magad a fűvön, és vedd fel a pénzt, valamint az extra energiát. Frankó! >>



>> Ezek a kapcsolók megváltoztatják a padlót. Menj át a bezárt ajtóhoz. A ládát dobd a nyomásérzékelő gombra, hogy nyitva tarthasd az ajtót. Ezután lépj be. >>



## SIRÁLY ROMOK (FOLYT.)

**PUSZTÍTSD EL A DOBOZON LÉVŐ KÉK KÖVEKET, NYÍRD KI AZ ELLENSÉGET ÉS KAPD FEL A KULCSOT.**

Nyírd ki a rossz fiúkat, és a lift készen áll. Menj fel vele, és ugorj át a kulcsért a szoborra. Ezután térj vissza a legutóbbi szobába, és üss a jobbra lévő kapcsolóra, majd menj tovább a futószalagon. Az imént talált kulcs a repedés melletti ajtóba

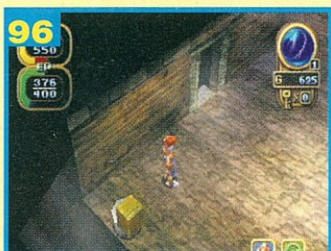
passzol, úgyhogy lőj a négy szoborra. Ezután a létrán mászva ki tudsz menekülni. Takaríts el a gyűrű segítségével még egy szobrot az útból. Mász fel és rúgd ki a falakat, ezután pedig gyorsan ugorj a sarok, a sziget és a létra kapcsolókra (ebben a sorrendben). Ha kinyílt az ajtó, pusztítsd el a dobozokon lévő kék köveket, vedd fel a kulcsot és indulj vissza a szobákon át a zárt ajtóhoz. Hátatalanítsd az ellenséged, pattanj a kapcsolóra, majd irányítsd a tűzgolyót a lámpások felé. Ekkor felülről egy tömb ereszkedik alá, ezen átjuthatsz a létrára, onnan pedig a platformokon át a kulcs-hoz. Ami a fekete ládát illeti, a gomb segítségével dobj el egy



>> Íme, a romknál található zárt ajtók egyike. Vajon ki lehet-e nyitni? – csak akkor, ha már megszerezted a hozzá való kulcsot. >>

bombát, gyűjtsd meg, és rombold le a blokkot, hogy felvehesd a puzzle-t [97]. Nyisd ki az ajtót, és állj rá a kő teleportra. Miután

felmásztál a létrán, vedd magadhoz az elixirt (lépcsőként használád a ládát). Készülj fel egy újabb küzdelemre.



>> Számolj le minden ellenséggel, aki az utadba kerül, így biztos lesz a győzelem. >>

### ROMOKNAK ŐRIZŐJE

Ennek a srácnak az egyetlen gyenge pontja a feje, ezt nagyobb erő alkalmazásával kell beverned [98]. Szaladj körbe-körbe, hogy kikerülhesd a

lángcsóvákat, és várd ki, amíg egy földrengető támadásba [99] nem kezd (ez sok fejfájást okozhat – 100). Alkalmazd a becsúsós támadást [101], és vedd kezelésbe a

nyakát [102] – kb. hat ütésre lesz szükség. [103] Folytasd ezt a műveletet, majd töltsd fel az energiádat, és készüld fel az élet-kereszt és csillagprizma (star prism) formájában mani-

fesztálódott jutalmakra. Hagyd el a romokat, Lépj fel az első szobában lévő teleporterre, hogy visszarepülhess az Eden Ruinshoz (Éden romjai). Odaérted után szaladj a hídon át a faluba.



>> Haladj körbe-körbe, hogy elkerülhesd az ellened irányuló támadást. >>



>> Amikor egy lábra áll, gáncsold el. >>



>> Jaj, jaj, megint felkelt! Szaladj el, és akkor támadj, amikor megint a padlón van. >>



>> Megint alkalmazd a gáncsolós támadást. >>



>> Amint a gonosz szörny megpróbál felállni, rohanj előre, rohanj előre, állj meg, és kezdj el egy féltelmes kombó-akciót. >>



>> Mindig tartsd meg a biztonságos távolságot. >>



Az *Alundra 2* folytatását a kövi számunkban közöljük le. Addig is érd be azzal az örömteli érzéssel, hogy sikerült teljesítened az egyik legnagyobb PSX játék felét! Csak ne ülj túl sokáig a babérjaidon, mert ha úgy gondoltad, hogy ez a rész nehez volt, akkor tévedsz...

# 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: 457-11-25

E-MAIL: TIPP@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

## A PST ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	8 990 Ft	(1 szám 750 Ft)
Fél évre	4 990 Ft	(1 szám 830 Ft)

# FREEE

Magazin

Magyarország egyetlen  
ance és club magazinja

no. 51. 2000/06 június 497.- Ft

www.freeemagazin.com

Shine:  
**progressylvie**

**Nan-D**  
**Yonderboi**  
**Sterbinszky**  
**William Orbit**  
**Guy Orndel**  
**VOLT Fesztival**

**13** jótanács  
klubtulajdonosoknak...

Rezidensek:  
**Schulz**



E havi parti körképünk:  
Bizarre, Flórt, Mayday, LTJ Bukem, Colosseum, Hyperspace

**Játékok:**  
Sylvie,  
Budai, Sterbinszky,  
Andrew J. Et Gemhand,  
Palace, Hyperspace,  
Flórt

## A tartalomból >>>

Magazin

### Shine – Sylvie

„Engem világlemben érdekelt a lélek, azt kutatni, megismerni. És ehhez szorosan hozzátartozik a zene, ami szintén nem materiális dolog, hanem érezni kell.”

### William Orbit

„Gyermekként mindig azt tanították nekem, hogy felelj meg mindig és mindenkor és akkor nem lesz baj. Ezzel megalapozták bennem, hogy mindig és mindenki ellen lázadjak.”

### VOLT Fesztivál

### Nan-d

„... egy termet olcsón és ötletesen is fel lehet díszíteni, és akkor marad elég pénz a jó hangra. Nem úgy, hogy odaviszünk márványt, rezet, gránitot, rozsdamentes acélt, közben meg a háttérben valami recseg. Az a valami, amiről az egész szól.”

### Guy Orndel

„Személy szerint többet játszom kevésbé ismert darabokat, amik jobban illenek hozzám. Sok időt töltök azzal, hogy kiválóssam a legjobbakat a sok szemét közül.”

### Yonderboi

„... biztos van olyan dolog, amit én tudok, de mondjuk egy hegedűművész nem. Például egy harminc évvel ezelőtti jazz szám szólójában meghallani egy loopot. Azt hiszem, én ezt tudom.”

## Május 28-tól az újságárusoknál



# TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTÉKOSOK:  
1-2**

**KIADÓ:  
LUCASARTS**

**TÍPUS:  
KALANDJÁTÉK**

## irányítás

VÉDEKEZÉS

CÉLZÁS

AZ ERŐ

SZALAD



SÉTÁL

VÍV

ÜTÉS

ERŐS TÁMADÁS

## SZÜKSÉGED LESZ...

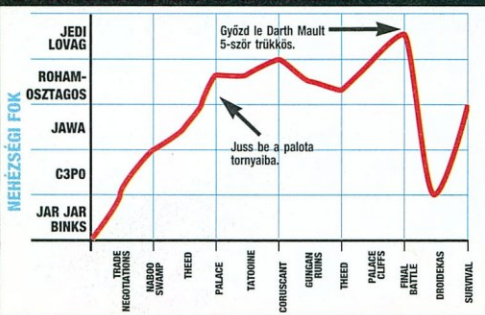


JOYPADRE

MEMÓRIAKÁRTYÁRA



## NEHÉZSÉGI GÖRBE





▶ FOGD KÉT KÉZRE A SZABJÁD!

# JEDI POWER Battles

NÉHA NEM ELÉG, HOGY AZ ERŐ VELED VAN – EGY KIS SEGÍTSÉG IS JÓL JÖHET!

## VÁGJUNK BELE!

**E**lborzadva nézed végig, ahogy mesteredet, Qui Gon Jintt a szemed láttára kettévágják, majd a haragtól elvakítva fénykardoddal a gonosz Darth Maulra támadsz. Sith urának azonban meg sem kottyán ez a támadás, és könnyedén megvédi magát.

Amikor előre lendülsz, hogy levágd a gonosz Mault, az ellenfeled egy energiasugárral a lent tántorgó mélységbe taszít. Dühösen a földhöz vágod a joypadet, majd felállsz és méltatlankodva kijelented: „A filmben ez nem is így volt!”. A dolgot azonban nem lehet annyiban hagyni, szóval pár perc múlva újra

a gép előtt ülsz, és megint megpróbálsz túljárni Darth Maul eszén.

Még ha az Erő birtokosai közé is tartozol, a játék első néhány óráját Coruscant és Naboo falai közti csavargással fogod tölteni. A Jedi Power Battles ugyanis még a legtapasztaltabb Jedinek is komoly kihívást jelent – szóval készülj fel egy nehez menetre!

Az új epizódban az akció játssza a főszerepet. Az első óra minden esetben elég frusztráló lesz: az ugrásokat megérezni, illetve a Szövetségi robotokat kikerülni elsőre nem is olyan könnyű dolog. Idővel azon-



>> A cifra gúnyáktól eltekintve, a Jedi lovagok közt nincs sok különbség. >>

ban a dolgok megszelídülnek, és rá fogsz jönni, hogy egy kis gyakorlás csodát tesz. Bár Yoda mester azt mondta: „Tedd vagy ne tedd, de ne próbáld...”, az igazság az, hogy a kis öregnek soha sem kellett egyetlen joypaddel felfegyverkezve szembenéznie az egész Birodalommal. >>>

## JEDIK a MÉRLEGEN

A *Jedi Power Battles*-ben lehetőség nyílik arra, hogy a *Star Wars: Episode 1* valamelyik főszereplőjének a bőrébe bújj. A kezdetek kezdetén minden Jedi kb. ugyanazt tudja (mozdulatok, kombók stb.), de idővel újabb és újabb technikákat lehet megtanulni. Ezeknek az új (és az Erővel kapcsolatos) dolgoknak még hasznát veszed.



>> Obi Wan speciális támadásai igen hatékonyak a robotok ellen. >>



>> A Plo Koon pajzsa nagyszerű védelmet nyújt tűz, robotok, vagy bármi ellen. >>

Az alapvető mozdulatokon kívül minden Jedi testre szabott képességekkel és fegyverarzenállal rendelkezik. Ez annyit jelent, hogy más-más fegyverkombináció van az adott lovag birtokában (gránátok, pajzsok, mozdulatok).

Minden Jedinek létezik „párja”; ő akkor lesz kiválasztható, ha a rivalis már teljesítette a küldetését. A Jedi kiválasztására szolgáló képernyőn jelöld ki azt a figurát, aki már bizonyított, aztán a [X] -tel előhívhatod a „másik énjét”.

### Obi-wan Kenobi

Obi-wan, az ifjú növendék, gyors és mozgékony, valamint elég erős ahhoz, hogy megállja a helyét a küzdelemben. A srác fegyvere a Thermal Detonator (gránát), ami egy elég hasznos dolog. Mindent egy-

bevetve, Kenobi jó választás egy játékos módban. Ha sikeresen teljesítetted a játékot, Amidala királynő kiválasztható szereplővé válik.

### Plo Koon

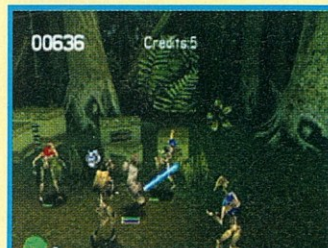
Plo Koon elég erős figura, és szoros kapcsolatban van az Erővel – keményebb is, mint egy átlagos harcos. A Stim Pack Jedi technika hasznos lehet a közvetlen küzdelemben, de néha feltűnő Plo Koon megfelelő védekezési képességeinek a hiánya. Ha teljesítetted vele a küldetéseket, Panaka parancsnok szerepében játszhat.

### Adi Gallia

Adi Gallia fő erőssége a gyorsaság és a pszichés képességek, nem pedig a nyers erő használataiban rejlik. Az ellenfeleket el tudja kábitani és védekezésben is elég jó, de az agresszívabb ellenfelekkel szemben nehezebb dolga lesz, mint a többieknek.

### Mace Windu

A Jedi közt a nagy öreg Mace Windu, a Jedi tanács tagja. Bár Mace meglehetősen kevés mozdulatsort tud, ezek a technikák mind rendkívül hatékonyak. Ha teljesítetted vele a játékot, extra szereplő helyett egy újabb, addig



>> Mace Windu a szabályjával (sabre shield) egyszerre védekezik és támad. >>



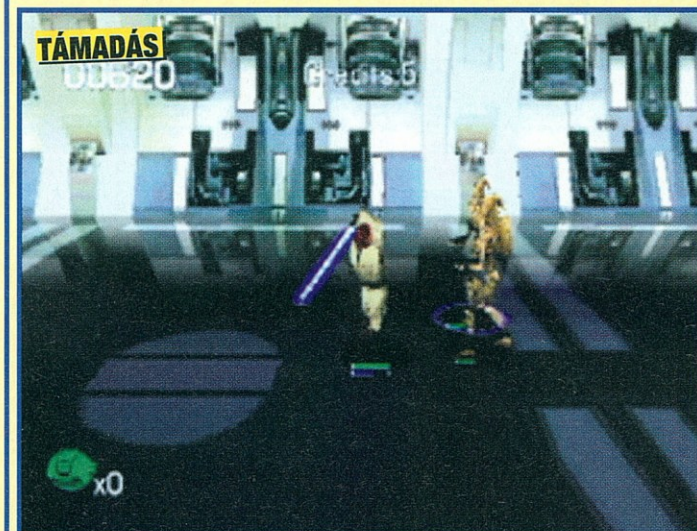
>> Persze nem minden technika szolgál védekezésre: Koon éppen egy sugárnyalábal pusztítja el közvetlen környezetét. >>

még nem látott helyszínir bukkant fel (Survival Challenge).

### Qui-Gon Jinn

Qui-Gon Jinn kiforrt védekezési technikáiról, nem pedig féktelen agresszivitásáról ismerhető fel (ellentétben Obi-Wan nevű tanítványával). A Pulse Grenade és a Shock-wave ideálisnak bizonyul majd a Főellenfelek ellen. Ha Jinn teljesíti a küldetéseket, akkor kiválasztható lesz régi ellensége, Darth Maul.

## JEDI MESTERKURZUS



>> A hármas erősségű ütessel egyből le tudsz teríteni egy droidot, csak arra vigyázz, hogy a látványos mozdulat közben hátra ne támadjanak. >>



>> Meg kell tanulnod a Droidekák támadásait visszafordítani, különben nincs sok esélyed. >>

helyzetet igényel, amikor nem vagy támadásnak kitéve, mert hosszú ideig védtelenül hagy. Az [R] gombbal aktiválható célzórendszernek megvannak a maga előnyei, de a hátrányai is. Amikor rátámadsz egy ellenfélre, akkor csak a célszemélyre koncentrálnatsz, a többi támadó elleni védekezés nehezkessé válik.

Harc közben a különböző ugrások kivitelezése néha igen csak nehéz. A robotok hamar észrevesznek, és ha nem vigyázol, könnyen letaszíthatnak egy-egy veszélyes párkányról. Tehát

meg kell tanulnod félreugrani a támadások elől, és/vagy blokkolni az energiasugarakat.

### VÉDEKEZÉS

A fénykard nem csak támadásra használható, védekezésre is tökéletesen megfelel. Az ellenséges tűz blokkolása és visszonzása nélkül egy Jedinek arra sem maradna ideje, hogy kibiztosíthassa a fegyverét.

A lézersugarak blokkolása nem nehéz (csak le kell nyomni az [L]-et). A sugarakat úgy tudod visszatéríteni a kibocsátási pontba, hogy a gombot szorosan a becsapódás előtt nyomod meg. Ez akkor lesz igazán fontos, amikor a Sith robotjaival, vagy olyan ellenfelekkel harcolsz, akiket nem érsz el a fénykarddal.

Közelharcban a védekezés létfontosságú. A különböző lövéseket és az ütéseket most is az [L]-el tudod kivédeni. Ez a technika akkor lesz hasznos, amikor robotok egy nagyobb csoportjával kerülsz szembe, vagy külön-

### KÜZDELEM

A játékot minden Jedi három alapvető támadó technikával kezdi. Minél erősebben támadsz, annál sebezhetőbb leszel – ezt nem árt tudni! Ha az első táma-

dást választod, nem fogsz különösebben komoly sérülést okozni, viszont csak egy egész kis ideig maradsz védtelen. A harmadik támadás azonban olyan

# JEDI POWER BATTLES

Trade Negotiations



sen erős a rád zúdított tűz. Egyedül arra kell figyelned, hogy a fegyvered túl ne melegedjen. Ezt úgy kerülheted el, hogy néha felengeded a gombot – például akkor, amikor az ellenfeleid újra töltenek vagy elmozdulnak.

## UGRÁSOK

A Jedik harcmódorának fontos részét képezik az ugrások – mivel a szereplők az Erő birtokosai, hatalmasakat tudnak ugrani. Az ugrások helyes kivitelezését fontos megtanulni, hiszen nélkülük nehezen boldogulsz a játékban. A klasszikus Jedi ugrás egy kétlépcsős mozdulatsor, ez egy nagy ugrással kezdődik és egy bukfenccel fejeződik be. Hogy mikor váltasz, az befolyásolja az ugrás hosszát. Ha korán, rövidet



>> Fordítsd vissza a rád zúdított tüzet – csak így maradhatsz életben. >>

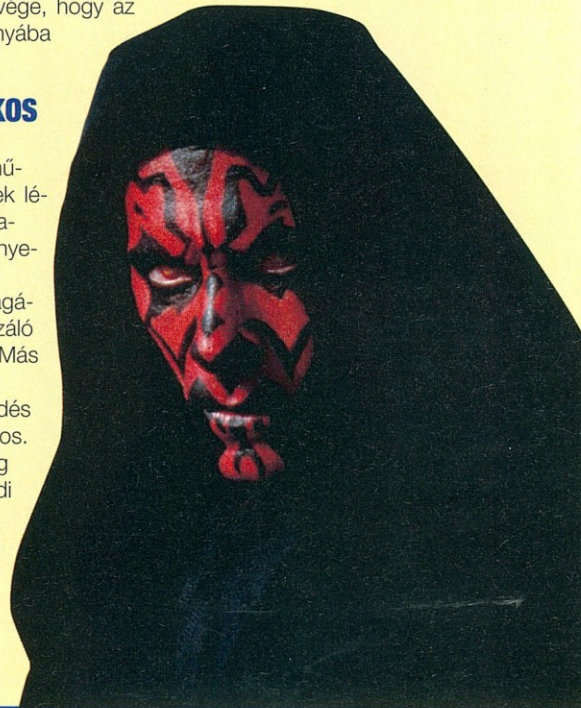
ugrasz, míg ha később, akkor hosszabbat. A fentiek elsajátításának főleg akkor veszed majd hasznát, amikor Theed falain vagy Coruscant tetőin egyensúlyozol.

A biztonságos ugrás feltételei az alábbiak: ugrás előtt hártsd el az ellenséges tüzet, hiszen ha a levegőben eltalálnak egyből vé-

ged. Arra is figyelj, hogy ugrás közben ne célozz az ellenfeleidre – ha mégis így tennél, annak az lenne a vége, hogy az ellenség irányába ugranál.

## KÉTJÁTÉKOS MÓD

Két együttműködő Jedinek lényegesen nagyobbak a nyeresési esélyei, mint két magányosan kószáló harcosnak. Más szóval: az együttműködés nagyon fontos. Például amíg az egyik Jedi lovag magára vonja a robotok figyelmét, addig a másik lezsedi őket.



**HA UGRÁS KÖZBEN TALÁLNAK EL, AZONNAL VÉGED.**

## trade negotiations



>> Hát ez bizony nem túl szívélyes fogadtatás! Maradj biztos távolságban, és intézd el őket. >>



>> Ez a mechanikus rémálom a hosszú végtagjaival támad. Tehát le kell vágnod őket. >>



>> A ugrások közt landolj a keskeny lila párkányokon, de közben a robotokról se feledkezz meg. >>

Vigyázz, mert a Kereskedelmi Szövetség nem szívesen látja a Jediket – szóval készülj fel egy fogadóbizottságra. Itt a kiváló alkalom arra, hogy elsajátítsd a Jedi tréning részét képező alapvető kardforgatási technikát. Vágd át magad a folyosón, és próbáld meg izolálni, majd elpusztítani a robotokat. Közben hártsd és irányítsd vissza a lövéseket.

Az ugrásokat illetően, először a szállítószalagnál kell bizonyítanod. Ugorj egyikről a másikra, miközben mozog alattad a talaj. Ugrás közben ügyelj arra, hogy a figurád a megfelelő irányba néz, és alkalmazzd a hosszú, bukfencces ugrásokat. Amikor biztos talaj van már a lábad alatt, nos akkor

jelennek meg az első Főellenfelek. Az elsővel nem lesz túl nehéz elbánni: a karjai a fegyverei, és egyben a gyenge pontjai is. Ugorj át a hadonászó végtagokat, és nyisszantsd le őket vállból. Ezután támadd tovább a központi egységet, de vigyázz – amikor a rács lezuhan, akkor a gép újra támad. Ugorj, és rohmozz tovább.

## AZ ELSŐ IGAZI FŐELLENFÉL

Az elektromos padlón úgy tudsz épségben átjutni, hogy megváród, amíg a körbefutó szikrák közt rés támad. Ugorj egy nagyot, aztán menj abba a szobába, ahol a mozgó hengerek alkotta hidat ta-



>> Ha ügyes vagy, az űrhajó lövéseit a robotokra tudod irányítani. >>



>> Miközben a hajó szünetelteti a támadást, intézd el az idegesítő robot-párosokat. >>

lálod. Ugorj fel a bal oldali platformra, aztán tovább a párkányokra. Várd meg, amíg az oszlopok leesnek, és az ugrás problémamentes lesz.

Hártsd, és irányítsd vissza a Droidekák tüzeit, aztán rohanj az utolsó ellenfél felé. Verd vissza a fénykarddal az űrhajó lövéseit, és

közben blokkold a robotok támadásait is. A robot-duókat próbáld minél hamarabb elintézni, aztán koncentrálj minden erőddel a droidokra. Mivel az űrhajó koncentrált lézersugarakkal fog bombázni, a legegyszerűbb az, hogy visszairányítod a sugárakat.

# útmutató

Swamps of Naboo

## SWAMPS OF NABOO (NABOO MOCSTARAI)



>> A filmmel ellentétben, Jar Jar nem tud bekúszni a szövetségi jármű alá. >>



>> Ezek a vörös droidok már keményebb ellenfelek. >>

Bármennyire is fájhat, ezen a szinten Jar Jar Binkset kell megvédeni. A szint elején lezajlott tűzharcot követően vesd be magad a fenevadaktól hemzsegő vadonba. A gombákon ugrándozva haladj minél feljebb, majd a sziklákon mutass be egy pár igazi Jedi-ugrást. Ha felértél a csúcsra, újabb droidokkal találkozol szembe magad. Ezek már keményebb legények, mint a lenti haverjaik, úgyhogy most nem árt odafigyelni.



>> A rovar tüzét nem tudod blokkolni – félre kell ugranod. >>

A mocsárban az utolsó ellenféld egy hatalmas féreg lesz. A testszelvényeit védő kitinpáncéllal nem tudsz mit



>> A Jedi Power Battles jelentős részben a platformról platformra való ugrabugrásról szól. Szerencsére a gombáknál könnyű dolgod lesz. >>

kezdeni, viszont a hasa alsó részén levő lágy részek igen sebezhetőek. Tehát maradj biztos távolságban, és lendülj támadásba, amikor a hasát meglátod. Közben azért figyelj a rád irányított lángnyelvekre. Ha türelmesen kivárod a megfelelő pillanatot, a rovar nem fog különösebb gondot okozni.



>> Amikor a féreg felágaskodik, lendülj előre, és döfj a gyomrába. Keményen. >>

**EZEK A FÉRGEK CSAK AKKOR SEBEZHETŐEK, HA HOZZÁFÉRSZ A PUHA HASUKHOZ.**

## CITY OF THEED (THEED VÁROSA)



>> Amikor a szolgáló odébbáll, az azt jelenti, hogy biztonságban van, és te mehetsz tovább. >>

A Jedik ismét szolgálnak és védenek. Feladatuk ez alkalommal a királynő szolgálóinak biztosítása. Ezek a szolgálók különben nem is olyan puhányok, mint ahogy azt az ember gondolná; derekasan állják a sarat a robotok ellen. Úgy tudod kiszabadítani őket, hogy odarohansz hozzájuk, majd elpusztítod a környéken grasszáló roboto-



kat. Az első négyet a város elején találod, ők nem is okozhatnak különösebb gondot. Ha végeztél, tiéd az AAT, és ezután gyakorlatilag biztonságban közlekedhatsz.

A légpárnás tankból nyugodtan kinyírhatod még néhány ellenfelet, de ne feledd, hogy a feladatod a szolgálók kiszabadítása és a tárgyak összegyűjtése. Szállj ki a gépből, és keresd

meg a következő túszt. Őt a közelben találod, egy kissé megemelt területen. Szaladj fel a képernyő bal felső részén látható területre, innen egy lépcső vezet felfelé a következő túszhoz.

A szolgálókat balra



>> Egy droid közelébe menni nem ajánlatos. Tartsd be a biztos távolságot. >>



>> A tankban ülve könnyű elfeledkezni a valódi feladatokról. Az ámokfutás viszont élvezetes dolog. >>



>> Ha mind a hét túszt megmenekült, már csak ezzel a robottal kell elbánnod. >>



>> Amikor a pajzsa lehullt, a robot elkezd gránátokkal dobálózni. Kerüld ki őket. >>

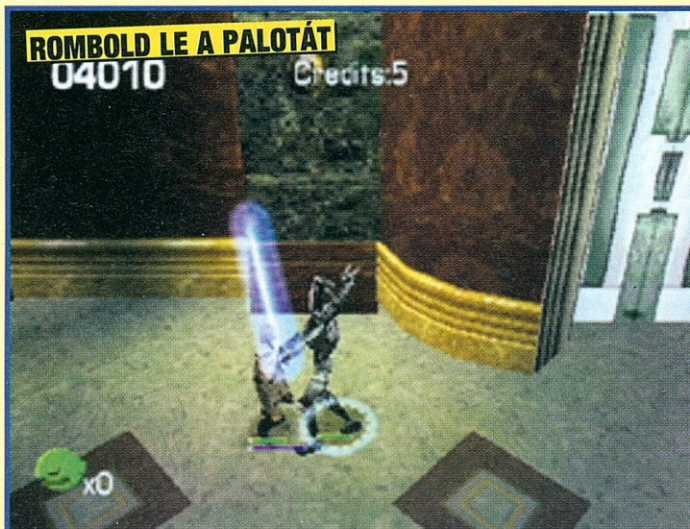
találod, jobbra pedig a következő Főellenfél rejtőzik.

A fel-alá cirkáló ellenségnek pajzsa és lézerfegyvere van. Vigyázz, mert a pásztázó lézere sugarait nem tudod kivédeni!

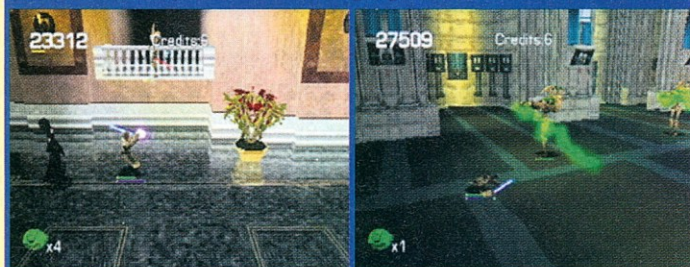
A hagyományos lövedékeit patintsd vissza a fénykardoddal, és amikor a pajzsa kifűjt, szaladj oda hozzá. Kerüld ki a lézereket, férközz a közelébe és végezz vele.



## THEED PALACE (THEED PALOTÁJA)



>> Amikor a robotok elkezdnek pörögni, nincs mit tenni, meg kell várnod, amíg abbagyják. Közben tartsd lenyomva a blokkolásra szolgáló gombot. >>



>> Mivel a királynő biztos távolban van, a robotok csak rád koncentrálnak. >>

>> Ne közelítsd meg az őriásokat, amíg ezekkel a furcsa lézerekkel tüzelnek. >>



>> Elég egy kicsiny hiba, és egyből lent találod magad. >>



>> Ezek a bónusz ikonok megnövelik a Jedi erődöt. >>

hoz, hogy lezuhanj, úgyhogy próbálg meg keményen a feladatra koncentrálni.

### AMIDALA KIRÁLYNŐ

Amikor újra biztos talajt érzel a lábad alatt, menj vissza a palotába, ereszkedj le a földemen tártongó repedésen. Ezután egy szolgáló a rabul ejtett királynőhöz vezet. Hamarosan egy rendkívül ellenséges robotoktól hemzsegő szobában találjátok magatokat.

Itt kerül sor a végső összecsapásra. Két hatalmas, rövid hatósugarú elektromos fegyverekkel felszerelt robot lesz az ellenfeled. Bár fegyvereiket nem lehet blokkolni, mégsem lesz nehéz kikerülni a támadásaikat, mivel elég sok ideig tart, amíg újra töltenek. Ekkor lendülj támadásba, és közelről zúdíts rájuk tüzet.

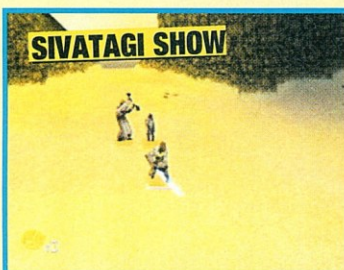
Most a dekoratív palotában tús-ként fogva tartott tinédzser Amidala Királynő kiszabadítása lesz a feladatod. Őt a gonosz Szövetségek ejtették foglyul.

Ugorj át a balkonnra, szaladj fel a lépcsőkön, és menj a kamra tulsó felén lévő dupla ajtóhoz. A szobában különféle bónusz tárgyakat is találsz, a kijáratnál pedig egy újabb ellenség feni rád a fogát. A rád támadó kü-

lönböző méretű forgó robotok karjait a blokkolásra szolgáló gombbal kell kivédened. Bent három Droideka vár rád, és készülj fel arra, hogy a következő rész kissé frusztráló lesz. Miközben a falra próbálsz felmászni, a szövetségi robotok folyamatosan tűz alatt tartanak. A fénykarddal hártsd el a lövéseket, miközben az ugrásokat próbálgod kicentizni. Itt egy kis hiba is elegendő ah-



## tatooine



>> A Buckalakók is szeretnék elragadni a kis Anakint. >>



>> Miután egy rejtett csapdába lépett, a Jawák elviszik a kis Anakint. >>

A Tatooine kietlen sivatagain kóborolva nemcsak a Tuskenek, hanem a Jawák is el akarják téled szakítani a kis Anakint. Míg a Buckalakók olyan kemények, mint a droidok és nem

rettennek vissza egy kis közelharctól sem, a Jawák gyengék, mint a harmat – egy ütessel végezhetsz velük. Állj mindig az ellenfél és Anakin közé, mivel a kicsikónak megvan az a rossz

szokása, hogy szeret a tűzvonalba állni. Végül elszakadtok egymástól, ezután ismét egy kis ugrándozás vár rád.

Mivel a Buckalakók tüzet nem tudod blokkolni, ők minden ugrásnál veszélyt jelentenek rád. Várd ki, amíg újratöltenek. A boly- >>>

## tatooine (Folytatás)



>> Tartsd távol magad ettől a szörnytől, amíg el nem érheted a gyenge pontját (a hasát). >>



>> Míg a mentőhajóra vársz, használd a Jedi erőt a védekezésre. >>



>> Míg a kis Skywalker elcsavarog, Darth Maul támad. Blokkold a kétkezes szabályját, egészen addig, amíg alább nem hagy a támadással. Ekkor aztán ami a csövön kifér... >>

gó élővilágának egyik undorító reprezentánsa egy olyan féreg, ami gödröt ás a homokba, majd megpróbál csapdába ejteni.

Amikor abbahagyja a körözést, egy kinyúló csáppal megpróbál elkapni – aztán ismét kezdi előlről az egészet.

Ezután egy erőteljes csapással el fog indítani egy kisebb sziklaomlást, ezt úgy kerülheted ki, hogy elszaladsz a

külső fal irányába. Ezután szaladj vissza, és hasítsd fel a gyomrát.

Egy kis pihenő után sor kerül az első összecsapásra Sith sötét bajnokával, Darth Maulal. A legjobb taktika az, hogy folyamatosan blokkolsz, aztán megpróbálsz a kombóidat hasznosítani.

Mault egyelőre nem lehet megölni, a feladatod az, hogy állj a sarat, amíg a mentőhajó

meg nem érkezik. Persze ez nem azt jelenti, hogy nyugodtan kerekelt old-

hatsz, ebbe az esetben Maul ugyanis büntet. Csak védekezz, és várj.

## Coruscant

Mivel tudsz a Sith újraéledéséről, készülj fel arra, hogy az ellenség mindent meg fog tenni, hogy megakadályozza a küldetésed teljesítését a lebegő városban. A zsoldosok három különböző fajtája feni rád a fogát, ezek közül is a legveszedelmesebbek a zöldsisakosok. Ők az erős felütéseikkel ugyanis könnyen a halálba taszíthatják a szerencsétlen Jediiket. Ezekkel a srácokkal úgy tudsz elbánni, hogy először te célszod be őket, aztán folyamatosan blokkolsz, amíg támadnak.

A pálya nagy részén különben a gravitációt meghazudtoló ugrásokkal kell átszambáznod: platformról bárkára, bárkáról épületre stb. Az ugrások nagy része nem lesz nehéz – csak arra ügyelj, hogy megtisztítsd a terepet az ellenfelektől. Bár néhány ugrás eredményét ne-

hez előre megjósolni, mivel a képernyőn kívül fogsz földet érn. Ilyenkor próbáld meg minél messzebbre ugrani. A végén ugorj a ventilátorok felé, és hagyd, hogy a légáram magával sodorjon.

### A DROID

A szint végén egy újabb főellen-ség vár rád, most a változatos-ság kedvéért egy droid. Kezdj el körözni körülötte, és várd

meg amíg leesik a pajzsa. Ekkor ronts rá, és támadj mindennel, ami a kezéd ügyébe esik. Az ellenfeled termális detonátorokkal kezd bombázni, ezeket mindenképp kerüld el. Támadj tovább, egészen addig, amíg a karja le nem esik. Amikor elsütötte a központi lézerét, csapj a szeme közé, aztán intézd el néhány speciális Jedi fegyverrel.



>> Ezek a lebegő bárkák csúszósak, egy kis ütközés is a mélybe taszíthat. >>



>> A zsoldosok erőteljes felütéseit mindenképp hársítsd el. >>



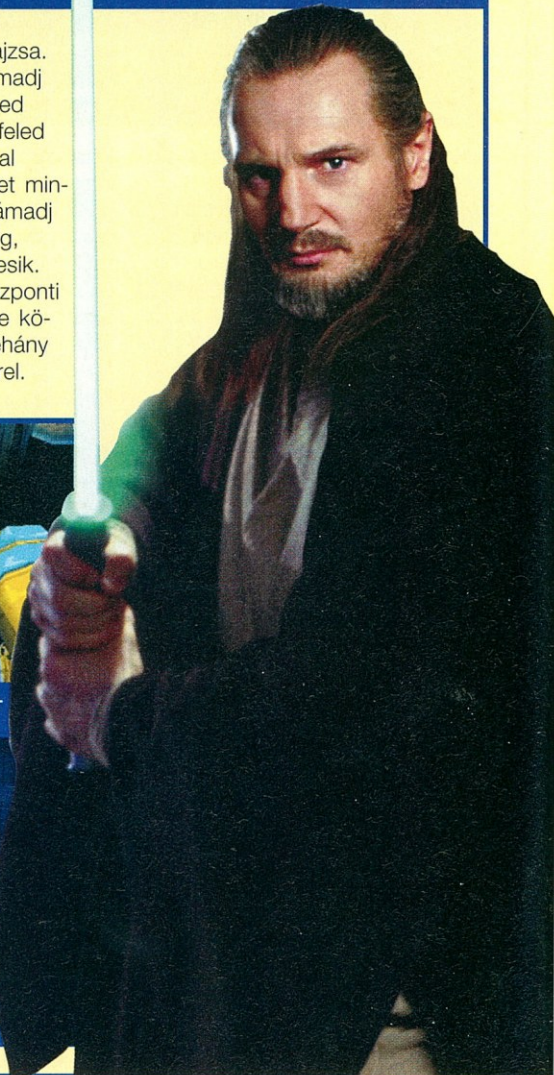
>> Bár lehetetlennek tűnik, egy késleltetett szaltóval bárhová fel tudsz ugrani. >>



>> Használd az Erőt, és a lenti ventilátor keltette légörvénnyt, hogy az utca másik oldalára átjuthass. >>

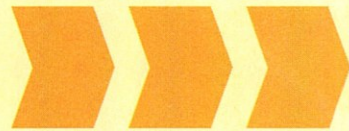


>> Ugorj fel a hajóra, hogy el ne üssenek. >>

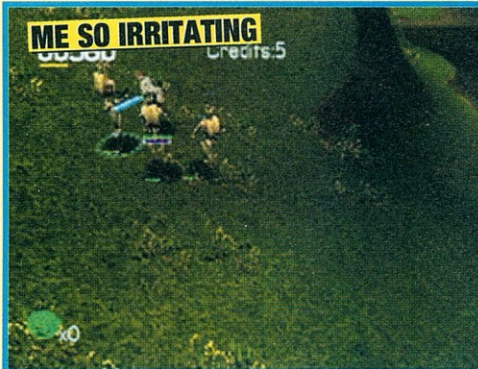


# JEDI POWER BATTLES

Gungan Romok



## GUNGAN RUINS (GUNGAN ROMOK)



>> Coruscant háztetői után ez a szint felüldülésnek fog számítani. Vagy mégsem...? >>



>> Az óvatosabb Jedik elkerülik ezeket az óriási robotokat. A többiek jobban teszik, ha vigyáznak velük. >>



>> Egy újraéledési pont. Az ugrások trükkösnek tűnhetnek, de valójában nem is olyan nehezek. >>

A robotok ismét felláadtak, ez alkalommal a Gunganok párás világában kell rendet csinálni. A taktikán nem érdemes változtatni, bár itt néhány nagyobb robot is keseríti a Jedik életét. Választhatok: vagy megküzdök velük némi bónusz pontért, vagy egyszerűen elslisszolsz mellettük.

Az összecsapások után néhány párkányt kell megmásznod. Az előző szinttel ellentétben, ez a pálya nem nehéz, ráadásul ha leesel, akkor a talajra érkezel – és nem leled haláloz a mélységben.

Ezek után át kell vágnod a hűsítő növényeket rejtő dzsungelen. Hamarosan találkozni fogsz a Naboo bennszülöttjeivel, akik nem a vendégszeretetükről híresek. Nyomulj előre,

de közben hátrítsd a bennszülöttek támadásait. Amikor a tisztásra érsz, egy Gungan csapattal fogsz találkozni – őket le kell vágnod mind egy szálig. Ha végeztél velük, megjelenik a szinthez tartozó Főellenség. A Gunganok biztonsági főnöke ideges természetű, ráadásul egy Electropole-lal van felfegyverkezve. Először támad, aztán visszavonul, majd újabb ellenfeleket állít csatasorba – mindezt három külön alkalommal, aztán taktikát vált.

A sziklák védelméből elkezd pusztító energiabombákat szórni rád, és mindent elkövet, hogy az őrlétebbergessen. Ha ezt is kivédted, előbújik rejtekéből és ezután már könnyűszerrel elpusztíthatod.



>> Ez a gyáva Gungan elbújik előled, aheyyett, hogy vállalná a harcot. >>



>> Ne törődj a Kaadukkal – figyelj inkább a termális detonátorokra. >>

**A GUNGANOK BIZTONSÁGI FŐNÖKE IDEGES TERMÉSZETŰ, RÁADÁSUL EGY ELECTROPOLE-LAL VAN FELFEGYVERKEZVE.**

## STREETS OF THEED (THEED UTCÁI)

Ez a helyszín más lesz mint az előző – már ami a tempót és a közlekedés módját illeti. Ha legkisebb sebességfokozatban mész a STAP siklóddal, a színhely akkor is valósággal elszárgul

alattad. Fák, lépcsők és pavilonok veszélyeztetik folyamatosan a száguldó Jedik testi épségét. Ezeket mindenképpen ki kell kerülnöd, a robotok elpusztítása már másodlagos dolog.

Azért lehet, hogy néhány robot el fog találni. Tartsd a szemed az úton, és tüzelj minden utakadályra, amit csak meglátsz. A legveszélyesebbek a csatornában, illetve a pályát lezáró rám-

pánál rejtőzködő vasbeton oszlopok – ha ezeknek hajtasz, egyből véged.

A lényeg az, hogy mindig figyelj az utat, és közben tüzelj mindenre, ami gyanús. >>

>> Lődd szét a gépéd ágyújával ezeket a kapukat, különben a szerencsétlen Jedi pörül jár. >>

>> Mindig menj fel a lépcsőkön. Ha ezt elfelejtenéd, akkor a vasbeton fal büntetni fog. >>

>> Ne nagyon törődj a Theed utcáin lóráló gépekkel. A legtöbb nem jelent valódi veszélyt rád, szóval koncentrálj inkább a túlélésre. >>



# útmutató

A kastély szirt

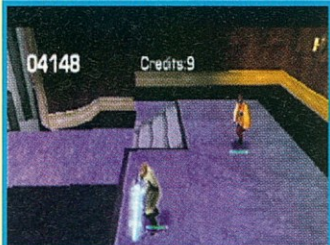
## a Kastély szirt



>> Ne hagyd, hogy a katonák feltartóztassanak – gyorsan végezz velük és menj tovább. >>



>> A jobb oldali lépcső felfelé vezet, a szabadság felé. >>



>> Őket kell kiszabadítanod. Ha egyszer hozzájuk érsz, akkor máris szabadok. >>

rüld el, mivel itt értékes percek veszfithetsz. Az elején ereszkedj le, majd kezdj el a pálya jobb oldalán lévő sziklákon felfelé kapaszkodni. A bal oldali ösvény néhány bónusz tárgyhoz vezet. Amikor felértél végre a sziklák csúcsára, néhány ajtót fogsz megpillantani: ezek mögött rejtőznek a foglyul ejtett pilóták (ötven vannak).

Azonban minden egyes túsra egy-egy robot jut, és a gépek csak arra várnak, hogy miszlikbe apríthassanak. Mivel



>> A szoba tele van Destroyer robotokkal. Mivel időre megy a dolog, gyorsan fel kell aprítanod őket. Ha a bombáidat használod, ügyelj a túsok testi épségére is! >>

Mivel szorít az idő, próbálj meg olyan gyorsan felmászni a sziklákon, amennyire csak tudsz. A homokos részeket messze ke-

ezen a szinten a robotok a Főelenségek, célszerű minden rendelkezésre álló fegyvert felhasználni

ellenük. A harc közben ügyelj arra, hogy a túsok azért épségben maradjanak.

## a VÉGSŐ HARC

Miután átutaztál az ismert Univerzumon, itt az idő, hogy végleg megküzdj a gonosz Darth Maullal. Sith ura mindjárt a pálya elején „üdvözlölni” fog, erre készülj fel. A támadásait vedd ki, majd alkalmas pillanatban használd a kombóidat. Emlékezz vissza az első összecsapásokra, és hasznosítsd az ott tanultakat.

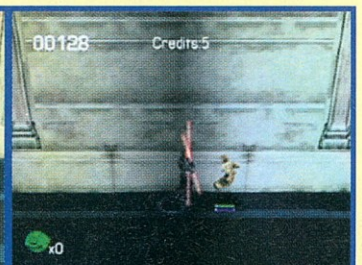
Amikor Mault kétszer legyőzted, Sith Ura hátat fordít, és kerekét old. Vedd fel a bónuszokat, majd kövesd az ellenfeledet a pálya bal szélén kanyargó ösvényeken. A gonosz lovagot most még egyszer le kell győznöd, de ez alkalommal különösen nehéz dolgod lesz, mivel Darth Maul könnyedén a mélybe tud taszítani.

Ez után Mault még kétszer le kell győznöd, szóval indulj el a bal oldali legalacsonyabban fekvő úton, aztán újból menj be. Itt találsz három robotot és egy nagyon fontos restart pontot.

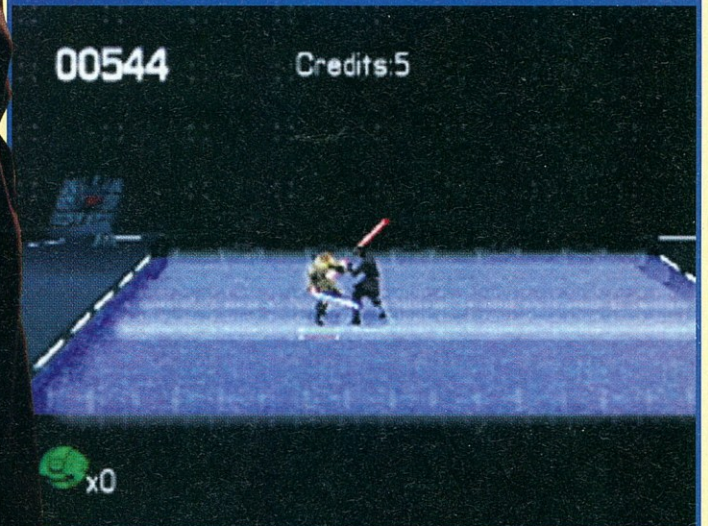
Menj fel a lifttel a legfelső szintre, küzdj meg két újabb droiddal, de közben figyelj az időzítésre. Az energiasugarak a platformoknak azt a részét



>> Ezen a pályán most vereksszel először Maullal, szóval ne légy túl agresszív. >>



>> Támadj, amíg a sötétség bajnoka sebezhető nem lesz. >>



>> Védekezz, hogy túlélhesd Darth Maul támadásait, várd ki a megfelelő percet, aztán mutasd meg, hogy mit tudsz! >>

pásztázzák, ahol biztonságos állni. Akkor ugorj, amikor a nyaláb már to-

vább ment, és időzíts úgy, hogy földet éréskor se találjon el.

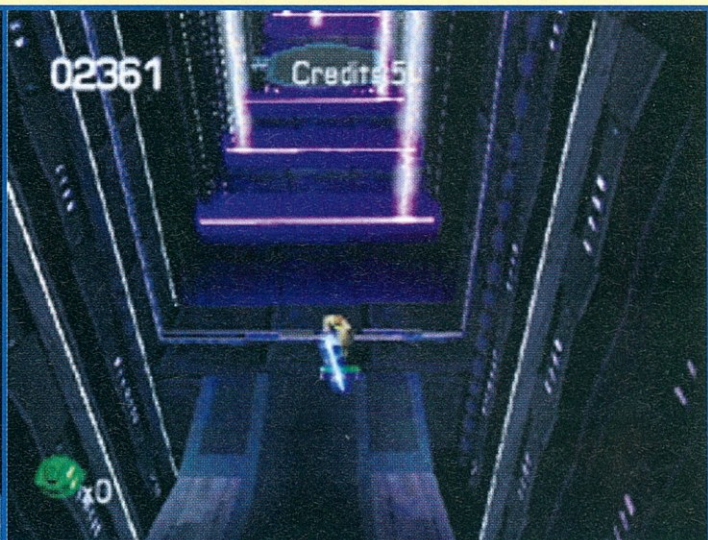


# JEDI POWER BATTLES

A végső harc



>> Ezen a keskeny párkányon Darth Maul különösen veszélyes. Kétkézes fénykardjával és lézersugarival bizony sok fejtörést okozhat a Jediknek. Mindent bele! >>



>> Elég egy rossz lépés, és mindjárt a mélybe zuhansz. Próbáld mindig a sugár mögé ugrani, így áll majd a legtöbb idő a rendelkezésedre hogy felkészülhess a következő ugrásra. >>

A csapdák után kapcsolók és ventilátorok következnek. Pusztítsd el a kapcsolókat, majd ugorj le a következő szintre, a most már mozdulatlan pengék közt. Amikor leérsz, megtalálod az utolsó puzzle-t: egy pár színes erőteret. Elsőre lehet, hogy bonyolultnak tűnik a feladat, de valójában nincs mitől félni – a megoldás adja magát.

## AZ ERŐTÉR PUZZLE:

Mindig térj vissza a bejáratához, miután egy erőter színe megváltozott.



>> Ha a falak színe megváltozik, menj vissza az úton és kezdő újra. >>

## A VÖRÖS:

Menj a folyosó végéig és fordulj jobbra. Küzdj meg a benti két katonával, majd kövesd a folyosót jobbra.

## A NARANCS:

Fordulj balra az első elágazásnál, a következőnél pedig jobbra.

## A SÁRGA:

Fordulj be jobbra az első ajtón.

## A ZÖLD:

Indulj el balra, aztán jobbra, aztán megint balra.

## A KÉK:

Indulj el jobbra, aztán menj megint jobbra. Amikor a mező színe megváltozik, egyszerűen menj ki a kijáraton; és ezzel meg is oldottad a puzzle-t.

Miután átjutottál egy újabb,

időzítéssel kapcsolatos csapdát rejtő szobán, itt az idő, hogy végleg megütközz régi ellenségeddel.

Darth Maul most extra agresszíven és szinte folyamatosan fog támadni. A taktikád legyen az, mint ami korábbiakban is bevált: védekezz szívósan, és a megfelelő pillanatban menj át ellentámadásba.

Légy türelmes, és várd ki, amíg el nem jön a te időd. Ha van valami extra fegyvered vagy erőd, akkor itt a nagyszerű alkalom arra, hogy felhasználd ezeket – amúgy sem lenne sok értelme bespájzolni ezeket.

Attól a perctől, hogy Darth Maul, Sith Ura végre beadja a kulcsot, az Univerzum biztonságban érezheti magát a gonosztól – legalábbis a Star



>> Ha kikapcsoltad a ventilátorokat, akkor már nyugodtan leugorhatsz. >>



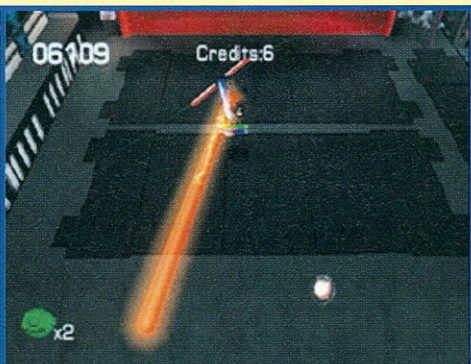
>> A pajzsokat úgy lehet kikapcsolni, hogy követed a megfelelő útvonalat. >>

Wars: Episode 2 megjelenéséig...

**VÁRJ TÜRELEMMEL  
ÉS VÉDEKEZZ,  
AMÍG EL NEM JÖN  
A TE IDŐD.**



>> Egy újabb csapda, ahol az időzítésen múlik minden. A pulzáló erőter nem okozhat különösebb nehézséget egy igazi Jedinek. >>



>> Vess be minden rendelkezésedre álló fegyvert, amikor Darth Maul az életéért küzd. >>



>> Kövesd a már bevált taktikát: védekezz, majd a megfelelő pillanatban támadj a Sötétség Urára. >>

## a titkok

A Sith felett aratott győzelmed jutalma nem pusztán ingyen sőr és virsli a Gungan ünnepi felvonulásán. A *Jedi Power Battles*-nek négy extra pályája is van, mindegyik új kihívást és új szereplőket jelent.

### DROIDEKAS!

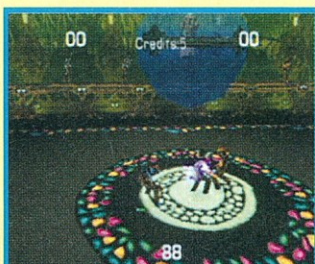
Bár az előző tíz szinten a robotok ellen küzdöttél, a Droidekas nevű pályán alkalmad nyílik beleszólni: milyen is a rossz oldalon állni. Egy Destroyer típusú robottal kell a pályán körbe-körbe mászkálnod, és közben – adott idő alatt – le kell szedned minél több Naboo pilótát.

Van egy jó és egy rossz hírnünk; a jó az, hogy a pálya nem nevezhető nehéznek, míg a rossz hír az, hogy a feladat teljesítéséért semmiféle jutalom nem jár. A pályát úgy érheted el, hogy a játékot teljesíted Plo Koonnal, vagy pedig egy tetszőleges szereplővel megcsinálod a 10 szintet, és elérsz 100 ügyességi (skill) pontot.

### KAADU RACE

A második bónusz szint a Kaadu Race (a Kaadu verseny népszerű lehet a Nadoo bolygón). A primitív vadállatok a gombok folyamatos nyomogatásával lehet gyorsabb iramra ösztökélni.

A győzelem keblet melengető érzésén és az inhüvelygyulladáson kívül itt se számíts egyéb jutalomra. A pályát úgy érheted el, hogy teljesíted a játékot Adi Gallival, vagy egy tetszőleges szereplővel maximális mutatókat érsz el.



>> Mindegy hogy egy- vagy két játékos mód, a feladat Jar Jar elagyabugyalása.>>



>> Győrünk, húzz be neki még egyet. Most már csak egy pár ütés, és Binks bent is van a ketracben.>>



>> Nyomd le a váll-gombokat a joypaden, és a robotok körbe-körbe szaladgálhatnak a palotában a gonosz Naboo pilótákat üldözve.>>



>> Ha a pilóta elkezd tántorogni, az azt jelenti hogy vele már végeztél. Nézz egy újabb célszemély után.>>



>> Sajnos a Gunganoknak úgy látszik igen erősek az ujjai, mert könnyedén lépést tartanak veled.>>



>> A verseny nem kevés fáradtsággal jár, a jutalom viszont elmarad. Ez így nem igazság!>>

### GUNGAN ROUND-UP

Ha még mindig bosszút akarsz állni Jar Jar Binksen, akkor itt az alkalom, hogy kitérj a haragod a nagyfülű gazfickón.

A pálya lényege a következő: Te és az ellenfeled addig teregetitek Jar Jar Binkset az Electropole-jaitokkal (elektromos bot), amíg rá nem tudjátok csapni valamelyikötök ketrecének az ajtaját. Hogy szadizhasd a film legidegesítőbb szereplőjét, a teendő a kö-

## HA MÉG MINDIG BOSSZÚT AKARSZ ÁLLNI JAR JAR BINKSEN, AKKOR ITT AZ ALKALOM...

vetező: gyűjts össze három Gungan Artifactet. Az első a Naboo mocsaraiban található, egy alacsonyabb szinten. A másodikat a Tatooine bolygón őrzik a Jawák. A harmadik pedig a Gungan Ro-

moknál rejtőzik, nem messze az álcázott csapdától.

### GAME OVER?

Phantom Menace Syphon Filter 2



>> A dolgok elsőre egyszerűnek tűnnek. A robotok nem sok vizet zavarnak.>>



>> Az első 30 ellenség nem jelenthet komoly kihívást, a power-upokat pedig el lehet menteni.>>

### TÚLÉLÉSI GYAKORLAT

100 ellenféllel kell megküzdened, és ezek kettesével jönnek. Ahhoz hogy a következő kettő színre lépj, el kell bálnod az első párossal. Minden ti-

zedik után más típusú ellenfelek jönnek. Hogy játszhasd ezzel a játékkal is, teljesítsd a küldetést Mace Winduval, vagy éj el 100 ügyességi pontot egy tetszőleges szereplővel.





Postacím: 1306 Budapest 35, Pf. 141 • E-mail: [tipp@cmk.hu](mailto:tipp@cmk.hu)

## AZ OLVASÓK KLUBJÁBAN ISMÉT JÁTÉKPROGRAMOKKAL JUTALMAZZUK A LEGJOBB CSÚCSIDŐ-BEKÜLDŐKET! IGYEKEZZ TE IS – RÁD IS VÁR NÉHÁNY NYEREMÉNY!

Üdvözlök minden sebesség- és egyáltalán PSX mániás olvasónak! Itt a nyár kezdődik a vakáció (a szerencsésebbeknek), most már a hétköznapi gondok (suli? – majd szeptemberben elején...) nem árnyékolhatják be a játékkal töltött hosszú-hosszú órákat. Mi pedig rászántuk magunkat egy újabb nyereményakcióra. A következő számban ismét teljes verziós játékok kerülnek kisorsolásra, szándékunk szerint *GT*, *Tekken* és *V-Rally* kategóriában. Írjatok, versenyezzetek, jó nyaralást, jó játékok!

GT2-rekordok-minden pálya—Horváth Dávid

Sziasztok !Horváth Dávid /Joe/ vagyok.A nagy GT2 láz engem is megfertőzött. A *Tekken*-t egy kicsit most félretettem, s indulnak is a lóerők maximális nyomatékka. Azért még előjáróban annyit, hogy a *Tekken* után a *GT2* a kedvencem, mivel nagy motor-sport rajongó vagyok, és ennél jobb játékot még én se tudnék elképzelni, ebben a műfajban. Na de gondolom erre senki se kíváncsi ;), Nemrég küldtem *GT2* rekordokat nektek az újságba, most ezeket szeretném kiegészíteni, pontosan a hiányzó pályáknak a rekordjait leírni. Így most az összes pályáról (23) van időeredményem !!! – remélem nem is akármilyenek – ami azért nem volt kis munka! De nagyon élveztem, és élvezem is, csak mivel nincs nagyon viszonyítási alapot, így jó lenne ha leköznölnétek, és a visszajelzések alapján (olvasók) rá tudnék kapcsolni ha kell. Akkor a rekordok elejétől a végéig.Természetesen megvan memo kártyán minden és folyamatosan dolgozok a többi pályán, rekordon. Mivel gondolom lesznek sokkal jobbak is.

A végén csupán csak annyit szeretnék kérni, légy szíves jelezzetek vissza ha megérkezett a levél, és számíthatok-e az újság hasábjain az eredmények viszontlátására (Szuper lenne!). Előre is köszönök mindent! Üdvözlök mindenkit a szerkesztőségben! Sebességrekord: Maximum Speed 444,9 Km/h

Time Trial időrekordok1.

Thaiti Road	0:49.0162.
Midfield Raceway	0:55.5473.
High Speed Ring	0:41.3474.
Super Speedway	0:27.9885.
Seattle Short Course	0:45.4526.
Rome Short Course	0:33.2967.
Red Rock Valley Speedway	0:56.9578.
Seattle Circuit	1:08.4829.
Rome Circuit	1:04.77810.
Grindelwald	1:00.76111.
Laguna Seca Raceway	1:04.38212.
Apricot Hill Speedway	1:03.65413.
Motor Sport Land	0:29.74714.
Trial Mountain Circuit	1:01.97115.
Clubman Stage Route 5	0:36.22816.
Grand Valley East Section	0:49.37017.
Grand Valley Speedway	1:29.15818.
Special Stage Route 5	1:01.19619.
Autumn Ring	1:01.21420.
Test Course	0:46.18121.
Deep Forest Raceway	0:58.16022.
Rome-Night	1:13.47023.
Autumn Ring Mini	0:29.2928.

Természetesen memo kártyán minden megvan. A nagyerdeműnek az elektronikus levélcímem:E-Mail: [Joe77@mail.matav.hu](mailto:Joe77@mail.matav.hu)  
Előre is köszi mindent.Üdvözlök a szerkesztőségnek!Bye!Joe

Kedves Joe!

Gratulálunk az időkhöz, remélhetőleg versenyképesek lesznek! Ha vannak új *Tekken* eredményeid, akkor pedig azokat se titkold el a nagyvilág elől – mi a legnagyobb örömmel leközzöljük őket!

A levelezési rovat összeállítására különben mindig az utolsó pillanatban kerül sor, és ekkor derül ki, hogy ki lesz benne, és ki nem.

A levelek szelektálása igazából nem kizárólag az eredmények alapján történik, és sajnos nem is kerülhet be mindenki, hiszen szűkös a rendelkezésünkre álló hely. Szóval - bár a visszajelzés elmaradt - azért az eredményeidet viszontláthatod a *PS77* hasábjain. Üdv, és további eredményes versenyzést!

Sziasztok!Küldenék *GT2* időeredményeket Szombathelyről. Remélem versenyképesek.

Tahiti road	0:51:655
Mifield	0:51:048
High speed	0:45:043
Super speedway	0:24:969
Seattle short	0:46:208
Rome short 3	0:06:465
Red rock	0:54:146
Seattle	1:13:339
Rome	1:03:953
Grindelvald	1:01:306
Laguna seca	1:07:365
Apricot hill	1:05:130
Trial mountain	1:08:006
Clubman r5	0:37:366
Grand valley east	0:52:758
Grant valley	1:25:438
Special stage r5	1:04:332
Autumn ring	1:01:854
Test course	0:48:601
Deep forest	0:58:718
Rome night	1:12:229
Autumn ring mini	0:25:821
Special stage r11	1:27:804

További jó gyakorlást! Sipocz István Szombathely. Gratulálunk, és csak így tovább!

Tisztelt Tipp Magazin!

Súgjátok! – mert sajnos elakadtam az *Alundra 2*-ben. Az egyik helyen 4 db. kapcsolót kellene valamilyen sorrendben kapcsolni, hogy az egyik lejöjjön amin 2 db. kapcsoló van, és az ajtót nyitja. Az a jellegzetessége ennek a helynek (vagyis ahol elakadtam), hogy a kapcsolókat csak a nyílak irányában lehet megközelíteni (ráállsz, és az visz oda).

Segítségüket előre is köszi

Kovács István, Budapest

Hello István!

Szerencsére ebben (és a következő) számunkban megtalálhatod az *Alundra 2* több mint 30 (!) oldalas leírását, ebben remélhetőleg minden lényeges info benne van. Amit Te keresel, azt – ha minden igaz – az 57. oldalon megtalálod (bár a pálya leírása egy kicsit homályos). További jó játékok és izgalmas kalóz-vadászatot!

(Dundics Csaba kölesdi konzultalajdonos már régi motorosnak számít a *GT2* versenyzők között (hogy egy kis képzavarral éljünk), de remélhetőleg megbocsátja nekünk, hogy ez alkalommal helyhiány miatt csak az eredményeit közöljük le. További jó játékok, és eredményes versenyzést!

GT1	
Autumn Ring	0:58:563
Autumn Ring (Mini)	0:27:348
Grand Valley East	0:49:614
Grand Valley SW	1:26:318
Deep Forest	0:57:607

Trial Mountain	1:06:466
GT2	
Tahiti Road	0:47:553
High Speed Ring	0:40:337
Trial Mountain	1:01:815
Rome City Course	1:07:661
Super Speedway	0:25:313
Test Course	0:46:790
Dundics Csaba, Kölesd	

Ha lassan is, de úgy tűnik megbomló félben van a *Gran Turismo* hegemónia –, na nem mintha bármi probléma lenne a *GT*-vel, de hát azért vannak más játékok is...

Sziasztok!

Mostanában sokat játszom a *V-Rally 2* c. játékkal, ezért aztán nagyon megőrültem Peti Róbert levelének – melyben egyéni körrekordjait adta ország-világ tudtára – a *PST 6*. számában. Gondoltam, felveszem a kesztyűt és megpróbálom megdönteni az eredményeit. SIKERÜLT! Voltak pályák melyeken könnyebben, voltak melyeken nehezebben. (Például a spanyolországi időt az utolsó pillanatban döntöttem meg, ugyanis elhatároztam, ha hat kör alatt nem érek el rekordot, akkor lefekszem aludni. És a hatodik körben sikerült az addig lehetetlennek tűnő rekordot megdönteni.)

Nos, akkor lássuk az időket (mindegyik idő a 6-os útra vonatkozik, valamennyit automata váltós Ford Focussal értem el az alapértelmezett beállításokkal).

Australia	1:34:13
Monte Carlo	1:37:28
Finland	0:53:57
Portugal	1:04:16
Argentina	1:04:23
England	1:00:18
New Zealand	1:10:33
Sweden	1:12:08

(Természetesen minden eredmény megvan memo kártyán, sőt egyes időkhöz még a ghost car is megvan!)

A lap nagyon jó, akárcsak a *PSM*, csak így tovább! Mesterházy Attila, Budapest

Hello Attila!

Gratulálunk az eredményeidhez (és köszi a dicsérő sorokat), úgy látszik érdemes volt virrasztani! Remélhetőleg Róbert (és a többi versenyző) sem hagyja annyiban a dolgot, és a következő számban újabb karcsúsításoknak lehetünk tanúi – már ami a rekord időket illeti. Addig is jó játékok, eredményes versenyzést és minden jót kívánok:

A szerkesztők.



**A**

**ABE'S EXODUS**

**Következő helyszín**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ○, ○, ○, ○, ○, ○ miközben meg-  
 a játék. Megjegyezzük, az utolsó szín-  
 tet mindenképp végig kell csinálni!

**Egy kis FMV-mozi**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ↑, ↓, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○, ○,  
 ○, ○, ○, ○, ← → ha a főmenü  
 megjelenik.

**Szint kiválasztása**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ↓, ↑, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○, ○,  
 ○, ↓, ↑, ← → a főmenünél.

**Legyőzhetetlenség**

Játék közben, tartsd lenyomva a [A]-t  
 és üsd be: ○, ○, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↓,  
 ○, ○, ○, ○

**ABE'S ODDYSEE**

**Szint kiválasztása**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ↓, →, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○, ○,  
 ○, →, ← az első opciós képer-  
 nyőnél.

**FMV-k lejátszása**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ↑, ←, →, ○, ○, ○, ○, ○, →, ←,  
 ↑ → szintén az első opciós képer-  
 nyőnél.

**Zöld felhő**

Játék közben, tartsd lenyomva a  
 [A]-t és üsd be: ↑, ←, →, ○, ○,  
 ○. Abe minden egyes szellennel  
 egy zöld felhőt "produkál".

**Hang-puzzle megoldása**

Tartsd lenyomva a [A]-t és üsd be:  
 ○, ↑, ○, ←, ○, ↓, ○, → a já-  
 ték közben. Ezután a játék bármelyik  
 hangot elfogadja, mint jó megoldást.

**ACTUA SOCCER 2**

A főcímnél az alábbi kombinációk  
 lehetőségek:

**Gremlin 11 team:**

←, →, ○, ○, ↑, ↓, ○, ○

**Láthatatlanság:**

○, ○, ↓, ○, ○, ↑, →, ○, ←

**Nagy játékosok:**

↑, ↓, ↓, →, ○, ○, ○, ○

**Kis játékosok:**

○, ↓, ↓, ○, ↑, ↑, ←, →

**Játék beach ball-al:**

←, →, ←, ↑, ←, →, ○, ○

**Furry animal mód:**

←, ←, ○, →, →, ○, ↑, ↓

**Ghostball mód:**

○, ○, ←, ←, →, →, ○, ○

**Fényszórók kikapcsolása:**

←, ←, ←, ○, →, →, →, ○

**Monokróm kép:**

↑, ↓, ↑, ○, ○, ↑, ↓, ↑

**ACTUA SOCCER 3**

Az alábbi csapatneveket a  
 TeamCreation képernyőnél  
 tudod megadni:



**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!

Bónusz csapatok  
 PREM CLUBS még 24 csapat  
 Vices csapatok  
 TFF TEAMS 24 mókás csapat  
 Shearer XXX csapata  
 SEXY FOOTBALL. Az XXX csapat a „CHT1” alatt jelenik meg.  
 Leeds United All-Stars  
 BREMNERS BOOT.  
 Úvegház-teszt  
 OZONE LAYER  
 Nagy fejek  
 TOP HATS

**APE ESCAPE**

**Specter-t könnyű legyőzni**

A MONKEY MADNESS szinten,  
 Specter első állomásánál a Gép és a  
 Super Hoop funkció segítségével  
 győzhetsz.

**Rejtett Mini-Játék Boxolók**

Segítségével extra boxolókhoz jut-  
 hatsz. Ehhez Championship módban  
 MINDENKIT le kell győznöd – ha kell  
 fuss neki többször.

**Peak-Point Matrix**

Ahhoz, hogy eljuthass a titkos  
 helyre, le kell Spectert győznöd  
 a Monkey Madness-en, majd várd  
 ki amíg a kreditek leállnak.

Most menj vissza a Time Station-  
 höz, és mentsd el az állást. Vissza  
 a játékhoz, és intézd el a majmo-  
 kat. Ha az utolsó is megvolt, feltá-  
 rul a Peak-Point Matrix.

Itt küzdj meg Secter-rel, és a játék  
 véget is ér.

**Élet megőrzése**

Ha lezuhansz egy szikláról, nyomd  
 meg [A]-t majd az EXIT-et.  
 Visszakerülsz a time stationre,  
 és az életeid száma nem csökken.

**ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. CLAW**

GODDES  
 Női rohamosztagos multiplayer  
 módban  
 GODLY  
 Sebezhetetlenség

GOLDENPIE  
 Mindne cheat akiválódik  
 HIDEANDSEEK  
 Láthatatlanság  
 LOADED  
 Minden fegyver  
 RUBBER  
 Gumikatona multiplayer módban  
 SKIPPY  
 Szint kiválasztása  
 SONIC  
 Gyors futás  
 SORTED  
 Végtelen lőszer

**ARMY MEN: SARGE'S HEROES**

**Fegyverek teljes feltöltése, és végtelen lőszer:**

Játék közben szünetelj, aztán  
 nyomd le: ○, ○, [A], [A].

ős képernyőre, és az alábbi új menü-  
 pont jelenik meg: Talk Demo  
**Másik Világ**  
 A főcím képernyőnél üsd be:  
 ○, ←, →, ←, ○.

**C**

**COLIN MCRAE RALLY**

**Csalások**  
 A neved helyére az alábbi  
 cheat-eket írhatod be:  
 Peasouper – Kód ereszkedik le  
 Buttonbash – Erős gyorsítás  
 Heliumnick – A mitfárer hangja visí-  
 tós lesz  
 Directorcut – Visszajátzás  
 Kitcar – Turbo boost  
 (nyomj [A]-t ha a zöld négyzet  
 világít)  
 Moreomph – Motorerő duplázódik  
 Forklift – Hátsó kerék meghajtás  
 Trolley – Négykerék meghajtás  
 Blancmange – Green Jelly Car  
 Nightrider – Éjszakai verseny

**COLONY WARS**

**Minden küldetés és befejezés**

Elérhetőek az alábbi jelszóval:  
 zx7z15EEvLax7Q0N

**Csalások**

Az alábbi jelszavak segítségével  
 csalhatsz, de vigyázz a kis- és  
 nagybetűkre!  
 Commander\*Jeffer –  
 Szint kiválasztása  
 Tranquilleux –  
 Kimeríthetetlen elsődleges  
 fegyverek  
 Memo\*X33RTY –  
 Kimeríthetetlen másodlagos  
 fegyverek  
 Hestas\*Retort – Kimeríthetetlen  
 Pajzsok  
 All\*cheats\*off – Minden csalást  
 kikapcsol

**B**

**BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT**

A türelmetlenebbeknek szól ez a kis  
 cheat. A alábbi kód beírása után a já-  
 tékot egyből a legutolsó szinten kezd-  
 heted el. Menj a jelszó („password”)  
 képernyőhöz, és ird be a következőt:  
 „BCKDR”. Ennyi az egész.

**BUST-A-MOVE 4**

**Extra Szereplők**

A főcímnél →, →, ○, ←, ←

**Tarot Opció**

A főcím képernyőnél üsd be:  
 ↑, ○, ↓, ○, ↑.

Válts az opciós képernyőre, és az  
 alábbi új menüpont jelenik meg: Tar-  
 rot Reading (Love).

**Beszéd Demo**

A főcím képernyőnél üsd be:  
 ○, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○, ↓,  
 ←, ↑, →, ↓, ○. Válts az opci-

**D**

**DEAD OR ALIVE**

**Légy Raidou!**

Szabadítsd fel az összes kosztü-  
 mőt. Válaszd a 14-est (a nőknek)  
 vagy az 5-öst (a férfiaknak), és ját-  
 szd végig a játékot, normál nehéz-  
 ségi szinten, és alapbeállításokkal.  
**Játssz Ayane szerepében**  
 Játssz végig Raidou-ként a játékot,  
 normál nehézségi szinten, és alap-  
 beállításokkal.

**Visszajátzások**

Tartsd az [A] + [B]-t lenyomva, majd  
 nyomd meg a [A]-t, miután egy kör  
 befejeződik, de még a győzelmi  
 rész előtt. Tartsd az [A] + [B]-t le-  
 nyomva és a [A] lenyomásával  
 visszajátszhatod a menet végét.

**DEAD BALL ZONE**

**Minden stadion és csapat**

Válaszd az „Italian”-t a nyelv kivá-  
 lasztásánál.  
 Ekkor tartsd lenyomva a [A] + [B] +  
 ↑ + [A]-t kb. tíz másodpercig.

**DISRUPTOR**

Játék közben nyomd meg a [A]-t,  
 és ez után az alábbi csalások vál-  
 nak lehetségesek:

Minden fegyver: [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Maximális lőszer: [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Maximális egészség: [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Jelszavak a szintekhez:  
 Chemical Factory: [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 Rooftops: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Jupiter Station: [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A] [A] [A]  
 Triton: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Mars: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A]  
 Antartica: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 IC: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 Reactor: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Orbiting Habitat: [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A] [A] [A]  
 Dream: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Prison: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]  
 Fortress: [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A] [A]  
 [A] [A] [A]

**E**

**EXCALIBUR 2555 A.D.**

**Csalások**  
 Pauzald a játékot, és az alábbi kó-  
 dokat ütheted be:



## MDK

### Szint kiválasztása

A főmenünél tartsd lenyomva az [A] + [X] + [R] + [G] gombokat, aztán írd be: [C], [U], [B], [O], [L], [E], [N]. Ezután gyorsan engedd fel az [A], [X], [R], [G] gombokat amikor a szintek kiválasztásával kapcsolatos szöveg megjelenik.

### Sebezhetetlenség

Pauzald a játékot, és üsd be: [D], [W], [A], [S]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [B], [X] (2x), [C], [U], [L], [E], [N].

### Kifogyhatatlan kőszer

Pauzald a játékot, és üsd be: [A], [S], [D], [W]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [C], [U] (2x), [B], [O], [L], [E], [N].

### Extra légcsapás

Pauzald a játékot, és üsd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [D], [W], [A], [S], [D], [W].

### Bones légcsapás

Pauzald a játékot, és üsd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [C], [U], [L] (2x), [B], [O], [L], [E], [N]. A kód csak az utolsó szinten éli!

### Seal

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [C], [U] (2x), [B], [O].

Figyelem! A kód csak az utolsó szinten éli!

### Bones seal

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x).

### Earthworm Jim feltuningolás

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x).

### Dummy decoy (A felfújható elterelő figura)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [X], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D].

### Super chain gun (Géppuska)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x), [B], [O], [L], [E], [N].

### Grenade (Kézigránát)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [C], [U], [L], [E], [N].

### Sniper grenade (Puskagránát)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Homing sniper grenade (Célkövető puskagránát)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat: [C], [U], [L], [E], [N].

### Mortar (Tarack)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x), [B], [O], [L], [E], [N].

### World's smallest nuke (A legkisebb atombomba a világon)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [D], [W], [A], [S], [D], [W].

### World's most interesting bomb (A világ legizgalmasabb bombája)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [D], [W], [A], [S], [D], [W].

### Thumper weapon (Nagykalapács)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [D], [W], [A], [S], [D], [W].

### Twister weapon (Ciklon)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [D], [W], [A], [S], [D], [W].

### Super gun (Szuperfegyver)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x).

### Homing bullets (Célkövető lövedékek)

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x).

### Nodie

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U] (2x), [B], [O], [L], [E], [N].

### 150 hit point (energia) plusz egy csomó extra

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [L] (2x), [B], [O], [L], [E], [N].

### Maximális HP

Szüneteltesd a játékot, és írd be:

[W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Gyorsítás

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Koordináták kijelzése

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [D], [W], [A], [S], [D].

### Nincsenek ellenfelek

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Furcsa dolgok

Szüneteltesd a játékot, és írd be: [W], [A], [S], [D]. Ezután térj vissza a játékba, majd gyorsan szüneteltesd újra. Ekkor nyomd le a következő gombokat [C], [U], [B].

### Game Shark kódok

Örökélet: 800CB740 03E7  
Kifogyhatatlan Chain Gun (Géppuska): 800CB80C 00C8  
Kifogyhatatlan Sniper Weapon #2 (Mesterlövészfegyver): 800CB810 0063  
Kifogyhatatlan Sniper Grenade (Puskagránát): 800CB814 0063  
Kifogyhatatlan Sniper Weapon #4: 800CB818 0063  
Kifogyhatatlan Mortar (Tarack): 800CB81C 0063  
Kifogyhatatlan Sniper Weapon #6: 800CB820 0063

## MORTAL KOMBAT TRILOGY

### Klasszikus karakterek

Nyomd meg az [R] gombot, hogy Rayden-t, Jax-t, Kung Lao-t, vagy Kanot választhasd az eredeti verzióban.

### Szint kiválasztás

Jelöld ki Sonyát, és nyomd meg a [A] + [X] kódot az egy játékos vagy Vs módban. Helyes beírás esetén a képernyő elkezd majd rázkódní, és egy robbanás lesz hallható.

### Végtelen kredit

Üsd be a [D], [W], [A], [S], [D], [W] kódot a sztori képernyőn. Egy hang fogja jelezni a helyes beírtást. A kredit kijelző „Freeplay”-re fog váltani.

### Találomra kiválasztott figurák

Varsz lenyomva a [A] + [R] gombot a Character Select képernyőn.

### Vörös, vagy Kék „?” dobozok

Gyorsan üsd be a HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP kódot a sztori képernyőn. A helyes bevittelt egy hang fogja jelezni.

### „?” Kube-on

Nyomd le a [A] + [R] + [G] + [B] kódot, és üsd be a [A]-t, akkor amikort az Opció menüben megjelenik a

négyszettel jelölt „Konfigure Kombat”. Helyes beírásnál a képernyő rázkódní kezd. A „?” menü megnyílik, és ezáltal hozzáférhető lesz egy csomó opció. gent – Bison

## MUPPET RACE MANIA

### Fő pálya

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Összes Muppet, összes kocsi

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### A Stúdió pálya

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Az Árkádok pálya

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### A Fraggie Rock pálya

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

### Végző bónusz

[C], [U], [B], [O], [L], [E], [N], [A], [S], [D], [W], [A], [S], [D].

## NASCAR '99

### Versenyezz Bobby Allison személyében

Válaszd a „Single Race”-t a főmenüből, és a Charlotte nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán géped be a következő kódot 4 másodperc alatt: [C], [U], [L], [E], [N].

### Versenyezz Davey Allison személyében

Válaszd a „Single Race”-t a főmenüből, és a Talladega nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán géped be a következő kódot 4 másodperc alatt: [C], [U], [L], [E], [N].

### Versenyezz Alan Kulwicki személyében

Válaszd a „Single Race”-t a főmenüből, és a Bristol nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán géped be a következő kódot 4 másodperc alatt: [C], [U], [L], [E], [N].

### Versenyezz Cale Yarborough személyében

Válaszd a „Single Race”-t a főmenüből, és a Darlington nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, aztán géped be a következő kódot 4 másodperc alatt: [C], [U], [L], [E], [N].

### Versenyezz Richard Petty személyében

Válaszd a „Single Race”-t a főmenüből, és a Martinsville nevű pályát. Jelöld ki a „Select Car” opciót, az-

tán géped be a következő kódot 4 másodperc alatt: [C], [U], [L], [E], [N]. Egy motorhang fogja jelezni a helyes beírást.

### Integető sofőr

Válaszd a cockpit kameraállást, majd tartsd lenyomva az [R]-t addig, amíg a sofőr integetni nem kezd.

## NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

### Cheatek:

### Lassítás

A gyorsajtókat rendőrként, Hot Pursuit Mode-ban úgy tudod lelassítani, hogy kikapcsolod a fényszórókat és a szírlénakat (elég egyszerű nem?). Ehhez lenyomva kell tartanod az [U]-et és az [A]-t egyszerre. Ezután a gyorsajtót lelassít, te pedig sokkal könnyebben letartóztatod a szabálysértőt. FIGYELEM: Amikor meg akarod csipni a gazfickót, a lámpát és a szírlénát vissza kell megint kapcsolnod (az [U]-el és a [A]-l).

### Rendőrkocsik elérhetőek lesznek

Hogy minden pályán minden rendőrkocsit használhass, menj az opciók képernyőre („Options”), válszd az „User Name”-et, és írd be hogy Nfs\_Pd. A „\_” most SPACE-t jelent!

### Vak sofőrök

Tartsd lenyomva az [U]-et, aztán nyomd meg a [A]-t hogy kikapcsolhassd a hátsó lámpákat, majd nyomd meg ismét a [A]-t, hogy kikapcsolhassd az első fényoszórókat. Ha az [U] lenyomva tartása közben újra megnyomod a [A]-t, akkor a lámpák ismét világítani fognak. Hot pursuit módban nem működnek ezek a kódok.

### Index és villogók, amikor normális autód versenyzel (nem rendőrral)

Tartsd lenyomva az [U]-et, és nyomd meg vagy a [A] vagy a [C] gombot, attól függően hogy melyik irányba óhajtasz indexelni. Ha a [D]-t nyomod meg, akkor beindul az elakadásjelző villogó. A [A] újabb lenyomásával tudod ezeket kikapcsolni.

### Extra zsebpénz

A család végrehajtásához két memóriakártyára lesz szükséged. Először mentsd el a játékot egy memória kártyára. Helyezd be a másik kártyát is, és menj a „High Stakes”-re. Bizonyosodj meg arról, hogy az a kártya amire ki akarod menteni a játékot az 1-es slotban van. Kezdd el a versenyt, használd a 2. kontrollert, aztán szakítsd félbe a játékot.

Ezután két egyforma autót lesz, és szabadon eledhatod a kocsid, hogy egy kis extra pénzhez juss.

### Heavy Car (nehéz kocsi)

Tartsd lenyomva végig a [A] + [C] + [U]-t miután megnyomtad a „race” gombot a töltésre szolgáló képernyőn. Ezek után olyan kocsid lesz, amellyel bárkét félre tudsz söpörni az útból, beleértve a rendőrkocsikat is!

## Részeg vezetés

Miután kiválasztottál egy autót és egy versenyt, tartsd lenyomva a **↑** + **□** + **□** gombokat, amikor a „verseny” képernyő megjelenik. A kép elmosódott lesz, és olyan hatást fog kelteni, mintha részeg lennél.

## Verenyezz helikopterrel

Írd be a „user name”-hez az opciók menüben hogy „WHIRLY”, és ekkor tied lesz a helikopter. A többihez hasonlóan ez a cheat is megszűnteti a mentés funkcióit.

## Titán autók

Írd be a nevedhez azt, hogy „HOTROD”, és tied lesz a titán autó. A játékot sajna ezután sem tudod elmenteni.

## NEED FOR SPEED – PORSCHE 2000

### Bónusz autók

A bónusz autókhoz úgy lehet a legkönnyebben hozzájutni, hogy jó időeredményeket érsz el a különféle *Test Drive* módokban.

Így szerezheted meg például a GT2 race Cart, vagy a 517-es versenyautót. Ezeket a gépeket ezután már a normál versenyeken is használhatod.

## NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

### Több Pénz

Vedd meg az első kocsidat, és menj bele egy magas tétű, 2 játékos módba, majd mentés, ha megjelenik az erre utaló kiírás. Meg kell majd keresned a második memória kártya helyét (mivel ez egy 2 játékos pálya), úgyhogy vedd ki a kártyát az 1-es nyílásból, és helyezd át a 2 -es-be. A játék ekkor buta módon azt fogja hinni, hogy ezáltal még egy autót regisztrált. Ezután küzdj meg önmagad ellen, és add el a kocsidt a verseny után.

### Super Cop Car (Szuper Zsaru kocsi)

Válassz egy rendőr kocsidt az üldöző módban, majd **□** és **↑** segítségével kapcsold ki a szírnádat.

A boldog gyorsajtó, azt fogja hinni, hogy felhagytál az üldözéssel, ezért lelassít. Most már nem lesz nehéz az útját állnod. Utána ismét kapcsold be a szírnádat (**□** + **↑**), és bírságold meg. Gyűjts be tíz jegyet az idő korlátban, és máris kapsz egy szuper zsaru autót.

### Phantom car (fantom autó)

A névhez írd be, hogy FLASH

Hot Rod (Roncs-derby autó)

A névhez írd be, hogy TITAN

Rendőr helikopter

A névhez írd be, hogy WHIRLY

## NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

### Összes kocsi, összes standárd pálya

Írd be SPOILT jelszót az opció képernyőre.

Rádadás kameraállás

Írd be SEEALL jelszót az opció képernyőre. Rádadás kameraállások akkor lesznek láthatók, ha a visszajátzás is hozzáférhető, az opció képernyőn. Figyelem: Az extra látószögek lehet, hogy csak egy játékos módban jelennek meg.

### Ütközz más autókkal

Nyomj **▶**-t, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **▶** + **■** + **□** + **□** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. Addig tartsd a gombokat lenyomva amíg a töltőképernyő el nem tűnik. Dudálj játék közben, hogy nekiütközz más autóknak.

### Sose ütközz

Nyomd le a **↑**, **↓**, **↑**, **←**, **→** gombokat a betöltő képernyőn.

### Lóerő növelés

Nyomd meg a **▶** gombot, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **←** + **○** + **○** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. A kocsid lóereje 25 százalékkal nő.

### Nehéz autó

Nyomd meg a **▶** gombot, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **■** + **○** + **○** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. Addig tartsd a gombokat lenyomva, amíg a töltő képernyő el nem tűnik. A játék közben menj neki a kocsidnak, hogy letold őket az útról.

### Gumilabda-rendőr

Válaszd a Redrock Ridge pályát.

Nyomd meg a **▶** gombot, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **□** + **□** + **□** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. Addig tartsd a gombokat lenyomva, amíg a töltő képernyő el nem tűnik. A verseny folyamán a zöld Land Roversek Gumilabda-rendőrökkel lesznek helyettesítve.

### Rendőr jeepek kiiktatása

Válaszd a Rocky Pass pályát.

Nyomd meg a **▶** gombot, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **→** + **■** + **□** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. Addig tartsd a gombokat lenyomva, amíg a töltő képernyő el nem tűnik. A játék során a kék, fehér jeepek Crown Victorias-zal lesznek helyettesítve. Ha ki szeretnéd iktatni ezt a kódot a Summit pályán, nyomd le a **□** + **■** + **□** gombokat, amíg a pálya betöltése folyik.

### Lassított mód

Nyomd meg a **▶** gombot, hogy a játék opciók kiválasztása után betölthesd a versenyt, aztán azonnal nyomd le a **↑** + **⊗** + **○** gombokat, még mielőtt a töltő képernyő megjelenne. Addig tartsd a gombokat lenyomva, amíg a töltő képernyő el nem tűnik.

## Haladó opciók

Nyerd meg a Knockoutot, és a Tournamentet is a szimulátor módban.

## Bónusz pályák

Írd be a következő neveket az opció képernyőre, aztán válaszd az egyéni versenyt, a megfelelő pályán. Figyelem: A bónusz pályák akkor nyílnak meg, ha megnyered a teljes versenyt, bármely beállítással, kivéve a több játékos módot. Az Empire City pálya akkor hozzáférhető, ha győzől a Kezdő knockout módban.

Pálya – Leírás – Elnevezés  
The Room ( a szoba) – Játék autó pálya – PLAYTM  
Caverns (barlangok) – Földalatti pálya – CAV8  
Auto Cross – Canyon pálya – CNTRY  
Space Race (úr verseny) – Űrállo-

más pálya – MNBEAM  
Scorpio 7 -Víz alatti pálya – GLDFSH  
Empire City – Bónusz pálya – MCI-TYZ

## Bónusz autók

Írd be a következő nevek egyikét az opció képernyőre, majd válaszd az egyéni verseny opcióit, a megfelelő pályával. Figyelem: A CLK GTR általában akkor választható, ha megnyerted az Expert(profi szint) versenyt. Az El Niño akkor lesz a jutalmad, ha megnyerted a Knockout módot a legnehezebb fokozaton.

Autó – Név  
Jaguar XJR15 – 1JAGX  
Mercedes Benz CLK GTR – AMGMR  
El Niño supercar – ROCKET

## NHL '98

Írd be a következő kódokat a jelszó képernyőre.  
Stanley Cup FMV jelenete – STAN-LEY

Kicsi játékosok – NHLKIDS  
Nagy játékosok – BIGBIG  
Big goalies óriási fejjel – PLAYTIME  
Powerplay awarded to team that allowed last goal – GIPTA  
Óriás fejek – BRAINY  
EA Blades bónusz csapat – EAEO  
EAC játékosok cseréje – FREEEA  
Szuper játékosok – JOHN RI ONE  
Feljavított fegyverek:

**□**, **□**, **□**, **□**, **←**, **→**, **↑**, **↓**

Teljes élmény:

**○**, **○**, **□**, **□**, **□**, **■**

Sophia-ként játszatsz

Nyomj **□**, **□**, **□**, **□**-t a fő menüben.

Karma-ként játszatsz

Nyomj **□**, **□**, **□**, **□**-t a fő menüben.



## O.D.T

### Csalás Kódok

Pauzálj a játékot, és írd be a következő kódokat:

Teljes energia:

**←**, **→**, **←**, **→**, **○**

Max muníció:

**←**, **→**, **↑**, **↓**, **○**, **○**

Max mana:

**←**, **→**, **←**, **→**, **○**

Növelt varázsérő:

**↓**, **○**, **■**, **□**, **□**, **■**

## 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 legnehezebb 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 (le-

győzhetlenséggel, 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 **↑**, **↓**, **←**, **→** irányában, 9-es pálya összes fegyverével).

### Töltő képernyő irányítása.

A D-pad vagy Analog-irányító megnyomásával megváltoztathatod a képernyőn található vörös négyzetek helyzetét.



## PROJECT OVERKILL

### Maximális egészség (health)

A kód segítségével újra makke-

gészséges lehetsz. A játék folyamán egy tetszőleges időpontban nyomd le a **▶**-ot, jelöld ki a „Review Mission”-t, aztán tartsd lenyomva a **○**-et, és üsd le a **○**, **○**, **○** gombokat. Ezután engedd fel a **○**-t, majd tartsd lenyomva a **○**-t és üsd le a **○**, **○**, **○** billentyűket. Ha pontosan végrehajtottad a fenti-eket, az egészség-pontjaid (health) a maximális 200-as értéket veszik fel, a képernyő tetején pedig megjelenik a „Cheater!” („Csaló”) felirat. Ha fogytán van az erőd, a fenti kódot bármikor és bármennyiszer újra felhasználhatod.

## PRO PINBALL: THE WEB

### Turbo mód

A „high scores” kijelzőre névként írd be, hogy „PRO”.

„High score” jelszavak  
Mindkét flipper tartsd lent a „track” mód során, hogy megnézhessd a „high score” jelszavakat, melyekkel részt vehetsz a „high score” versenyeken.

### Game Shark kódok

Végtelen golyó 800633D8 0001  
Maximum Bónusz 80063308 000A

## PSYBADEK

### Jelszóként írd be a következő kódokat.

Legyőzhetlenség – DONDAHAOS  
Pálya kiválasztás – GOANYWHERE  
9 élet – DONTDIONME  
Turbo Dek – DEKPOWERUP  
Lassú Dek – CLAPPEDOUT  
Óriás Xako – INLILLIPUT  
Pici Xako – SIZOFANANT  
Hold gravitáció – WALKONMOON  
Fejfel lévő mód – TOPSYTURVY  
Ingadozó mód – JELLYJELLY  
Csúszós mód – GREASEDDEK



## QUAKE 2


### Bónusz 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.

### Bónusz 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.

### Bónusz 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. 

## SEBEZHETETLENSÉG:(!?)

Pauszöld a játékot, és nyomd le .

# R

### RED ASPHALT

#### A Titkos Főellenség kódjai

Tedd az alábbiakat:

Menj a főmenü képernyőre, tartsd lenyomva az -t és üsd le a , , , , , , gombokat. Miután beírtad a kódot és rá-mész a Race gombra, megjelenik a „Debug Car Select” képernyő. Itt csak a „CAR” opció lesz kiválasztható. Nem baj, mert innen tudod kiválasztani egy tetszőleges Főellenség autóját, hogy versenyezhes vele.

### READY 2 RUMBLE

#### 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 edzőte-rem 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 edzőte-rem 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 edzőte-rem 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 edzőte-rem 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 leüti a bokszolódat, gyorsan nyomd le a kontrollér billentyűket, és az energiád újból feltöltődik.

#### Olcsó edzés

Válaszd a „Train Boxer” opcióit championship (bajnokság) módban. Aztán menj a „Rumble Aerobics Training” menüponthoz, nyomd meg a -t, aztán gyorsan az -t. Ha jól csináltad, akkor a \$25 000-os vitamincsomagot \$500-ért kaptad meg. Ezt bármelyik edzéssel kapcsolatos tárggyal meg-

teheted, de a vitamincsomagot jársz a legjobban.

# S

### SHADOW MAN

#### LeRoi tűzbe burkolózik

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

#### Bújj Ollaflagebbies bőrébe!

A hetedik szinten öld meg a rád támadó teremtményt, majd az -vel fekdűj be a hullája alá. Ez vissza telepörtál az oltárhoz. Lépj ki a játékból, és kezdj el egy újat. Ekkor nem Mike Le Roi, hanem a kissé furcsa nevű Ollaflagebbies leszel.

### STREET SKATER 2

#### Kinézet megváltoztatása:

Tartsd lenyomva az 1, 2, 3, vagy 4 gombot, mielőtt kiválasztasz egy szereplőt az erre szolgáló képernyőn

**Minden szereplő:**A főmenüben nyomj: (2x), (2x), , , .

**Minden pálya:** A főmenüben nyomj: , , , , (2x), , .

**Minden deszka:** A főmenüben nyomj: (2x), , , (2x), ,

**Maximum status/trick level:** A főmenüben nyomj: , , (2x), , ,

#### Mozik megtekintése:

A főmenüben nyomj: (2x), , , , (3x)

### SYPHON FILTER

#### Minden fegyver és korlátlan lőszer

Menj a fegyverek menübe és tartsd lenyomva:

.

#### Szint kiválasztása

Menj az „Options” menübe. Válaszd a „Select Mission” opcióit, és tartsd lenyomva:

.

#### Szuper lőszer

Szüneteld a játékot, és válaszd az „Objectives”-t. Tartsd lenyomva: .

Azt mondja majd: 'Understood'.

#### Filmek megtekintése

Menj le az első szintre a moziba. Ekkor pauszöld a játékot, menj a Sound opcióra, és tartsd lenyomva:

Select .

Azt mondja erre: 'Got it'.

#### Hard Mód

A főcímnél nyomd be: . Azt mondj ekkor: 'Damn it'. Ezután a nehézségi szintek közt megjelenik az új „Hard level”.

### SYPHON FILTER 2

#### Hard mode:

Jelöld ki a „New Game” opcióit a főmenüben. Aztán tartsd lenyomva a + + + + + + gombokat.

#### Super Agent mode:

Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Weaponry” opcióit. Aztán tartsd lenyomva a + + + + + gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats” opcióit.

Szint vége:

Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Map” opcióit. Aztán tartsd lenyomva a + + + + + gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats” opcióit. Ez után a gép úgy tekin- ti, hogy sikeresen végigmentél a szinten.

#### Expert mode

A főcímnél jelöld ki az „One Player” opcióit. Aztán tartsd lenyomva a + + + + + + gombokat.

#### Küldetés kiválasztása

Ha teljesítetd a játékot normál nehézségi szinten, lehetőségük nyílik a küldetések közt válogatni.

#### Mozizás

Szüneteltesd a játékot, és jelöld ki a „Briefing” opcióit. Aztán tartsd lenyomva a + + + + gombokat. Egy hang fogja jelezni, hogy korrekt volt a kód. Lépj be az opciós menübe, és válaszd a „Cheats” opcióit. Vagy pedig: teljesítetd a játékot, és négy kivételével megnézheted az összes filmet. A maradék négyet csak akkor tekintheted meg, ha teljesítetd a játékot nehéz (hard) nehézségi fokon.

# T

### TEST DRIVE 4

#### Könnyű pályarekord

Teljesítetd a checkpointokat, menj az 1/4 mile-hez, válaszd a Jaguart, és az időd legyen 11.46. alatt.

#### Bónusz pályák

Állíts fel egy pályarekordot, és a nevedhez írd be: KNACKED. Ezután fordított éjszakai pályákon versenyezhet. A „Traffic” és „Timer” opciók szükségesek ehhez a kódhoz.

#### Bónusz autók

Állíts fel egy pályarekordot, és a nevedhez írd be: SAUSAGE. A Viper GTSR, TVR 12/7, '69 Dodge Daytona, és Pitbull Special most már elérhető.

A „Traffic” és „Timer” opciók szükségesek ehhez a kódhoz.

#### Nitro boost

Állíts fel egy pályarekordot, és a nevedhez írd be: WHOOOOSH. Használd a dudát a játék alatt a nitro boosthoz. A „Traffic” és „Timer” opciók szükségesek ehhez a kódhoz. Egyesben nem használható.

#### Kis RC autók

Állíts fel egy pályarekordot, és a nevedhez írd be: MJCIM.RC.

A „Traffic” és „Timer” opciók szükségesek ehhez a kódhoz.

#### Egy kis FMV mozi

Üsd be: , , , . Aztán válaszd az opcióit, amely a fejlesztőket mutatja be. Az utolsó rész meg fog változni.

### TEST DRIVE 5

#### Minden játékmód elérhető

A „High Scores” képernyőn írd be a nevekhez:

VRSIX és mentsd el a beállításokat. A Cop Chase (rendőr üldöz) és egyéb módok elérhetőek lesznek.

#### Minden pálya

A „High Scores” képernyőn írd be a nevekhez: NTHREE és MTHREE.

#### Minden autó

A „High Scores” képernyőn írd be a nevekhez: RONE és NOLIFE. Minden autó, pl. Pitbull Special, Chris's Beast and The All Mighty Maui elérhető lesz.

#### Szuper arcade mód

A „High Scores” képernyőn írd be a nevekhez: SPURT

#### Bónusz FMV

A „High Scores” képernyőn írd be a nevekhez: AUXRAY. Aztán válaszd a „Fear Factory Video” opcióit a főmenüben.

Nincs CPU autó a kupaversenyen. Fejezd be bármely verseny első futamát, kivéve az Ultimate-et.

Mentsd el a játékot, és reszteld a PlayStationot. Töltsd be az előző állást, és válaszd a „Full Race”-t és „Time Trials”-et.

Válassz egy autót, és teljesítetd a time trial versenyt. Lépj ki a time trial módból, és válaszd „Continue Race”-t, de ne töltsd be az elmentett játékot.

Válaszd a „Next Cup Race”-t és el-töltsd a CPU autót.

#### Kérdőjel eső

Kezdj el a versenyt Washington D.C.-ben. Ha a menetiránnyal szembefordulsz, kérdőjelek kezdenek hullani az égből.

### TEST DRIVE 6

#### Kódok

Ha úgy érzed nehéz a játék, itt egy kis segítség. Hogy hozzájuthass a megfelelő opciókhoz, írd be az alábbiakat a nevek helyére (a kódok hatása azonnal életbe lép):

Név	Kód
OPIOP	Az összes verseny
DFGY	Minden autó
ERDRTH	Minden pálya

CVCVBM	Minden gyors pálya
QTFHYF	Rövid pályák
FFOEMIT	Checkpointok kikapcsolása

AKJGO	\$6 000 000 üti a mar- kodat
-------	---------------------------------

Állítsd meg a „Bomber mode”-ot. Felváltva kapd el az összes gyors-  
hajtót a Paris, Rome, New York,  
Hong Kong és London pályákon.  
„Cop Chase Mode”-ban. A Bomber  
mód ezután meg fog szűnni.

### TEST DRIVE LE MANS

#### Extra Gépkocsik:

1999 Audi Prototype: Írd be hogy  
MAYOU a neved helyére.  
1999 BMW: Írd be hogy POHLIN a  
neved helyére.  
1999 Toyota: Írd be hogy PINOU a  
neved helyére.

### THEME HOSPITAL

Szint

Szint	Jelszó
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

### THRILL KILL

#### Játssz Cain, Judas, vagy Marukka szerepében

Nyerd meg a játékot közepes nehézségi szinten.

Változtasd meg a ruhákat

Teljesítetd egy tetszőleges szereplővel a gyakorló módot és csinálj végig minden mozdulót. Ezután jelöld ki a szereplők kiválasztására szolgáló képernyőn a neked leg-szimpatikusabb játékost és nyomd le a + gombokat.

#### Teljes Kill Meter

Harc közben nyomd meg az + + + + + + + + + + .

### THE SMURFS

#### Kódok, csalások

Egy tetszőleges szint kiválasztása. Kezdj el egy új játékot a No Flu-keon, és amikor elkezdődik a játék, nyomd le az , , , , , , , gombokat, hogy aktiváld a csalást.

### TOMB RAIDER II

#### Következő szint

A játék közben: oldalazás , , , előre, hátra. Engedd fel -t, háromszor forgás a pályán, és át-fordulósos hátrafelé ugrás.

#### Minden fegyver

Játék közben: oldalazás , , , előre, hátra. engedd fel -t,



háromszor forgás a pályán, és átfordulósos, hátrafelé ugrás.

**Robbanó Lara**

A játék közben oldalazás ←, →, ←, előre, hátra, három fordulat egy helyben, majd hátra ugrás szaltóval.

**TOMB RAIDER III**

**Minden titkos és kulcs**

Játék közben nyomj:  
 [x5], [x3], [x3], [x2], [x2], [x2], [x2].

Minden fegyver, medkit, fákyla és élet kristály

Játék közben nyomj:  
 [x2], [x4], [x2], [x2], [x2], [x2], [x2], [x2].

**A kulcs Lara házában**

Hogy megtaláld, először is zárd be az inast a frígóba. Aztán menj a ház lószobába, és vedd fel a fákylákat az ágy mellől. Aztán menj le a halba, és szaladj fel a padlásra a fákylákkal.

Keresd meg a kék vagy zöld dobozt, és nyomd meg kétszer.

Hagyd el a padlást, és menj fel a lépcsőkhöz a könyvtárba. A fal könyvespolcon jobb oldalon van az a könyv, amit meg kell nyomni. Ha megnyomtat, kiálszik a tűz a kandallóban.

Lépj be a kandallóba, fordulj balra, mássz fel a falon, és egy titkos folyosóra jutsz, ezen át pedig egy szobába. Itt mássz fel a párkányra, és nyomd meg a padlásról balra eső dobozt.

Most menj a párkány másik végére, gyűjts meg egy fákylát, és húzd meg a kart a falon. Mig az ajtó ki nyílik nyomd meg a [O]-t hogy megfordulj, és rohanj a lépcső alatti ajtóhoz. Menj be, itt találj egy zöld dobozt, ezt húzd vissza, majd told jobbra. Ugorj fel a titkos folyosóra, majd bele a vízbe. Üsd körbe a másik oldali tartályt, de maradj az üveg közelében, itt egy kulcsot találj a vízben – nézz körül a raktárban, a tartályban a halaknál.

**Következő szint**

Játék közben nyomj:  
 [x], [x], [x2], [x3], [x3], [x3], [x2], [x2], [x2].

Versenypálya kulcs  
 Amíg Lara kastélyában játszol, nyomj:  
 [x], [x3], [x], [x6], [x], [x5], [x], [x2].

Titkos szoba Lara kastélyában Mikor belépsz a kastélyba menj a medencéhez.

Az ugródeszka mögött találj egy kapcsolót.

Nyomd meg és a hallban feltárolj egy kapcsolót rejtő ajtó. Húzd meg a kapcsolót, gyorsan fordulj meg, és szaladj be a megnyíló szobába. Itt bent néhány hasznos dologra tehetisz szert.

**TETRIS PLUS**

**Szint kiválasztása**

Válaszd a „Puzzle Mode”-t és aztán

„Password” opciót. Nyomd be (↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, →) kétszer, aztán nyomj [X]-t.

A téglák világoskék, rózsaszín, zöld színűek lesznek. Ha a játék elkezdődik, kiválaszthatod a megfelelő szintet.

**Gyorsan sétáló professzor**

Játsz végig egy szintet puzle módban. Nyomd be a [X]-t és a professzor gyorsabban fog lelesni.

**TOMMI MÄKKINEN RALLY**

A neved megadásakor ird be az alábbi kódokat, és a főmenüben megjelenik a „cheat menu”.

Buszt vezethetsz – STRANGE  
 Peugeot-t vezethetsz – PEUGEOT  
 Fordított pályák – MIRROR  
 Több pénz (=space) – \_MONEY\_  
 Dual Shock kontroller mindig villog – THRILLS  
 Rally Jeunes módIFFSA

**TRIPLE PLAY '99**

**Bónusz stadion**

Írd be: [x], [x], [x], [x], [x], [x] a stadion kiválasztásánál. A „Triple Play 99” mondat fog elhangzani, ha a kód jó.

A Coliseum, Neo-Vancouver, és Anytown USA stadionok most kiválaszthatóak.

**Hazafutások**

Nyomd le [x] + [x] + [x] + [x]-t és ird be [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].

Egy puffanást hallasz, ha a kód rendben van.

**Kiesik az ütőjátékos**

Nyomd le o + [x] + [x] + [x]-t és ird be: ↑, ↓, [x], [x], [x], [x], [x].

**Extra játékosok**

Nyomj [x]-t 12 szer és [x]-t 21 szer a játékosok kiválasztásánál.

**Két ütőjátékos kiválasztása**

Nyomj [x] + [x]-t tízszer, mikor a nyitó FMV megy. A középső pozícióban levő játékos kétszer jelenik meg az ütővonalon.

**Hangok hazafutáskor**

[x] vagy [x] : fúvósok,  
 [x] : orgona,  
 [x] : füttykoncert.

**Erős ütőjátékos**

Válaszd a „Create A Player” opciót, és a névhez ird be: Erik Kiss.

**U**

**ULTIMA DOOM**

sztint név  
 LEVEL 02: „PLANT” kód = XIWKFY-WPWW  
 LEVEL 03: „TOXIN REFINERY” kód = SWR3HPFNRT  
 LEVEL 04: „COMMAND CONTROL” kód = 307LN9L965  
 LEVEL 05: „PHOBOS LAB” kód = 7C3NX5D479

LEVEL 06: „CENRAL PROCESSING” kód = X92HC3YKYW  
 LEVEL 07: „COMPUTER STATION” kód = 1NYBH7KJ20

LEVEL 08: „PHOBOS ANOMALY” kód = DNB91P7VGJ  
 LEVEL 09: „DEIMOS ANOMALY” kód = PVM2ID8LRT

LEVEL 10: „CONTAINMENT AREA” kód = JQR6MSWPCF  
 LEVEL 11: „REFINERY” kód = K8Q0B29NBD

LEVEL 12: „DEIMOS LAB” kód = SK14L07RNL  
 LEVEL 13: „COMMAND CENTRE” kód = NYX7B0LGSQ

LEVEL 14: „HALLS OF THE DAMNED” kód = LBW9I202RT

LEVEL 15: „SPAWNING VATS” kód = R0Z4S138LNL  
 LEVEL 16: „HELLGATE” kód = 1WBLW9N179

LEVEL 17: „HELLKEEP” kód = FZ095PKFMP  
 LEVEL 18: „PANDEMONIUM” kód = MT93N7F2DB

LEVEL 19: „HOUSE OF PAIN” kód = MI93SVGLDB  
 LEVEL 20: „UNHOLY CATHEDRAL” kód = 83MTWF6I02

LEVEL 21: „MT. EREBUS” kód = JYXZDZBPSQ  
 LEVEL 22: „LIMBO” kód = 0WBNT955I9

LEVEL 23: „TOWER OF BABEL” kód = XJKQ140964  
 LEVEL 24: „HELL BENEATH” kód = 54LJ5P5XZ1

LEVEL 25: „PERFECT HADRED” kód = 9ROF9KBIYX  
 LEVEL 26: „SEVER THE WICKED” kód = TR7XYF1NBD

LEVEL 27: „UNRULY EVIL” kód = 7STMBYXYJW  
 LEVEL 28: „UNTO THE CRUEL” kód = 56NF611H1Z

LEVEL 29: „TWILIGHT DESCENDS” kód = G0ZX6LSDLN  
 LEVEL 30: „THRESHOLD OF PAIN” kód = BBV31PKRT

**V**

**VICTORY BOXING**

**Rejtett boxolók**

Légy bajnok az Open Style-ban, és legyél Jack-In-The-Box boxoló. Hogy Snake lehess, meg kell ötször védened a címetet. Legyél bajnok Peek-A-Boo-ban, hogy Kiki és Mimi elérhető legyen. Véd meg a címed ötször, hogy Edward King lehess (promoter). Legyél bajnok Peek-A-Boo-ban, hogy Roboxer elérhető legyen. Véd meg a címed ötször, hogy Carrie lehess.

**W**

**WARGAMES**

**Legyőzhetetlenség**

Add meg jelszóként:

[x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]

**FMV mozi**

Nyomj [x]-t és folyamatosan nyomkodj [x]-t mielőtt a kezdőképek megjelenik.

**W.O.P.R. szint kiválasztása**

Válaszd ki a két játékos W.O.P.R. együttműködés módát. Válaszd ki a kettes szintet, aztán üsd be:

[x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x] jelszóként. Menj vissza a főmenühöz, és válaszd az egy játékos W.O.P.R. módot.

**Demo szint jelszó:**

[x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]

**WIPEOUT**

**Titkos pálya**

Jelöld ki az egy játékos módot a menüben.

Nyomd le [x] + [x] + [x] + [x] + [x] + [x], aztán nyomj [x]-t. A pályalista legáján egy Firestar nevű, titkos pályát fog megjelenni.

**Rapier osztály**

Jelöld ki az egy játékos módot a menüben.

Tartsd lenyomva a [x] + [x] + [x] + [x] + [x]-t, aztán nyomj [x]-t az új opcióhoz. A Rapier class (Rapier Osztály) elérhető.

**WWF: ATTITUDE**

Ahhoz, hogy egy tetszőleges szereplőt kiválaszthass, meg kell nyerned a WWF-t tetszőleges nehézségi szinten, Challenge vagy Career módban. Ezután egy listából válasszhatasz. Ha egyszer már megtetted, nyomj [x]-t vagy [x]-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

**#**

**40 WINKS**

**Minden Dreamkey**

Szüneteltesd a háznál a játékot,

majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: [x], [x], [x], [x].

**Minden Álomtündér**

Szüneteltesd a háznál a játékot, majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: [x], [x], [x], [x].

**Minen fogaskerék**

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: [x], [x], [x], [x].

**Az életek visszaállítása**

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: [x], [x], [x], [x].

**A holdak visszaállítása**

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: [x], [x], [x], [x].

**A Z-k visszaállítása**

Szüneteltesd a játékot egy tetszőleges helyen, majd a [x] lenyomva tartása mellett ird be: Right, [x], [x], [x].

**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

**70'S ROBOT ANIME GEPPY-X**

**Csalás kódok**

64/74 SHIKI MODE:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].  
 ATLANCER MODE:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].  
 MOZI VERZIÓ:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].  
 QUEEN FAIRY MODE:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].  
 TAR GEPPY X:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].

WILD JOHN MODE:  
 A főtím képernyőnél ird be: [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x].  
 Uprising Xszint – kód2  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]  
 [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x], [x]

# A KÖVETKEZŐ SZÁM

**EXKLUZÍV!**

## COLIN MCRAE 2.0

Már-már kínosan részletes leírás:  
minden autó, minden pálya, átfogó útbaigazítás,  
lehetséges taktikák + tippek és trükkök.

**HA EZ NEM LENNE ELÉG!**

• **ALUNDRA 2**  
MÁSODIK RÉSZ  
AZ EGYIK LEG-  
NAGYSZERŰBB  
SZEREPJÁTÉK TEL-  
JES VÉGIGJÁTSZÁSA

• **IN COLD BLOOD**  
TELJES LEÍRÁS A  
SONY LEGÚJABB  
TALÁLMÁNYÁHOZ

• **RONALDO**  
**V-FOOTBALL**  
LEGYÉL A LABDA  
MESTERE  
RENGETEG TIPP



**ÉS HA MÉG TÖBBRE VÁGYNÁL**  
**HOGS OF WAR • SPEEDBALL 2100 • VAGRANT STORY**

**A KÖVETKEZŐ SZÁM JÚLIUS 14-ÉN VÁRHATÓ**



# PlayBlack

e l e c t r o n i c s

**Több, mint 99 Playstation termék,**



**brutálisan jó áron!**

SONY Dual Shock Joystick  
SONY IMB memória kártya

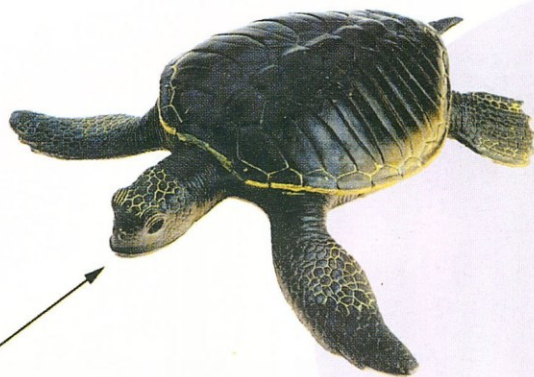
**SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK  
CSAK NÁLUNK:**

**CUT THE RUG**  
(Táncjáték irányító egység)

**CAN'T STOP THE ROD**  
(Horgászbot)

**LICK MY AXE**  
(Gitár)

**SPACE VEST**  
(Lövés érzékelős mellény)



**Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk.  
Teljeskörű Playstation szervíz.**

1139 Budapest, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361



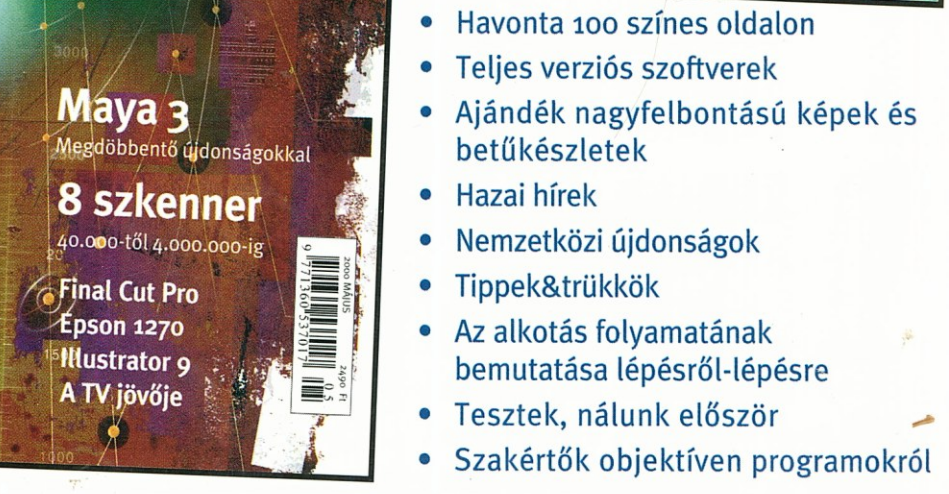
# computer arts



Minden számhoz Mac&PC CD-melléklet

## Következő számunk június elején jelenik meg

A májusi szám már kapható az újság-árusoknál vagy megrendelhető a kiadótól



# computer arts

A számítógépes kreatív magazin Mac & PC

teljes, ingyenes szoftverek a CD-n:  
**trueSpace 3/SE (csak PC)**  
**CorelDRAW 8 LE (csak Mac)**

## design iskola

Weboldalak  
Photoshop  
3D textúrák  
LiveMotion  
trueSpace

**Maya 3**  
Megdöbbenő újdonságokkal  
**8 szkennerek**  
40.000-tól 4.000.000-ig  
**Final Cut Pro**  
**Epson 1270**  
**Illustrator 9**  
A TV jövője

- Havonta 100 színes oldalon
- Teljes verziós szoftverek
- Ajándék nagyfelbontású képek és betűkészletek
- Hazai hírek
- Nemzetközi újdonságok
- Tippek&trükkök
- Az alkotás folyamatának bemutatása lépésről-lépésre
- Tesztek, nálunk először
- Szakértők objektíven programokról



# A kreatív számítógépes magazin

Bővebb információ: [www.computer-arts.hu](http://www.computer-arts.hu) Előfizetés: az [arts@cmk.hu](mailto:arts@cmk.hu) címen, ill. a **061 4676720**-as számon