

PlayStation Tipp

A PlayStation Magazin alkotóitól

AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

RÉSZLETES ÚTMUTATÓ

VAGRANT STORY

Játszd végig elsőnek!

A LEÍRÁS MÁSODIK RÉSZÉ!

ALUNDRA 2

Teljesítsd az utolsó pályákat!

EGY IZGALMAS FOCI!

RONALDO V-FOOTBALL

Ismerd meg az összes csapatot!

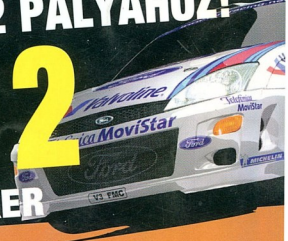


**6 OLDAL
FRISSÍTETT
A-Z-IG**

VÉGRE MEGJELENT – TIPPEK MIND A 92 PÁLYÁHOZ!

COLIN MCRAE 2

EZEN KÍVÜL: WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER



PLUSZ!

Típek • trükkök • taktikák – nélkülözhetetlen infó!

THRASHER



MEDIEVIL 2 KÓDKI



RESIDENT EVIL



WWF TRÜKKÖK



JÁTSZANI IS ENGED...

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft



1
3

2000. június

METAL GEAR SOLID 2 • STAR TREK: INVASION! • PLAYSTATION 2 INDULÁS • VAGRANT STORY

PlayStation Magazin

Hivatalos Magyar

13. SZÁM

PlayStation

Magazin

A VILÁGON ELŐSZÖR!

METAL GEAR SOLID 2

SNEAKE ÉLI A KIRÁLYI FOLYTATÁS MÉLYÉRE HATOLUNK

VÉGRE!

A PlayStation2 október 26-án érkezik Európába

VAGRANT STORY

Szemle arról, ami az RPG jövője

A HÖLNAP VILÁGA

- GT2000
- FIFA 2001
- Dino Crisis 2
- Tomb Raider V
- Star Wars: Starfighter

Valamint a játékok, amikre egy év múlva szükséged lesz

AZ ELSŐ JUBILEUMI SZÁM
EGY ÉVESEK LETTÜNK
Most 116 oldalon firtesszük, a két Sony konzol játékait!

1 ÉVES A PSM!

SZEMLE MORZSÁK:

VAGRANT STORY
GALERIANUS
HOGS OF WAR
TOSHINDEN 4
IN COLD BLOOD
DUKES OF HAZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
NHL ROCK THE RINK
DESTRUCTION DERBY RAW
VAMPIRE HUNTER D
GEKID



MEDAL OF HONOUR 2 ■ 170 JÁTÉK IDÉN KARÁCSONYIG ■ UNREAL
STAR TREK: INVASION! ■ COLIN McRAE HÍREK ■ ALIEN RESURRECTION
SYPHON FILTER 2 TÉRKÉPEK ■ PS2 FELDERÍTÉS ■ FEAR EFFECT TITKOK

KAPHATÓ
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



PlayStation



Nemzetközi szerkesztőség:

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

Magyarországi szerkesztőség:

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

Előfizetés:

1306 Budapest 35 Pf.: 141

Nemzetközi Stáb:

Főszerkesztő-helyettes: Andrea Collins
Kiadóvnyrszerkesztő: Paul Robson
Tervező: Kerry Haysom
Író: Alex Cooke

Közreműködtek:

María Bosers, Dean
Horlock, Ben East, David Harrison,
Jon Billington, Simon Middlebrook,
és az ActionLeases
Köszönetet mondunk: Jonathan Fagher,
Steege Starvis, Nick Grange, James
Beaven, Henrik Leanson, Kennet Andersson
és Shanderson.

Kiadó: csoport: Robert Price,
Mia Roberts, Tim Tucker

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

Magyar stáb:

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

Munkatársak: Hídeg Judit, Nagy Attila,
Fülöp Judit

Kiadó: Computer Média Kiadó Kft.
Hirdetés-szerkesztés: Presidents Productions
Kft., 1023 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614,
tel./fax: 387-8249

Tördelőszerkesztő: Balázs Ildikó

Nyomdai munkák:

Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Nyomda:

Veszprémi Nyomda Rt.

Produkciós munkák:

Kobalt Produkciós Iroda Kft.
1033 Bp., Halogányi-sziget 134.
437-9065

ISSN: 1585-7064

Terjesztés: Média Trade Bt., 352-0662,
Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. I/A
Tel.: 322-4403, terjesztési: Neazeti Hír-
lapkieskedelmi Rt. és regionális rész-
vénységi társaságok, a Budapesti Hírlapke-
szkedelmi Rt. és a Kiadó.

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

Szerkesztői levél...



gen, végre sikerült befejeznünk az *Alundra 2*-t, még idejében a lapzárta előtt! Itt a befejezés, ami tartogat majd néhány kellemetlen befejezést, mint pl. Mephisto ismételt megjelenése, különböző alakokban, de hát a játékok végső ellenfelei már csak ilyenek, nehezen adják magukat.

A végén ügyis minden dicsőség a tiétek. Izzó kipufogókkal, sáros úvegekkel és lógó lökhárítóval befutott Mr. McRae is, hogy második PlayStationös favoritjával mindenki rally-éhségét csillapítsa. A lélegzetelállító száguldás és farogatás mellé Nicky Grist asszisztál, de alighanem elképzelhető a részletes leírás is, amiben ötleteket és tippeket kaphatsz. Felvontattuk az összes pálya térképét és jellemzőit, valamint a választható autók jellemzőit. Egy-egy futam előtt hasznos lesz elolvasni, hogy milyen gumit javasol a PST, mert esetleg értékes másodpercek múlnak majd a felesleges csúszkáláson.

A futball szerelmesei a *Ronaldo V-Football*-ban gyakorolhatják kedvenc sportjukat – a játék amúgy csapjunk bele stílusban indul, azonnal a pályára dob, minden gyakorlatás nélkül; ehhez is jól jön néhány apró jótanács.

A füstös kocsimák mélyéről áthelyezheted a biliárdasztalt saját lakásodba, valahová a TV elé, legalábbis virtuálisan, a *World Championship Snooker*-rel, és ehhez is kapsz segítséget tőlünk. Aztán majd ha a kocsimában brillírozol, és mindenki irigyen téged bámul, jusson eszedbe a PST jó kis leírása...

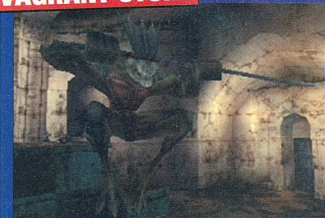
A borítóról hamar kiderül, hogy ehavi grandiózus RFG csemegéink a *Vagrant Story*. Mivel a grafikáját és a játék hangulatoságát felesleges méltatni, jobb, ha azonnal beletapozol – ne is raboljuk tovább egymás idejét...

Jancsina Attila főszerkesztő

JÁTÉKRA FEL!

Főbb híreink egy-egy mondatban...

VAGRANT STORY



10

• Többet nem keveredsz el, megígérjük!

COLIN MCRAE RALLY 2.0



24

• Csak erre van szükség Nicky mellett

ALUNDRA 2 - A BEFEJEZÉS



48

• Félültig jutottunk, és most itt a vége

RONALDO V-FOOTBALL



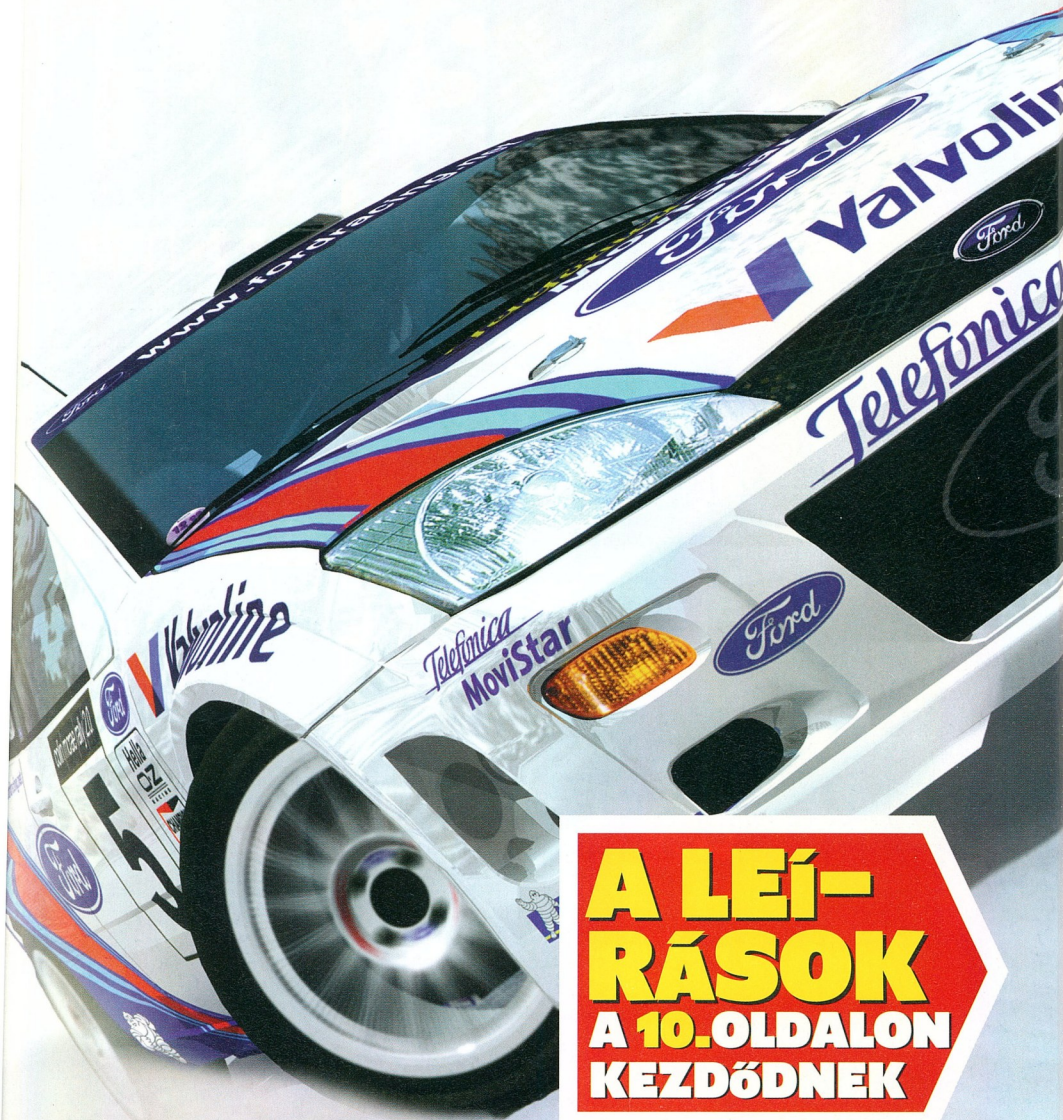
70

• Mestergölok, cselezések, és a többi

KKOR INDULJON A VERSENY!

COLIN MCRAE 2.0

DÖNTS MEG MINDEN REKORDOT!



**A LEÍ-
RÁSOK
A 10. OLDALON
KEZDŐDNEK**

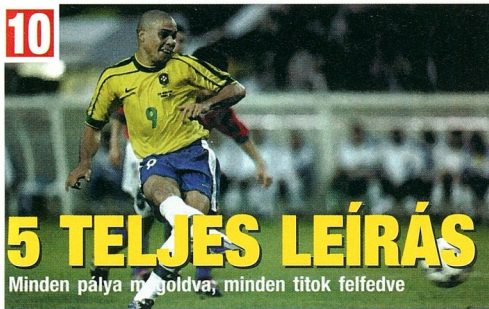
TARTALOM

6



NAPRAKÉSZEN
A legújabb tippek és trükkök

10



5 TELJES LEÍRÁS
Minden pálya megoldva, minden titok felfedve

76

A-Z IG KÓDOK
A kódgyűjtemény egyik számból sem maradhat ki




ÚJDONSÁGOK

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

ÚTMUTATÓK

- VAGRANT STORY** **10**
Útmutató a kitünő szerepjátékhoz.
- COLIN McRAE 2.0** **24**
A várva várt folytatás teljes, 23 oldalas leírása!
- ALONDRA 2** **48**
A méltán elhíresült szerepjáték leírásának 2. része.
- WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER** **62**
Az egyik legelvezetesebb snooker a PS-ön.
- RONALDO V-FOOTBALL** **70**
A játék nem könnyű, de mi segítünk gólt lőni.

EGYEBEK

- ELŐFIZETŐI OLDAL** **47**
Hogy házhoz jöjjön a PST...
- A-Z KÓDGYŰJTEMÉNY** **76**
Kódok, cheatek minden mennyiségben.
- OLVASÓK KLUBJA** **82**
Ha világgá szeretnéd kürtölni az eredményeidet.



DOKTOR DOKTOR

08 Forduljon bizalommal orvosához! Semmi kockázat, semmi mellékhatás.



naprakészen

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

BRIAN LARA CRICKET

A 12 hónapig tartó foci szezon mellett könnyű elfeledkezni a nyári cricket-bajnokságról. A Brian Lara Cricket-tel, az egyik legjobb PlayStation sport-szimulátorral viszont bármikor hódolhatasz a szenvedélyednek. Mielőtt kijön a BLC következő verziója, és az eredeti játéka a múlt homályába veszik, próbáld ki ezeket a kódokat a Classic Match jelszó képernyőjén. Az ütéseid, a dobásaid és a mezőnybeli képességeid mind javulni fognak.

Biztos győzelem:

- GETBRIBE
- Beach cricket: SUNSHINE
- Nagykezes játékosok: BIGHANDS
- Nagyfejű játékosok: BIGHHEADS
- Beach ball: BIGBALLS
- Haszonatlan mezőny-játékosok: DROPBALL

- Legyőzhetetlen ütőjátékosok: SUPERMAN
- Legyőzhetetlen futók: SOLIDDOAK
- Klasszikus csapat: PENSIONERS

Tuningold fel magad ezekkel a trükkökkel.



12 a 2-ből? Úgy tűnik, mindegy maradt a rögbiben.

WWF SMACKDOWN

A WWF Smackdownban a kivégzés nem nehéz feladat. A legtöbb harcossal csak az [X]-et kell megnyomnod, mikor a tántorgó ellenfeled szembe fordul veled.

Jeff Hardy, Shane McMahon, Val Venis és D'Lo Brown azonban kivé-

tel: nekik fel kell mászniuk a kötelekre a sarokban, és rá kell ugraniuk az ellenfélre.

A kivégzéshez megfelelő pozícióba kerülni már nem olyan egyszerű, különösen ha egy barátoddal játszol (a számítógép nem elég improvizatív Normal fokozatban,

így könnyű prédá). A következő mozdulatokkal megkönnyítheted a dolgot.

A cselek előtt mindig fászd ki az ellenfeled, hogy esélyük se legyen a roham elhárítására.

1. Az Ir-hurok (Irish whip) után várj meg míg az ellenfél kétszer visszapattan a kötelekről, majd eszközöld egy nekifutásos karate rúgást.

2. Egy jól célzott térdrúgás után, rántd körbe az ellenfelet, és állj gyorsan kivégző-állásba.



Debra C-vitamin hiányos étrendje megbosszulja magát.



Ha a kis lámpák felvillannak, kezdhetsz a kivégzéssel.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Téved, aki azt mondja, hogy a Resident Evil 3: Nemesis túl könnyű vagy nem olyan sokoldalú és izgalmas, mint a két első játék. A rengeteg befejezés, a számtalan kiegészítő feladat és az egész Raccoon City-re kiterjedő zombitalánítás a legelveteműtebb rajongókat is kielégíti.

Még mielőtt elkezdenél arcoskodni, próbáld ki Magad ezeken a plusz feladatokon is. Beszélni könnyű, de cselekedni...

A civilek megmentése Zsoldos-módban (Mercenaries)

A küldetés első alkalommal történő teljesítése után megnyíló Zsoldos-mód teljesítéséhez, nem csak a civileket kell megmentened a helyes sorrendben, hanem a zombikat is ki kell nyírnod a kijelölt helyszíneken. Ha nem a megfelelő sorrendben intézed el az élőholtakat, vagy mented meg az ártatlanokat, elbuksz.

A sorrend a következő:

1. Benzinkút,
2. Az étterem alagsora
3. A Városi Nyomda harmadik emelete,
4. Az alállomás elosztótelepe mellett

5. Az eladási zóna
6. A bár

Extra bónuszok Zsoldos-módban

Mikor a sikátorban rábukkansz a dobozra és a három kutyára, ólj meg közülük kettőt, majd kapd fel a dobozt. Rázd le a kutyulit, és rengeteg lövét meg plusz időt nyersz.

A két Barry Button befejezés

1. Ugorj le a hidról a radarra (Radar Jelő), el is hagyhatod a szobát a bejáratnál. Kúzd meg Nicholas-jal, majd a felbukkanó Carlos-szal. Ne a nyíláson át menj ki a teremből, hanem vedd célba a radar-szobát, ahol Barry épp a rádiót próbálja belőni. Ezzel el is értél a játék második befejezéséhez, és Mesterré válsz.

2. Mivel leugrottál a hidról és felkaptad a Radar Trackert (Radar Jelő), el is hagyhatod a szobát a bejáratnál. Kúzd meg Nicholas-jal, majd a felbukkanó Carlos-szal. Ne a nyíláson át menj ki a teremből, hanem vedd célba a radar-szobát, ahol Barry épp a rádiót próbálja belőni. Ezzel el is értél a játék második befejezéséhez, és Mesterré válsz.



Irány Raccoon City, de előbb éllesítsd ki a fegyvered.



Kapd fel a puskát, a tulajdonosának már mincs rá szüksége.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

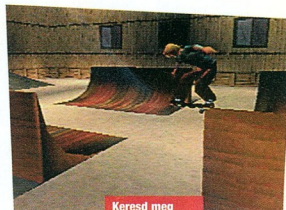
3X MULTIPLAYER

Ha le akarsz valakit győzni, legyen az a kripli, béna, vagy a K9-es, vess be egy trükköt. Ha elkapsz és sikerül kimásznod a bajból, háromszoros pontot kapsz.

ZSARUK LERÁZÁSA

Ha gyorsan meg akarsz szabadulni, tedd a következőket. Korszolyázz el a bíróság elé, keresd meg a rámpa mögötti barna teret. Mikor feltűnnek a fakab-

tok, gurulj a rámpához, ugorj a fűre, majd fel a rámpára. Pihenj meg, és idővel odébb állnak a zsaruk.



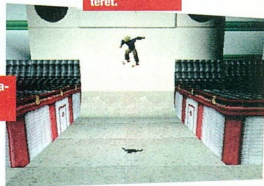
Keresd meg a titkos barna teret.



Ne tétovázz, szedd a lábaid!



Tárd ki szárnyaid, és repülj, mint a madár.



COOL BOARDERS 4

ÚJ CSAPÁSON

Ha szűz terepen akarsz csúszkálni, ird be a NEWHILL nevet Tournament-módban. A zárt hegyi pályák és a szereplők megnyitáshoz, ird be single-player módban az ICHHEAT kódot.

Az IMSPECIAL kóddal elindulhatsz az összes speciális versenyen. A kódok elfogadását egy hangjelzéssel igazolja vissza a gép.

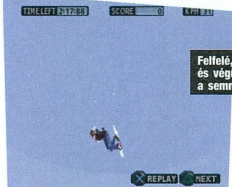
HUSZÁRVÁGÁS

Ha ezek a kódok nem elégítik ki a család iránti olthatatlan vágyad, bevethetsz néhány igazán aljas megoldást is. A coloradói pályán

lefelé szánkázva, tartsd nyitva a szemed, és figyelj a vastag hóval borított területre. A negyedik folt után vedd az irányt a fák felé, és rövidesen egy vasúti sínpárhoz érkezel. Ugorj fel, és száguldj az első helyre.

Vermontban is rábukkanhatsz egy titkos alagutat, ha szemfüles vagy. Menj fel a két szikla közti rámpán, majd a zöld sarkún, és találsz egy farönköt. Csússz le rajta, és mielőtt annyit mondhatnál, bakfitty, már bent is leszel az említett alagútba.

Ha az OPEN_EM névvel jelentkezbe a játékba, az összes határ megnyílik előtted.



Felfelé, felfelé, és végül elhúsz a semmiben.



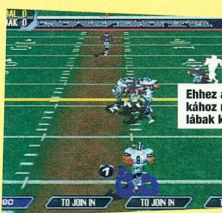
Váááá! Ez aztán a rázós pálya.



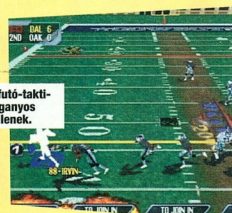
NFL BLITZ 2000



Ez a taktika garantáltan hat pontot eredményez.



Ehhez a futó-taktikához ruganyos lábak keltenek.



HOGY ÉRHETSZ EL TOUCH DOWN-T?

Zavarodottság

A következő taktikával biztos hazaviheted a hat pontot. Cspid el a labdát, és fuss ki a háttvédél a jobb szélre. Dobd át a labdát a képernyőn feltűnő bal elfogónak, aki miután könnyedén lehúzza a labdát, megállíthatatlanul rognni kezd a kapu felé.

Elfutás hátul

Ez a taktika a gól vonalhoz kö-

zel működik legjobban. Fuss hátra a buli vonalról, és feltűnik melletted két, a halom szélénél veled szemben futó játékos. Elintézzik a védőket, te pedig, könnyedén szerezhetsz néhány ajándék yardot.

Elfutás a jobb oldalán

Ehhez az őrlít játékhöz fuss hátra, és a passzold oldalra a labdát az elfutó játékosnak, aki gyorsan szerez 15-20 yardot. Ha ügyesen játszod ezt a taktikát, akár 40 yardal is előbbre juthatsz.

DR. DOKTOR

Dr. Doktor rovata

RÉRDÖZZ! FELELÜNK

DR. DOKTOR ROVATA - ORVOSUNK ELLÁTJA MINDEN BAJOTOKAT

>> ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYUKÁJA Tomb Raider i-iv

Mivel sokan még mindig nem jutottak Lara összes kaland-jának végére, következzenek meg egyszer utoljára a kódot - Juhász Tamás, Bárdos Melinda és a többiek kedvéért. De tényleg utoljára...

Tomb Raider I

Szint átgrása
Játék közben nyomd meg a **■** gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **□**, **△**, **○**, **○**, **△**, **□**. Ezután a Select gombbal ugorhatsz a következők szintre. A PAL verzióban pedig a következők kell bepyögnöd: **□**, **△**, **○**, **○**, **△**, **□**. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállítás kell lenned.)

Az összes fegyver és a munió újra-töltése

Játék közben nyomd meg a **■** gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **□**, **△**, **○**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**. A PAL verzióban pedig a következők kell bepyögnöd: **□**, **△**, **○**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**. Ha sikeres volt a manőver, Lara sóhajt egyet. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállítás kell lenned.)

Az összes fegyver és kifogyhatatlan munió

Játszd végig a játékot, majd töltsd be bármelyik élemtent szintet - elérhető lesz az összes fegyver, kifogyhatatlan löszér és új ellenségek fognak felbukkanni.

Tomb Raider II

Szint átgrása (PAL verzió)
Játék közben végezd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartd lenyomva az **□**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **□**-et és az **△**-t.) Lépj egyet hátra, menj egy lépést jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az **□**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↑** + **○** megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapbeállítás gombkiosztással játszol).

Szint átgrása (NTSC verzió)

Játék közben végezd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartd lenyomva az **□**-t és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartd lenyomva az **□**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **□**-et és az **△**-t.) Lépj egyet hátra, menj egyet jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az **□**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet előre, és a legkevésbé fordulj meg a **↑** + **○** megnyomásával (már ha az alapbeállítási gombkiosztással játszol).

Az összes fegyver (PAL verzió)

Játék közben végezd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartd lenyomva az **□**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **□**-et.) Az **□**-vel gyíts meg egy fátykát. Lépj egyet előre, egyet hátra, engedd el az **□**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓** + **○** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Az összes fegyver (NTSC verzió)

Játék közben végezd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: az oldalra lépéshez tartd lenyomva az **□**-t és nyomd a jelzett irány gombját, a járáshoz tartd lenyomva az **□**-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az **□**-et és az **△**-t.) Lépj egyet hátra, menj egy lépést jobbra, egyet balra, menj egy lépést hátra és egyet előre, engedd el az **□**-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután ugorj egyet hátra, és a legkevésbé fordulj meg a **↓** + **○** megnyomásával (már ha az alapbeállítási gombkiosztással játszol).

Kifogyhatatlan mennyiségű fátyka (B verzió)

Aktiváld a „szint átgrásra” vagy az „összes fegyver” kód egyikét. Azután nyomd meg a háromszög, vagy elől-hozd Lara fejeireit, majd nyomd meg az **□**-t. Meg fog jelenni egy fátyka, még akkor is, ha Lara cuccai közt (Inventory) nincs egy sem.

Kifogyhatatlan mennyiségű fátyka (B verzió)

Játék közben nyomd le négyyszer az **□**-t. Bár az „Inventory”-ban nem jelenik meg a fátyka, a háromszög, **△** lenyomásával bármikor használható a játék során

Szétróbbanó Lara (PAL verzió)

Játék közben végezd el Larával a következő dolgokat. Lépj egyet előre, egyet hátra, tartd lenyomva az **□**-et (lépkedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a **↓** + **○** megnyomásával ugorj egyet hátra.

Szétróbbanó Lara (NTSC verzió)

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

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

Lépj egyet balra, egyet jobbra, egyet balra, egyet előre, egyet hátra, fordulj meg Larával háromszor a tengelye körül bármelyik irányban. Ugorj egyet előre és a legkevésbé fordulj meg

Bónusz hallgatnivaló

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

Tomb Raider III

Minden titok és kulcs:

Játék közben nyomd le: **5x□**, **□**, **3x□**, **□**, **□**, **2x□**, **□**, **2x□**, **□**, **2x□**. Lara sóhajt egyet, ha jól ütötted be a kódot. Ez csak az éppen aktuális szinten található titkokra és kulcsokra vonatkozik, ha új szintre érsz, újra be kell vinned a fenti kódot. Ha ezt minden szinten megteszed (vagy teljesen önmagából begyűjted a játék mind az 59 titkát), a jutalmad egy bónusz szint lesz: All Hallows.

Minden fegyver, munió, Medkit (egészség), fátyka és élemtent kristály:

Játék közben nyomd le: **□**, **2x□**, **4x□**, **□**, **□**, **2x□**, **□**, **2x□**, **2x□**, **□**, **2x□**. Ha jól csináltad, Lara sikert jelez.

Szint átgrása:

Játék közben nyomd le: **□**, **□**, **2x□**, **□**, **□**, **□**, **□**, **□**, **4x□**, **□**, **4x□**.

□. Ha jól írtad be, Lara azt mondja „No!”

Egészség feltöltés:

Játék közben nyomd le: **2x□**, **□**, **□**, **6x□**, **□**, **3x□**, **□**, **5x□**. Lara hőkén egyet, ha sikerült jól bepyögnöd.

Kulcs a versenypályához Lara házában:

Játék közben nyomd le: **□**, **3x□**, **□**, **6x□**, **□**, **5x□**, **□**, **2x□**. A kódot Lara házában kell beütödni, egy kulcsot fogsz kapni, ami egy homokfúvó kicsi-csovi-versenypályára vezető ajtót nyit.

Titkos szoba Lara házában:

Menj a medencéhez, az ugródeszka mögött találasz egy gombot. Ha megnyomod, a halibán a lépcső mellett megnyílik egy ajtó. Lépj be, hűzd meg a kart, végy egy gyors 180 fokban fordulatot és rohaj a szemközti lépcső szobába, mielőtt becsukódik az ajtaja. Odabent mindenféle szünetnyitálisz Lara korábbi útjairól.

Tomb Raider IV

Szintúgrás

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jeld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: **□**, **□**, **□**, **□**, fel, majd lépj ki az „Inventory”-ból. Megjegyzés: Ugy a legkönyvebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyan log vagy all, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a **■** gombot és új belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű átlátszó lesz - igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan löszér és egészségcsomag

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jeld ki a „Small Medipack” (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **□**, **□**, **□**, **↑**, majd lépj ki az „Inventory”-ból.

Az összes eszköz

Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jeld ki a „Large Medipack” (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **□**, **□**, **□**, **↓**, majd lépj ki az „Inventory”-ból.



>> EGY ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ... SPYRO THE DRAGON

„Van egy eléggé komoly problémám, ami a következő: A *SPYRO THE DRAGON* című játékban csak 97%-ot tudok teljesíteni, a továbbjutáshoz pedig kell a 100%. A Dream Weavers-ben a HAUNTED TOWERS-nél akadok meg. Ugyanis nem találjuk a harmadik sárkányt. Az A-Z-ben a tipp abszolút nem jön be, sőt, olyan rész nincs is a játékban. Lehet hogy régi játék, de idegesít hogy a *Spyro2*-t végig csináltam, ezt meg nem tudom. Nagyon örülök bármiféle tippnek... Előre is köszönöm a segítséget, mert az idegből mentene meg.”
Oláh Eszter Szombathelyről

Követezzen tehát a részletes útmutatás:

Ott állsz a sárga nyílás út tetején. Nem árt, ha azzal kezdted a művelést, hogy *Spyro* életeinek számát 99-re növeled, mert szükség lesz rá. Azután lerobogsz a sárganyílás úton egész a sokajtós szobáig. A szemben levő ajtó mögött volt egy sárkány, itt mentsd el a játékot, hogy ne kelljen minden lezúgás után újra végigsétálnod egész Haunted Towers-t. Szóval, a kérdéses ajtó, amin ki kell menni, az a kis tözhöz

és három ugrabugráló gombához vezetős vasatját. Amikor itt kiérsz, BALRA kell továbbrobognod, át azon a kis kapun, ahol korábban hatástalanítottál egy páncélos kísérteket, fel a lejtőn, ahol korábban a varázsló volt, és tovább - kicsit balra tartva a fal mentén. Van egy rossz hírem. Akármilyen nehezen kivitelezhető, VÉGIG „SUPER CHARGE”-BAN KELL MARADNOD! Igényelj némi gyakorlást, viszont annál nagyobb lesz az öröm, ha végre sikerül. Ahol landolsz, az egy kis zöld placc, 4 ugrabugra galóccával, és a „forgószél” repít fel a sárkányhoz. Ha a 100%-os befejezést akarasz, ezzel még nem értesz véget a megpróbáltatásaid. A kísértekekkel teli lépcsősoron olyan gyorsan kell végigmenni, hogy eljuss a legfölső megbújó varázslóig, mielőtt az utolsó kísérőt is feléledne, különben lehetetlen odapörkölni neki. Ha ez is sikerül, akkora puszt kapsz a tündértől, hogy végig a hatása alatt maradsz. Ja, és láthatnál egy lyukat a sokajtós szoba plafonján... Ott tudsz visszamenni a sokajtós szobába, ha a fenietek sikerrel végezh vitted. Remélem így már minden világos.

„Segítséget kérnék a *Spyro* (1. Rész) játékhoz. Jó lenne, ha tudnátok küldeni vagy leírni egy-két cheatet, főleg valami extra repülés érdekében.
Előre is köszönöm.”
Banicz Gábor Keszthelyről

Extra repülés kódot sajnos nem ismerek, a jó repüléshez egyszerűen sokat kell gyakorolni. De azért akadnak kódotok a játékhoz:

99 Élet: Pauzálj le a játékot, válassz az „Inventory” menüt és nyomogasd be: fel, , . Folytasd a játékot, már 99 életed lesz.

Szint kiválasztása: Pauzálj le a játékot, válassz az „Inventory” menüt és nyomogasd be: . Folytasd a játékot, a ballonos ezek után bárhová elvisz.

Plusz 60 másodperc a harmadik világban a „Crystal Flight”-ban: Repülj át 2 karikán (ring), 3 kapun (arch) és lőj le

1 repülőt. Kapsz plusz 60 másodpercet, de repülésenként csak egyszer működik a dolog. Titkos szint: Az első „home” világban menj a vizesésekhez és ugorj rá sorban minden kőre, de csak egyszer. Megnyílik egy ajtó, amely egy repkedős szintre visz.

Crash Bandicoot: Warped demo: A kezdő képernyőn (ahol a „Start Game” felirat van) nyomd le egyszerre az + kombinációt. Bónusz szint: Gyűjtsd össze minden szinten az összes kincset, a jutalmad egy bónusz szint lesz. Gyorsabb futás: Játék közben tartsd egyszerre lenyomva a futásnak és ugrásnak megfelelő gombokat (+).

És még pár jó tanács:
- A „home” szintek kivételével mindenhol elkerülheted az éleled elvesztését, ha lezuhansz közben gyorsan megállítod a játékot és kilépsz az adott szintről (Exit level).
- A „Peacekeepers” világban „Ice Caverns”-ben úgy juthatsz az oszlopok tetején lévő kincsekhez, ha letámadod az oszlopot, azaz nekírhatsz.

- A legtöbb sárkánytojás-tojást úgy kaphatod el a legkönyebben, ha körbe-körbe fogócska helyett keresel egy magasabb pontot, ahonnan pont rálépsz a beste tolvajára, és zuhanrepülésben felkötkeled.



KIRÁLYI ÜTÉSEK... TEKKEN3

„Ha lehetséges, akkor szeretnénk a *Tekken 3*-hoz segítséget kérni. Sehonnan sem sikerült King töréskombóit megszerezni, ezért fordultunk hozzád. Nagyon megköszönnénk, ha leírnátok a következő számban ezeket a kombókat.”
Kero és Feri Tarnamáráról

⊗ = a szereplő nem tudja viszoznoki, védeni a mozdulatot
⊙ = a szereplő tudja viszoznoki, védeni a mozdulatot
- = nem alkalmazható

Kombó neve:	Mozdulatsor	Jin	Paul	Nin/An	King
Exploder	[balrúgás + jobbrúgás vagy előre, előre + balrúgás + jobbrúgás]	X	X	X	X
Running Exploder	előre, előre, előre + balrúgás + jobbrúgás [fel + hátra vagy fel vagy fel + előre] + jobbtűtés + jobbrúgás	X	X	X	X
Elbow Drop	előre, előre + balütés + jobbtűtés	X	X	X	-
Lay Off	balütés + jobbrúgás	X	X	X	X
Moonsault	előre + balütés + jobbtűtés	O	X	O	-
Jaguar Lariat	lefelé + balütés + jobbtűtés	X	X	X	-
Mini Elbow Drop	lefelé + előre + balrúgás + jobbrúgás	O	O	O	X
Frankensteiner	balütés + jobbtűtés	X	X	X	-
Axel Twist	balütés + jobbtűtés, balütés	X	X	X	-
Axel Spinner	előre, előre, balütés + jobbtűtés irány nyomása nélkül	X	X	X	-
Push Block	előre + jobbtűtés + balrúgás	X	X	X	X
Shoulder Ram	oldallépés + balrúgás + jobbrúgás	X	X	X	X
Boomerang	lefelé + balütés, jobbtűtés irány nyomása nélkül	X	X	X	-
Low Punch					
Quick Upper					

RIVÁGHATÓ KUPON:

MONDD EL MI FÁJ?

Álmatlamságtól 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



**JÁTEKOSOK:
EGY**

**KIADÓ:
CRAVE**

**TÍPUS:
SZEREPJÁTÉK**

irányítás

KAMERA FORGATÁS

KAMERA FORGATÁS

NÉZTVÁLTÁS

MENÜ

ZOOM



UGRÁS

MOZGÁS

AKTIVÁLÁS

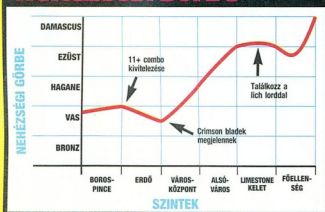
CSATA MÓD

SZÜKSÉBED LESZ...



- JOYPADRE
- MEMÓRIA-KÁRTYÁRA

NEHÉZSÉGI GÖRBE




VAGRANT STORY

ELEGED VAN A CÉLTALAN BOLYONGÁSBÓL? AKKOR BIZONYÁRA JÓL JÖN MAJD EZ AZ ELSŐ OSZTÁLYÚ ÚTMUTATÓ A SZEREJÁTÉKOK GYÖNGYSZEMÉHEZ...

a nagy durranás

A *Vagrant Story* garantáltan terjedelmesebb a Háború és Béke eredeti változatánál, hosszabb, mint a JFK vágás előtt, és jobban megizzaszt, mint egy német nyelvű keresztretjévény a Times-ban. Mindezt figyelembe véve tehát, nem árt, ha előbb fejest ugrasz a Vagrant mesterkurzusba, s csak ezután vágsz neki a kalandnak. Kellemes vadászatot...

JÁTÉK A KARDDAL

A harc bölcs művészetét a *Vagrant Story* remekül példázza. Amikor harcra kerül sor és Ashleynek meg kell védenie magát, kapcsolj „Battle” módba a -el, aztán nyomd meg még egyszer, hogy cölözhas. Ezzel a módszerrel Ashley nem csak az ellenfelet választhatja ki, de azt is eldöntheti, hogy melyik testtáját érdemes leellenőrizni az ellenfél páncélszát, hogy megtalálhasd a gyenge pontjait.

ÖSSZEKAPCSOLT TAMADÁSOK

HA ÜCYESEN IDŐZÍTESZ, EGYMÁS UTÁN AKÁR 40-SZER IS LECSAPHATSZ AZ ELLENFELEDRE.

Miután hősünk teljesítette az első pályát, ideje a harcban való jártasságát is tökéletesíteni. Az első szint után ugyanis különböző extra mozdulatok válnak elérhetővé. Ezek a mozdulatok és kombók már összetettebbek mint az előzőek, és segítségükkel még a legalattomosabb démonnal is el tudsz majd bántani. Az összekapcsolt támadásokat úgy kell elindítani, mint a hagyományosakat. Amikor a pengéd eléri az ellenfelet, egyből nyomd le az extra támadásokat aktiváló gombo(k)jt. Ha jól időzítesz, és megfelelően változtatod a mozdulatokat, akkor egy sorozattal akár 20 támadást is végre tudsz hajtani. Ezek segítségével pedig akár a zombikat és a sárkányokat is el lehet intézni.

A „Defence Abilities” (védelmi képességek) a fentiekhez hasonlóan működnek. Itt is pontosan kell időzítened, hogy a megfelelő pillanatban ellentámadást kezdeményezhess.

A TÖRÉS MŰVÉSZETE

Ha az ellenfeledet már megsebesítetted, ezzel a mozdulattal

tudsz végezni vele. Sajnos a kivégzéssel a te HP-d is csökkenni fog, szóval csak akkor alkalmazd ezt a mozdulatot, amikor biztos vagy abban, hogy regenerálódni fogsz. Harc közben kerülendő!

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

A biztos győzelem érdekében, tanácsos mindig távolról támadni. A nagyobb kardok segítségével ugyanis az ellenfél hatáskörén kívülről mérheted rá az ütéseket; és szegénynek esélye sem nagyon lesz az ellentámadásra.

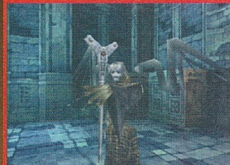
Érdemes támadáskor az ellenfél bizonyos testtájaira koncentrálni. Ha például eltalárod a lábát, akkor lassabban fog mozogni, ha pedig a kardforgató kezét sebesíted meg, akkor nehezebben tud ellentámadni. (A testtájak: l/r arm = jobb/bal kar, head = fej, chest = mellkas, abdomen = alhas, legs = lábak).

FERYENTÁR

A különböző ellenfelek ellen különböző fegyverekkel veheted fel a harcot. Ezeket vagy te eskábárod össze, vagy csak felveszed őket. Például van olyan kard, amivel a csontvázakat simán el tudod intézni, a farkasok ellen viszont nem a legjobb választás. Épp ezért, ajánlatos mindig legalább három fajta



>> Az „Invigorata spell”-el, átmennélleg könnyebben ugoratsz az emelvényekre. >>



>> Minden lénynek megvan a gyenge pontja; Lých a fizikális támadásokat nem szereti. >>



>> A pajzsal nagyszerűen ki lehet védeni a támadásokat. >>

kardot tartani magadnál, az egyiket az emberek, a másikat a fenevadak, a harmadikat pedig a zombik, démonok stb. ellen. >>>

ÚTMUTATÓ

A nagy durranás

a nagy Durranás (FOLYT.)



>> Minél magasabbra emelkedik a RISK, annál több támadás ér. Ennek kiküszöbölésére használja a Vera tárgyakat. >>



>> A fegyver típus megválasztása: ha a szürő penge gyengének bizonyul, használj a Tompat. >>

VARÁZSLAT

Lea Monde városának koporsói között még létezik a varázslat, és Ashley legjobban teszi, ha él is a mágia nyújtotta lehetőségekkel. Ha egy varázslatot már elsajátítottál, akkor egész addig használhatod azt, amíg van elég Varázslat Pontod (Magic Points).

Négy alapvető varázslat létezik:

Sorcery, Theology, Warlock és Enchant. A Sorcery megerősíti a páncézatod, és a hagyományos támadásokkal ejtett sebeket elfertőzi.

A Theology segítségével meggyógyíthatod a sebeidet, és növelheted az életerőd. A Warlock egy komoly fegyver, segítségével igazi tűzáradatot zúdíthatasz az ellenfelekre. Ennek akkor látod majd nagy hasznát, amikor

olyan ellenfelekkel kerülsz szembe, akiket csak a tűzvarázslattal lehet legyőzni.

Az utolsó kategória az Enchant, ennek segítségével Ashley maximális erővel tud támadni, és varázslat a minimumra csökkenti az elszívott sérüléseket is. A varázslat segít a tűzzel, vízzel és földdel kapcsolatos akciókban is.

AZ ÚTMUTATÓ HASZNALATA

Mindjárt az első játékot nem fogod 100 százalékra teljesíteni, és második próbálkozására is jó eredménynek számít, ha a Lea Monde-ot 15 százalékon teljesíted.

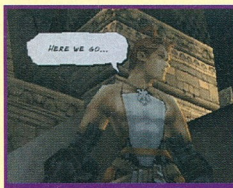
Az útmutatónk csak egy lehetséges végigjátszás a sok közül, és a rengeteg helyszín közül sem ismertetjük az összeset – csak azokat, amelyek lényegesek.

A különböző teremtnyeket és jellemzőiket az alábbiakban fogjuk bemutatni.

Az itt ismertetett értékek mértékadó érvényűek, a különböző teremtnyek jellemzői kis mértékben eltérhetnek az itt leírtaktól. A játék során tapasztalni fogod, hogy a különböző termek és pályák lakói időről időre megváltoznak, ezzel is színesebbé téve a játékot.

Szerencsére a Vagrant Storyban egy elég hasznos térkép is helyet kapott. A „Map” (térkép) képernyőn az [E] és az [M] gombokkal lapozgathatsz a különböző térképek között. A térképen minden kijárat jelölve van, szóval ha eltévedsz, akkor lesz ami segítsen. Az „Unlockable” üzenet azt jelenti, hogy birtokodban van már az a Sigi (pecsét) vagy K (kulcs) amellyel ki lehet nyitni egy eddig bezárt ajtót.

PROLOGUS: BARDORBA HERCEG KASTÉLYA



>> Ha most játszol először, akkor itt az idő, hogy a Battle Mode-ban kipróbáld a Fandango-t. >>



>> Ha megnyomod a [M]-ot, felmerethet a terep. >>

>>Fandango-val nem lesz nehéz fetapritanod az őrársígyitok. (A második játékánál, azokkal a fegyverekkel kezdhetsz, amiket az utolsó főellenység legyőzéséhez vettél magadhoz). >>



>> A létszám néha csök, az események még csak most kezdenek egyre komplikáltabbá válni. >>

Ezt a bevezető részt nem muszáj végigjátszani – ha nincs kedved ezzel bibelődni, lépj tovább. A nyitó FMV képsorok után a játék menjen megszakítás nélkül tovább. Itt két filmet láthatsz a játékról és az előzményekről, ezekből sok hasznos információt meríthetsz.

BARDORBA MANSION GROUNDS

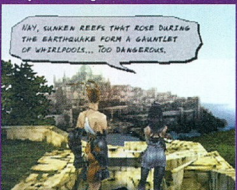
Miután Ashley azt mondja, hogy „Here we go”, két okkultista fog rád támadni, akikkel szerencsére nem lesz különösebb problémád – csak célzott rájuk egy



>> A farkokréz meglehetősen gyenge, de itt néhány fejre irányított csapás is megteszi. >>



>> Ashley-nek kitűnő az arcmorfiája. ő Callo Merlose, VKP Inquisitor. >>



>> Lea Monde-ba az út a föld alatti borospincén (Wine Cellar) át vezet. Készen állsz? >>

párszor, külön-külön, és már végig is.

Mansion Kápolna
Mini-főelleniség: Wyvern
Sárkánytelve: 83 HP/0 MP

Speciális támadás: tűzokádás

Sydney egy óriás sárkánnyal próbálja őriztetni a járatot, akit a fejéből kiálló lándzsából ítélve, már néhányszor

alaposan helyben hagytak. Szerencsére nem lesz nehéz hatástalanítani, egyszerűen csak célózz a fejére, és pár kardcsapást követően szabad az út... >>

a BOROSPINCE

A sötétség kapuja.

A pincében találd megad, ami Lea Monde városába vezet. A hosszú vezetőt alatt nyomd meg a -ot.

WORKER'S BREAKROOM

Mentési pont (vagyis kör)

Chest (nyitott):

Tovarisch (B) hand axe (balta)

Bőrkesztyű (Leather Glove)(L)

Buckler (W) shield

Vera Bulbs x 5

Cure Bulbs x 5

A játék későbbi fázisában ez a helyiség fog otthont adni egy gyakorlóbábúnak (Human Class Training Dummy).

A KÜZDELEM TERME

Denevér (Bat)

Fenevadak (Beast-class) 45 HP/0

MP

Az első ellenfél – mikor rád támad, nyomd le a gombot. Így, ha minden jól megy, beléphetsz a Battle Mode-ba, de ne feledd, hogy a ládákat sem megmászni, sem megmozdítani nem leszel képes.

SMOKEBARREL STAIR

Az ajtó egy kamilla pocséttal van lezárva. Keresd meg a fal és a felső lépcső közötti szakadéokban található titkos csapdát, ami nem más, mint egy energiatöltő bázis (Heal Panel). Itt nem csak az erődöt nyerheted vissza, hanem a RISK-et is redukálhatod.

BORTERMELŐK TERME (WINE GUILD HALL)

Sackheim 146 HP/15 MP

Goodwin 163 HP/10 MP

Emberfélik (Human-class)

Save Circle & Container

Most, hogy előttd a választás, mérd fel alaposan a károkat, és ez alapján próbáld eldönteni, hogy merre tovább.



>> Ha a legelső láda olyan magasan van, hogy felugrából nem tudsz megkapaszkodni a peremén, akkor vedd szét az egyik első ládát valamelyik fegyvereddel. Ekkor az egész kupa egy ládányival lejjebb fog süszni. >>

Végredményben minden a szerencsédén múlik.

THE RECKONING ROOM

Ezüst farkas x 2, denevér

A játék során számos ehhez hasonló csapdával találkozhatasz. Amint belépsz, az ajtó bezárul mögötted, és addig bent is ragadsz, amíg az összes gazdickót el nem pusztítod.

Chest (nyitott):

Seventh Heaven (B)

Gastraph Bow (I)

Reinforced Glove (L) (Megerősített kesztyű)

Vera Root

Cure Root (gyógyító gyökér)

LABOURER'S THIRST

Ezüst farkas (Silver Wolf), denevér (Bat)

Kapd fel a ládát, és helyezd az ajtó alá. Innen már fel tudsz ugrani a peremre.

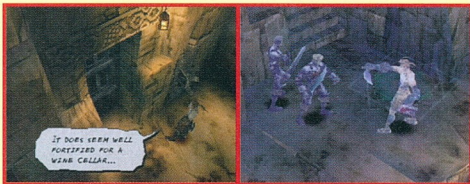
THE RICH DROWN IN WINE

Ezüst farkas, denevér

Most megint fel kell álnod egy ládára, hogy elérj a kart, de az ajtó melletti kupac sajnos túl magas, és nem éred el a legfelsőt. Jegyezd meg jól, hogy ilyenkor mindig a legalsó dobozt kell célba venni, vagy esetleg várni egy darabig, hogy a farkas szétrombolja neked az egészét. Ha a karral sikerült aktiválni az ajtót, állj készen, és ugorj be rajta, nehogy az orrod előtt becsukdjón.

BLACKMARKET OF WINES (FEKETEPIAC)

Miután feljavitottad a Battle Abilities-t (harci képességek), edz egy kicsit a szobában található gyakorlóbábún. Azért ne vidd túlzásba az edzést, különben még el találának kopni a fegyvered. A fegyvertelen küzdelem gyakorlására is nagyszerű alkalom nyílik itt.



>> A barokt ne tartogasd a játék végéig. Húzd meg bátran a fasskát! >>

>> Ha Goodwin és Sackheim némi problémát okoz, a gyógyító szekkel lásd el a sebeit. >>



>> Vedd fel a ládát, vidd arébb, tedd le, és innen már fel tudsz ugrani. >>

>> Gyorsan ugorj le, és utána állj odébb. >>

A MINOTAUR HATALMAS MÉRETE, ÉS SOKFÉLE TÁMADÁSA LEHETŐVÉ TESZI, HOGY EGY BIZONYOS TÁVOLSÁGON BELÜL MARADJON

Chest (nyitott):

Cure Potion (gyógyító varázslat)

Cure Bulb x 5 (gyógyyszer)

THE GALLOWES

Főllenség: Minotaur

Fenevadak: 275 HP/5 MP

Speciális támadások: Giga Rush

Mielőtt belépnél, kapd elő a fenevad-ölő fegyveredet. A Minotaur hatalmas mérete, és sokféle támadás fajtája lehetővé teszi, hogy egy bizonyos távolságon belül maradjon, és onnan mérje rád a halálos csapást. Ezt csak úgy tudod kiküszöbölni, ha leugrasz, és nekron-tasz. Mivel a legveszedelmesebb fegyverei a lábán találhatók, célozza a karokat, a mellkasára, vagy a fejére. Ezen a ponton, csak a egy-egy csapással lehet hatástalanítani galád ellenfeled, tehát jó időzítéssel könnyel előnyhöz juthatsz. Ha viszont beveti a Giga Rush-t, vagy egy

ehhez hasonló kritikus támadásformát, használd bátran az előző szobában talált Cure Bulbokat. Izgalomra semmi ok, ez még csak egy „bemelegítő” főllenségnek számít, ezért nem nehéz legyőzni.

Nyereség:

Kamilla pocsét

Grimoire Guerir (Sámán varázslat, Gyógyítás)

Grimoire Debile (varázsigék, Degenerate)

Chest (nyitott láda):

Pelta pajzs (W)

Vera Bulb x 3

Yggdrasil's Könyvei x 15

Vera Bulb x 3

Yggdrasil's Tears x 15

A filmbevágás után Riot megszerzi az első harci képességét (Battle Ability). Ezeknek a képességeknek a segítségével képes leszel kom-



>> Egy kis titok: Minotaur legyőzéséért néha megkapod azt a nagy ütőt. >>

>> Még egy titok: ha Sötétvadász a gyakorlóbábukat, akkor némi Potionhoz juthatsz. >>

útmutató

A borospince (folyt.)

A BOROSPINCE (FOLYT.)



>> A számszerű önmagában nem erős fegyver, de a Poison, Silence vagy Paralysis varázslatokkal kombinálva komoly sérüléseket okozhat. >>



>> Itt elsősorban a Piercing (szúró) fegyverek használata ajánlott, de az altest támadása a legjobb taktika. >>



>> A Degenerate varázslattal fokozni tudod az általa okozott sérüléseket, és enyhíteni az ellenfél támadását. >>

bó mozdulatok, illetve összetett védekező mozdulatsorok végrehajtására. Ha a támadás közben a megfelelő időben nyomod meg az extra mozdulathoz tartozó gombot, akkor a „I” jelzi, hogy egy kombó következik.

Hasonlóképpen, amikor megtámadnak és te védekezel, a védekezésre szolgáló gombok megnyomásakor is a „I” fog megjelenni. Ezután térj vissza a Smokebarrel Stair-hez, és nyisd ki az ajtót a Charnomile Szigelrel.

ROOM OF CHEAP RED WINE (OLCSÓ VÖRÖSBOROK TERME)

Itt megtudhatod, mi is történtik Lea Monde halálaiáért.

MANDEL

Élőhalottak (Undead -class) : 45 HP/15 MP

Az élőhalottakkal a legegyszerűbben úgy lehet elbánni, hogy egy Heal (gyógyító) varázslatot küldesz rájuk (ugyebár ők meghalva érzik jól magukat; a gyógyítás nem tesz jót a zombiknak). A Warlock varázslat is hatásos ellenük.

Nyeresség:

Rapier (B)

ROOM OF CHEAP WHITE WINE (ROSSZ BOROK)

Zombie 120 HP/10 MP
Zombie Fighter 135 HP/15 MP
Ghoul 120 HP/10 MP

Mindegyik az élőhalottak közé tartozik. A Ghoulak a fejükre érzékenyek. Az élőhalottak általában nem szeretik a tüzet, úgyhogy érdemes tüzzel támadnod.

Nyeresség:

Gyógyító gyökerek x2 per kopf.

THE HERO'S WINEHALL (A HŐS BOROZÓJA)

Főellenség: Dullahan
A Gonoszok közé tartozik (Evil-class): 180 HP/30 MP
Speciális támadások: Degenerate varázslat
Ő az első a Gonoszok közül, és a fegy-

vereid nagy részének bizony nem sok hasznát fogod venni. A Degenerate varázslattal redukálni tudod az elleneled erejét, az Impact Guarddal pedig a felére lehet csökkenteni az ellenfél kardja okozta pusztítást. Amikor a HP-d 150 alá megy, használd a Heal! Dullahan sebezhető pontja az alhása, érdemes ezt támadni - különösen a Piercing nevű szúrófegyverrel. Ha ez nem megy, akkor támadd a mellkasát.

Nyerőség:

Elixir of Queens
Elixir of Mages
Grimoire Lux (Warlock spell, Spirit Surge)
Chest (nyitott láda):
Rusty Nail (B) Spear (rozsdás szög)
Spiculum Pole
Braveheart gem (bátorság-drágakő)
Cure Bulb (orvosság)



>> Miután Dullahannal végezél, nézz körül a szobában lévő kincses ládákban. Ha szerencséd van, találhatsz egy pár eldugott Elixirt. >>

KATAKOMBÁK

Hogy kinyithasd a Withered Spring dupla ajtaját, szerezd meg a Lily Sziglet Lizardmentől (gyikember).

HALL OF SWORN REVENGE (A BOSSZU TERME)

Skeleton (csontváz) 115 HP/15 MP
Élőhalottak, nem szeretik a Lightot és a Fire-t

A csontvázakat leginkább a tompa fegyverekkel tudod szétverni, és ha eleget használod a Soul Kisst, akkor elnyered a Blunt Break Art (a törés művésze) képességet. A Spirit Surge is jól működik itt. A bal oldali kiemelt részen találsz egy aránylag hasznos Panel csapatát, ezzel szemben van a Save Circle (mentési kör). Később ebben a teremben fog megjelenni az élőhalott gyakorlóbábi is (egy csontváz-lovag).

THE LAST BLESSING (AZ UTOLSÓ ÁLDÁS)

Bat (denevér), Hellhound (pokol kutya) 110 HP/0 MP
Fenevadak
Speciális támadás: Fire Breath (tűzködás)

Kinyitl egy ajtó, vajon hova vezet...? Át kell jutnod a Persecution Hallon, mielőtt még lejárna az idő. A Hellhound tüzes lehelete ezeken a korai pályákon még könnyen végzetes lehet, szóval nem árt vigyázni vele.

PERSECUTION HALL (AZ ÜLDÖZTETÉS TERME)

Csontváz (2 db), Hellhound
Amikor belépsz nézz balra felfelé, ekkor megpillantasz magasan fent a falon egy ajtót. Törd össze a jobb oldalon egymásra pakolt ládákat egyéyké, ezután már fel tudsz mászni. Vedd fel a ládát, vidd a bejáratnál lévő kiemelt platformhoz, tedd a ládát az első lépcsőre, lépi fel te is az első lépcsőfokra. Ezután vedd fel újra a ládát, helyezd el a következő lépcsőfokon, majd te is állj fel a következő fokra stb. Így előbb-utóbb eljutsz arra a helyre, ahonnan – a ládára állva – már fel tudsz ugrani.

RODENT-RIDDEN CHAMBER (KAMRA, RÁGCSALÓKKAL)

Skeleton

Rakd a ládákat egymásra, hogy elérhesd a fent lévő (nyitható) ládát. Mász fel egy fél lépcsőfokot, és már fent is vagy!



>> A csapadék meg nem ölnék ugyan, viszont a Hit Poinjaidat egyetlen egységre redukálja. >>



>> Mikor az ajtónál várakozol, egy földrengés lesz a segítségégre. >>



>> A szellemnek van egy Light Affinity-je, és ezzel szemben gyenge a Spirit Surge-od. A hegyes fegyvereidnek szinten ellent tud állni, szóval próbálkozz a tompa vagy az éles (Edged) pengékkel, és a siker nem marad el. >>



>> Próbáld meg kitalálni, hogy hol jelenik meg a szellem, aztán csapj le rá. >>



>> Menj fel, és helyezz el a középső részen két ládat... >>



>> A tetőkön zajló küzdelem azon részek közé tartozik, amelyek a leglátványosabbak. >>



>> Ahhoz hogy kinyithasd, ugyanazon a szinten kell állnod, ahol a láda van...>>

A FÖLDRENGÉS UTÁN FELTÁRUL AZ EDDIG BERAGADT AJTÓ.

Láda (nyitva):

Pink Squirrel (I) Goblin
Club (bunkósbot)
Cross Guard grip
Cuirass (L) (mellvért)
Long Boots (L) (csizma)
locus gem (drágakő)
Mana Root x 3 (Manna gyökér)
Cure Bulb x 3 (orvosság)

SHRINE TO THE MARTYRS (A MÁRTÍROK EREKLYJE)

Hellhound, Skeleton

A bezárt ajtót csak a földrengés tudja kinyitni, szóval használd az oldalsót.

THE LAMENTING MOTHER (AZ ANYA)

Ghost (szellem) 75 HP/130 MP

Fantom, a Darkem nem komálja.

Speciális támadás: Mind Blast (agydurranó), Degenerate

Ha a szellemet nem tudod 30 másodpercen belül legyőzni, akkor nem kapsz ajándékot, szóval próbáld meg igyekezni. Az ellenfélnek fényvel kapcsolatos képességei vannak. Ezeket varázslatokkal egyelőre nem lehet támadni, úgyhogy kísérletezz közvetlen, fizikai csapásokkal.

Nyeremény:

Cure Bulb x 3
Elixir of Kings
Láda (nyitva)
Shandy Gaff (B)
Broad Sword (kard)
Knuckles (B) (izületek)
Elixir of Queens

Híába próbáld kinyitni az ajtót, úgy be van rozsdásodva, hogy meg se mozdul. Amikor azonban megszársz az előző szobába, egy földrengés rázza meg az egész pályát, és a beragadt ajtó negy robajjal feltárl.

HALL OF DYING HOPE (A HALODÓ REMÉNY TERME)

Menj be a falba vágott ajtón, mert mögötte kincs rejtőzik. Told az egyik ládat a fal mellé, aztán emeld fel a másikat, és helyezd rá az előzőre. ezután már feljutsz az ajtóhoz.

BANDIT'S HIDEOUT (BANDITÁK MENEDÉKE)

Ghost, Bat, Hellhound

Törd össze a sarokban lévő elmozdítható ládat, hogy elég helyed legyen megmozdítani az arrébb gördítható blokkot. Állj fel

rá, mássz fel a ládára, aztán csúsztasd a maradék ládat a helyére. Ekkor pont a ládával szemben fogsz elhelyezkedni.

Láda (nyitva)

Soul Kiss (S) Scramasax
Targe (B)
Knuckle (B)
Bear Mask (L) (medve maszk)
Haeralis gem
Spirit Orison x 3 (Orison lelke)
Eye of Argon x 3 (Argon szem)

THE BLOODY HALLWAY (A VERES KAPU)

Told végig a fal mellett az alacsonyabbik blokkot, egészen addig, amíg a magasabb alá nem ér. Ezután állj fel rá. Innen már át tudod tolni a magasabb mozgó blokkot a másik oldalra. Tartsd le, a többi láda mellé, és kész is van a lépcső. Ezen már fel lehet menni. Ezután már át tudod emelni a másik két ládat a szoba közepén lévő akadályon, úgy, mint ahogy azt a Persecution Hallban tetted. Aztán tedd őket az ajtó alá.

THE WITHERED SPRING

Szellem, Csontváz, Mummy (múmia)
90 HP/5 MP

Save Circle (mentési kör)

A kijárat egy Lily Sigil-rel van lezárva; mieelőtt azonban kimennél, kukkants be a workshopba (műhely).

MŰHELY: A KÉZMŰVÉSSÉG DICSÉRETE

Tools for Wood (faeszközök), Leather (bőr), Bronze (bronz)

Ez az első alkalom, hogy összebarkácsolj néhány fegyvert. Pengéket és markolatokat kell összehoznod, vagy pedig bőrből és fából rakhatsz össze különböző eszközöket. Ne felejtse el a meglévő fegyvereidet és eszközeidet kijavítani, mieelőtt odább állnál. Minden műhelynél van mentési pont és egy Container (tároló) is.

THE LAST STAB OF HOPE (A REMÉNY UTOLSÓ SZIKRÁJA)

Csontváz (2 db)

Az oldalsó ajtó visszavezet a Mother's Lamenthez (Az anya sírjához), érdemes erre menni, mert a földrengés elvágott a kincses ládatól.

THE BEASTS' DOMAIN

Vigyázz, mert feletted vannak! Sétálj a kiemelt bal oldali sarokba, és a Lizardmerek (gyíkemberek) rád vetik magukat. Ők különben a Sárkányfélékhez tartoznak.

Lizardman 1 240 HP/25 MP

Nyereség:

Spear (lándzsza) (I)

Cuirass (L)

Lily Sigil (Lily pecsét)

Lizardman 2 240 HP/25 MP

Nyereség:

Glave (B)

Knuckles (I)

Grimoire Antidote (Grimoire ellenszer)

Elixir of Queens

Ha később visszatérsz ebbe a terembe, akkor a gyíkemberek helyett egy Slime fog rád várni.

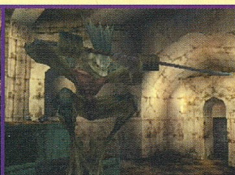
Slime x 3 60 HP/0 MP

A fenevadak közé tartozik, és rendkívül jól ellent tud állni a Blunt (tompá) fegyvereknek. Viszont az Air/Fire támadásokat nem állnáhatja.

Speciális támadás: Acid Sneeze (Savat tüsszent).



>> A „Work of Art” Műhelyben megjavíthatod és kibővítheted a felszereséged. >>



>> A gyíkembereket kemény fából faragták, de szerencsére nincsenek speciális varázslataik. >>

Útmutató

Szentély

SZENTÉLY

Ha legyőzöd a Golem Főellenségét ezen a szinten, akkor a lebegő platform (Cloudstone) segítségével át tudsz kelni a folyón.

PRISONER'S NICHE (A BORTŰNLAKÓ CELLÁJA)

Pusztild el a jobb oldalon lévő elmozdítható ládát, és ezután elég helyed lesz, hogy megmozgassd a maradék háromat. Ezután helyezd a két ládát a párkányra, és légy fel az úresen maradt helyre. Fogd meg azt a ládát, amelyiket fel lehet emelni. És rakd a többi tetejére – így magasabb lesz a „torony”.

PRIESTS' CONFINEMENT (A PÁPOK GYŰLEKEZŐHELYE)

Bats (denevér) (5 db)

Nyeréség:

Eye of Argon (Argon szeme)

Az Argon szemének segítségével ki tudod szűrni a pályán elrejtett csapdát – bár ez alkalommal egy Heal Paneiről (gyógyító hely) van szó, amelyet fel-le ugrálással aktiválhatsz. Magasan lent a távolabbi falon egy homályos kijárat van, ide a lenti szekrényről tudsz felugrani. Az ugrásnak vagy egy kis trükkje: Amikor a levegőben vagy, fordulj el enyhén jobbra, hogy meg tudj kapaszkodni a párkány szébében.

THE ALCHEMIST'S LABORATORY (AZ ARANYCSINÁLÓ MŰHELYE)

Poison Slime 75 HP/0 MP

A vadállatok közé tartozik, és nem szereti a Piercing, az Air, és a Fire fegyvereidet. Speciális támadás: Poison Sneeze

Skeleton Knight (2db.) 160 HP/30 MP, Élőhalottak

Láda (nyitott):

Bosom Cleaver (B) (emlőhátsó)

Langdebeve

Dragonite gem

Grimoire Halte (Sorcerer spell [varázsige], Fixáte)



>> Ezeket a ládákat csak tologatni tudod, fel nem lehet őket emelni. Az elmozdítással helyet tudsz csinálni. >>



>> Miután összeraktad a három ládát, helyezz el rajtuk kettő másikat. Állítsd őket egymásra. >>



>> Látod, megy ez! Nyomd előre a bal kart (ha Dual Shockot használasz). >>

HALL OF SACRILEGE (SACRILEGE TERME)

Főellenség: Golem 240 HP/15 MP

A Gonoszokhoz tartozik, nem szereti a Blunt fegyvereket, és az Air (levegő) támadásokat. Speciális támadás: Granite Punch (Granit ütés)

Elsősorban a lábát tudod támadni, de ha a keze is a közelében van, akkor sújtsd le arra is. Ha vissza tudod szorítani az ajtónál lévő lépcsőköig, akkor hamarosan lehetőségöd nyílik arra, hogy kettéhasítsd a fejét.

Nyeréség:

Cure Bulb (2 db)

Elkir of Dragons

Grimoire Ameliorer

(Sorcerer spell, Prostasia)

A Golem elpusztítása után, a szentély elejénél megjelenik egy lebegő platform (a Passage of the Refugeesnél [menekültek folyosóján]).

ADVENT GROUND (ADVENTNEK SZENTELT HELY)

Lizardman, Bat

Mentési kör, Tóráol

A déli partra fogsz megérkezni, innen indulj el tovább, a folyosón át, az északi part felé.



>> Ha túl sok sérüléssel van, vegyél fel olyan páncélt, amelyik jól véd a Bunkóval szemben. >>



>> Támadj te is a Blunttal, így széd tud történni a sziklát. >>

PASSAGE OF THE REFUGEES (MENEKÜLTEK FOLYOSÓJA)

Poison Slime, Lizardman, Bat

Törd össze a középső elmozdítható ládát, és ezután hozzáférhetsz a mobil ládához. Ennek segítségével már fel tudsz mászni a falra, innen pedig egy lebegő platform visz át a folyó túlsóárára.

THE CLEANSING CHANTRY (A MELLEKKAPOLNA)

Főellenség: Dragon (Sárkány) 480 HP/0 MP

Érdekes módon a Sárkányfélékhez tartozik

Speciális támadások: Tail Attack (A farkával támad), Thermal Breath (Tűzet okád)

A sárkánynak nincsenek különösebb extra képességei, viszont gyengén szerepel a kiélézzetted (edgen) és különösképpen a szűrőfegyverek ellen. Legjobban teszed, ha felszerkezel Dragonite drágakövekkel, hiszen a fizikai támadások ellen ezek a leggyengébbek. Vigyázz vele, mert a csőpjét nagyon macakusul védi.

Nyeréség:

Cure Bulb x 3

Elixir of Sages

Grimoire Analyse (Sorcerer Spell, Analyse)

STAIRWAY TO THE LIGHT (LEPCSŐ A FENYARBA)

Gratulálunk! Átverekedted magad a tenger alatt húzódozó átúton, és elérted Lea Monde hímeves városát!



>> Az Impact Guard védelmi képességével csak kethatod az ellenfelet által okozott sérülések mértékét. >>



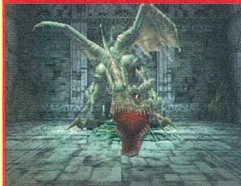
>> Ha megélted a Golemet, a lebegő platform segítségével át tudsz kelni a folyón. >>



>> A tologatható ládák alatt egy hordozható láda rejtezik. Hogy ezt ki tud operálni, törj össze néhány ládát. >>



>> Vigyázz, mert a mező platformot az ellenfelek is használhatják. Segítségül pedig a közelébe tudnak férkőzni. >>



>> Itt az idő – ha eddig nem tettél volna meg – hogy a Dragonite követ felvedd a fegyverzerzalóba. >>



>> Ne maradj túl sokáig a Sárkány fejének a közelében, mert a tűzes lehetne könnyen megöletted. >>

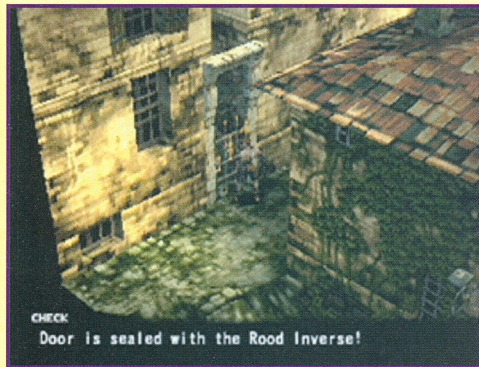


>> Az Impact Guard segítségével csak fele olyan sebezhető leszel, mint „normális” esetben. >>



>> Most, hogy megszerzed az Analyse varázsigeit, azt ajánljuk, hogy használj mind támadásodhoz. >>

nyugati városközpont



>> Addig nem nyithatod ki ezt a részt, amíg egyszer legalább nem játszod végig a játékot. Hogy tulajdonképpen mi is az a Rood Inverse, az csak az első játék vége felé fog kiderülni. >>>



>> A Crimson Blade-ek nagyszerűen fel vannak szerelve. >>>

A Duane-nel folytatott küzdelem eredményeképpen a Crimson Key és a Crimson Blade birtokosává fogsz válni. Ezután már beléphetés City Walls West-be (nyugati városfal). A folyón át közlekedő mozgó platform csak azután aktiválódik, miután visszatértél az Abandoned Mines B1-ből (elhagyott bányá).

RUE VERMILLION

Mentési kör



>> A magasban húzóódó ösvényen el tudsz jutni a filmbevágásban látott kapu mögé. >>>

Az itt található ajtót ki tudod nyitni a Crimson Key-jel. Lépj be...

THE BENE COASTROAD (RENÉ PARTI ÚT)

A tengerre néző zöld sarkokban és az épületekkel egy-egy Heal Trap (csapda) rejtőzik. Ezeknek majd a RISK módban történő küzdelem alkalmával lesz majd jelentőségük. Van itt még egy ajtó is, ezen keresztül eljutsz a...

WORKSHOP: MAGIC HAMMER (VARÁZS KALAPÁCS MUHELY)

Bronz- és fémesszközök.

Ha a fémeket Hagane-vá ötvözd, akkor többet nem kell újra élezned a pengéket. Szerelkezz fel, majd foglalkozz egy kicsit a metallurgiával.

RUE MAL FALLEDE

ELHAGYOTT Bányá B1

A Wyvern nevű Főellenségtől meg fogod szerezni a Hyacinth Sigit, erre majd később lesz nagy szükséged. A ládából vedd fel a Fern Sigit, hiszen erről a szintről csak ennek a segítségével távozhatasz.

DREAMER'S ENTRANCE (AZ ÁLMODOZÓ KAPUJA)

Stirge (3 db)
Fenevad: 90 HP/0 MP
Speciális támadás: Bloodsuck (vérszívás)

MINER'S RESTING HALL (A BANYÁSOK PIHENŐHELYE)

Goblin (2 db)
Emberfélé: 220 HP/25 MP
Mimic

Fenevad: 120 HP/0 MP
Speciális támadás: Numbing Needle Lada (varázslattal bezárva):
Stinger (B) Guisarme, Sand Face grip Quad Shield (B)
Ring Mail (B)
Ring Leggings (B)
White Queen gem (Fehér Királynő drágakő)
Grimoire Visible (Sorcerer varázsigé, Eureka)
Cure Bulb (5 db)

THE BATTLE'S BEGINNING (A HARC ELKEZDŐDIK)

Főellenség: Wyvern
Sárkányfélé: 340 HP/0 MP

Speciális támadás: Fire Breath

Ez alkalommal egy Wyvern kell legyőznöd, ami bizony nem lesz valami könnyű feladat. A Wyvern, ellentétben a legtöbb sárkányfélével, nagyszerűen ellenáll a súrlófegyvereknek, a tampa fegyvereket viszont ki nem állhatja. (ha mégis lánszást használnál, akkor vedd célba a testét).

Ha pedig sikerül mögékerülnöd, akkor támadd meg a farokszézet az éles fegyvered egyikével.

Nyereség:

Hyacinth Sigil
Cure Tonic (Erősítőser)
Grimoire Ignifuge (Enchanter varázslat, Pyro Guard)



>> Egy újabb olyan feladat, ami időre megy. Sies, te ne maradj! >>>



>> Próbáld ki a különböző fegyvered, és mérlegeld az esélyeidet. Hozz taktikus döntéseket. >>>



>> Mindig érdemes különböző pengéket magadnál hordanod. Erre azért van szükség, mert az egyik kard mondjuk a csombazók ellen tökéletesen használható, de a Sárkányok csak kővetnek, ha meglepelted előlük. >>>

Útmutató

Elhagyott bánya (folyt.)

ELHAGYOTT BÁNYA B1 (FOLYT.)



>> Ha megsebesítél, használnd a Rage Ache (dühös fájdalom) kombinációt. >>



>> A Wyvern vagy a Dragon háta mögé lehet kerülni, bár igyekeznek megakadályozni. >>

WHAT LIES AHEAD? (MIHT LÁTSZ SZEMBEN?)

Goblin, Goblin Leader (goblin, goblin főnök)

Emberfélék, 260 HP/60 MP

Speciális támadás: Stun Cloud (kábitó felhő), Degenerate

Rendeld az egyik gombhoz a „Ward” védelmi képességet, és ennek segítségével próbáld meg kivédeni a kábitó felhőt. Az Yggdrasil's Tearset ha lehet, ne possékold. A Stun Cloud a Paralysis nevű varázslatot idézi meg, ez megakadályoz abban, hogy bárkit is megtámadj.

THE EARTHQUAKE'S MARK (A FÖLDRENGÉS NYOMAI)

Stirge (3 db)

Egy Hyacinth Sigil és egy Latch lezárnak ugyan két ajtót, de a harmadik, a bal oldali nyitva van - mielőtt bemész, azért



>> A nyílpuskások csak olyan messzire vonulnak vissza, hogy még le lehet szedni őket. >>



>> Ha jól időzítel a Pyro Guard védelmet, felére csökken a tűzbárok okozta pusztítás. >>

csekkold le a terepet (Eye of Argonnal vagy Eurekával), hiszen egy Eruption (kitörés) csapda van itt elrejtve.

COAL MINE STORAGE (SZENBÁNYA - RAKTÁR)

Goblin Leader, Goblin (2 db)
Mielőtt megközelíted a ládát, használnd az Eureka vagy az Eye of Argon varázslatot, hiszen egy mérgegcsapda van elrejtve, egyből szemben a ládával. A hátsó parkányon azonban találsz egy „Trap Clear” mezőt, ha erre rálépsz, akkor deaktiválódnak a szobában elrejtett csapdák.

Láda (nyitva):

Ring Sleeve (B) (kézélő)

Chain Coif (B) (láncos sisak)

Undine Jasper

Fern Sigil

THE DARK TUNNEL (A SÖTÉT ALAGÚT)

Mentési kör

Készülj fel lélekben a következő Főellenségre, de az elkerülhetetlen küzdelem előtt menj be a keleti ajtón. Egy szobába jutsz, itt később a játék folyamán meg fog jelenni egy Fenevad formájú gyakorlóbabú (Ogre mása).

RUST IN PEACE (NYUGODJ BEKÉBEN)

Goblin Leader, Goblin, Minic

Láda (varázslattal lezárván):

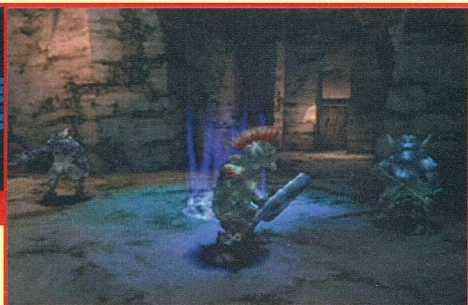
Chain Sleeve (B)

Salamander Ring (szalamander gyűrű)

Manabreaker

Elixir of Sages

Grimoire Undine (Enchanter varázsige,



>> A Ward védelemnek megvan az a jó tulajdonsága, hogy hatástalanítja a Paralysis hatását. Ha például egy „Paralizált” kard ellen védekezel vele, akkor sebesülés helyett meg fogsz gyógyulni. >>

Frost Fusion [fagyasztás]

THE SMELTRY (KOHÓ)

Főellenség: Fire Elemental (tűz elementum) 320 HP/140 MP

A Fantomok közé tartozik, a Piercing (szűrő-) fegyverek ellen állja a sarat, de tart a Watertől (víz)

Speciális támadás: Fireball (Tűzgolyó)

Itt az idő, hogy használnd a Salamander Ringet és párosítsd az Undine Jasper egy tetszőleges fegyverrel. Amikor Battle Mode-ban (harci mód) küzdöss, alkalmazd a Frost Fusion (fagyasztás) és kombinál a fegyvereidet a vízzel kapcsolatos támadásokkal.

Nyereség:

Grimoire Flamme (Warlock spell [boszorkány varázslat], Flame Sphere [tűzgömb])

Elixir of Queens

Mana Tonic (erősítőszér)

LIVE LONG AND PROSPER (HOSSZU BOLDOG ÉLETE)

Az itt található ajtó a Fern Sigillel van bezárva. A Fern Sigilt a Coal Mine Storage-ban (raktárban) találod meg.

TRAITOR'S PARTING (A CSALÓ)

Főellenség: Ogre (emberevő óriás)

540 HP/35 MP



>> Néha egy Mimic meggyilkolásáért egy palack finom bor a jutalom. >>

Fenevad erősen védekezik a tompa fegyverek ellen.

Vigyázz az Ogre kirohanásaival, és a legjobban teszed, ha megpróbálsz a lábán megsebesíteni. Próbáld meg 50%-kal lelassítani, és akkor támadj, amikor regenerálódik.

Ha a fegyverfor-gató kezét akarod megsebesíteni, akkor ne felejtésd el az, hogy balkezese. Remélhetőleg most már birtokodban van egy jó kis szörny-szelető fegyver.

Nyereség:

Cure Bull (3 db)

Elixir of Kings

Grimoire Rempart (Enchanter spell, Terra Guard)

ESCAPEWAY (MENEKÜLÉSI ÚTVONAL)

Lépcsők vezetnek felfelé...



>> A Fire Elemental csak akkor félelmetes, ha szegényes a felszerelésed. Idővel a legtöbb támadás nem fog komoly gondot okozni. >>



>> Olvasd el a lenti adatokat. Itt például egy egy-célpontos, Edged (éles) támadásról van szó, „Physical” (fizikális) képességeidet igénybe véve. >>

nyugati VÁROSKÖZPONT – ÚJRA



>> A *Vagrant Storyban* számos ilyen és ehhez hasonló ajtó találás, ezekhez időről időre vissza kell térned. Ez a kapu csak akkor nyílik ki, ha egyszer már végigmentél a játékon. >>

Derítsd fel a terepet, és keresd meg az Undercity West (nyugati alsó város) bejáratát.

RUE BOUQUET

Mentési kőr

TIRCOLAS FLOW (DÉLI OLDAL)

A mozgó platform most már üzemel, és segítségével visszamehetsz a Magic Hammer Műhelybe - ha úgy érzed, hogy a fegyvereid javításra szorulnak. A helyszín tele van Crimson Blade-ekkel, viszont felszedhetsz egy csomó extra páncélt.

GLACIALDRA KIRK RUINS (ROMOK)

AZ ALSÓVÁROSBAN HEM-ZSECNEK A GONOSZOK ÉS AZ ÉLŐHALOTTAK, DE EGY FENEVADAT IS TALÁLSZ ITT.

A kapu egy Rood Inverse-el van bezárva, és csak akkor nyílik ki, ha egyszer már végigjártad a játékot. Most mindenesetre koncentrálj a déli rejtékajtóra, ide a köveken átmászva juthatsz el.

RUE SANT D'ALSIA

Először is, indulj el a Villeport Way-en. Amikor visszatérsz, már népes társaság vár rád!

Crimson Blade (2 db)

Vigyázz, mert az egyik penge fentről ugrik rád. Ha körülnézel, látsz egy alacsonyban fekvő balkont; ide ugorj fel.

VILLEPORT WAY

Itt először is végig kell nézned egy film-



>> A messze hordó fegyvereknek nagy hasznát fogod venni, főleg, ha te állsz magasabban. >>

>> Amikor egy riadóztatott ellenfél mellett érsz földet, ők egyből támadásba lendülnek. >>

bevágást. Ezután nézz körül, és észre fogod venni, hogy az út el van torlaszolva, és az ajtó is be van zárva. Térj vissza a Rue Sant d'Alsia-hoz, és menj be a Dinas Walknál.

UNDERCITY WEST (NYUGATI ALSÓVÁROS)

Az Alsóváros hemzseg a Gonoszoktól és az Élőhalottaktól, de találsz itt egy Fenevadat is. Érdemes annak megfelelően felfegyverkezni, nehogy kellemtelen meglepetés érjen. Amikor először jársz itt, a feladatod az, hogy elérj a Snowfly Foresthez (erdő). Később majd vissza kell térned az Iron Key-jel (vaskulcs), hogy feloldjad a Clematis Sigit, és beléphess a Limestone Quarrybe.

SEWER OF RAVENOUS RATS (A PATKÁNYOK CSATORNÁJA)

Skeleton (2 db), Zombie Mage 135 HP/BOMP

Szereld fel a Soul Kisst egy locus drágakövel, hogy kivédhesd és megelőzhesd a rád zúdított varázslatokat. Ha az ellenfeleid odébálikak, utánuk tudsz loptózni, anélkül, hogy azok észrevennének. A pálya végén lévő ajtó egy Silver Key (ezüst kulcs) nyitja.

UNDERDARK FISHMARKET (ALSÓ HALPIAC)

Főellenség: Óriás Rák 420 HP/0 MP Fenevad, a vízzel jóban van Speciális támadás: Aqua Bubble (vízbuborék)

Ez a hatalmasra nőtt rák nagyon gyenge a tűzzel és a levegővel szemben, az Air/Lighting kombinációk és a Break Arts nagyszerű fegyverek bizonyulnak ellene.

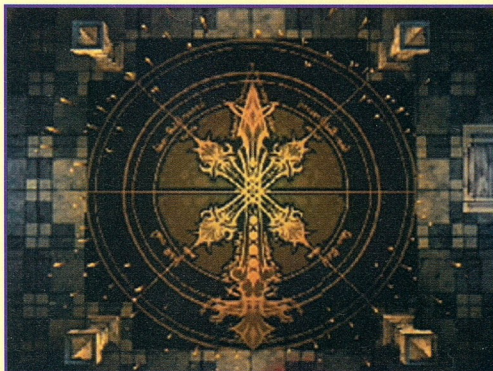
A Blunt (tompá) fegyverekkel kiválóan fel lehet törni a rák páncélját, ha pedig valami hegyes fegyvert használasz, akkor célozz a szájára.

Nyereség

Cure Bulb (3 db)
Elixir of Queens
Grimoire Sylphe (Enchanter spell, Luft Fusion)

REMEMBERING DAYS OF YORE (YORE RÉGI NAPJAI)

Zombie Knight, Ghastr, Zombie Mage Gyere ide vissza, ha nálad lesz majd az Iron Key (acél kulcs), mert segítségével be tudsz jutni a Larder for a Lean Winterbe (félteli éléskamra), Segítségével a Clematis Sigitel is el tudsz bánni. Ezután indulj el a Snowfly Forest irányába.



>> Ez a hexagonális jel a locus vallási szimbóluma, és Rood a neve. Egy filmbevágásban végignézhetsz, ahogy Grissom parancsnok ezt a szimbólumot belekarcolja a melkaszára. >>



>> A fegyvereid karbantartása nagyon fontos dolog. Ezen kívül, jól teszed ha a „Combine” funkcióval te is legyártasz néhány új fegyvert, ezek ugyanis nagyon hatékonyak tudnak lenni. >>

útmutató

Nyugati városközpont – újra

nyugati Városközpont – újra

DREAM OF THE HOLY LAND (ALMOK A SZNETFÖLDRŐL - KELL AZ IRON KEY)

Főellenség: Water Elemental
Fantom, gyengén viseli a tüzet.
Speciális támadás: Aqua Blast
(vízágyú)

Erősítsd meg a pajzsodat Undine
Jasperral és Marid Aquamarine-nel
(vízhatlan lesz tőlük). A fantom-elleni
fegyvereket pedig tuningold fel tűzzel
kapcsolatos drágakövekkel.

Vegyél magadhoz egy Magic
Ward-ot (varázspálca) hogy elháríthasd

a rád szőtt első varázsigéket, majd
menj át ellentámadásba. Használj
a Flame Sphere-t (tűzgolyó), és
támadj az ellenfeled tetszőleges
testjait.

Nyeréség:
Grimoire Avalanche

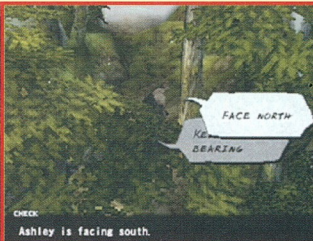
Elixir of Sages Acolyte's Nostrum

A hátsó ajtó Limestone Quarryba vezet,
de le van zárva, egy Aster Sijlivel. Erről
azonban később lesz szó, lévén az As-
ter Sijli az Undercity East part II-ban
található, és ott még nem tartunk.

ERDŐ



>> Emlékszel Famedosra és Lamkinre, Grissom kisérőre az előző filmbevezetőből? Na most megtaláljátok őket... >>



>> Néha be tudod tájolni az égtájakat a fákra lévő moha segítségével, de van ennél jobb módszer is: vedd elő a térképet. >>



>> Az erdőben nem nehéz eltévedni, de ha jól figyelsz, akkor meg fogod találni a helyes utat. Persze le is lehet vágni a hosszú, kanyargós ösvényeket... >>

AZ ŰTVESZTŐ SZÁMTA- LAN MEGLEPETÉST TARTO- GAT, DE AZÉRT VAN EGY RÖVIDEBB ŰT IS...

Az erdő tulajdonképpen egy űtvész, és féltően egy Snowfly-raj állja el az utadat. Meg kell találnod, és le kell győznöd a gonosz Earth Dragon (sárkány), hogy a raj odább álljon. A győzelem fejében egy Bronze Key (bronz kulcs) is űti a markod. Ahhoz pedig, hogy elhagyhassd az erdőt, le kell győznöd Grissomot is.

Basilisk (120 HP/0 MP, fenevad, a le-
vegőt nem szereti)
Speciális támadás: Acid Breath (Sa-
vas lehellet)

Ichthious (100 HP/0 MP) fenevad,
gyengén viseli el a földet (Earth)
Speciális támadás: Spiral Shell

A bonyolult űtvészőzben nem nehéz elté-
vedni, de van mód arra, hogy aránylag
gyorsan átverekedj magad a labirintusban.
Indulj el délre a Faerie Circle-től, menj to-
vább délre (The Hunt Begins), délre
(Which Way Home), még délre (The Birds
and The Bees), még mindig délre (Traces
of the Beast), nyugatra (Fluttering Hope),
délre (Return to the Land), A Traces of

the Beastnál (a bestia nyomai) fordulj ke-
letre, és menj el a Yellow Woodig.
Bár a tájékozódásban segít a térkép, de
Plot segítségével ellenőrizheted, hogy a
fák melyik oldalán nő a moha. Ezáltal pe-
dig be tudod látni az északi irányt.

RETURN TO THE LAND

Foellenség: Earth Dragon
Sárkány, 510 HP/0 MP
Speciális támadás: Acid Breath (sa-
vas lehellet)

Ennek a sárkányi is sérülékeny a szűrő-
fegyverekkel szemben, a farkát pedig az
éles pengékkel tudod megebeszteni. Vi-
szont ez a Főellenség rendkívül erős pán-
cétzattal rendelkezik, és a levegővel ka-
pcsolatos Break Artok sem olyan hatko-
nyak ellene, mint más esetben.

Nyeréség

Bronze Key (bronz kulcs)
Grimoire Paradise (Aero Guard varázsigé)
Vera Potion

Az Earth Dragon elpusztítása után meg-
változik a szélirány, és a szél eltűn-
ni a Yellow Woodba (Sárga Erdő) vezető kijá-
ratot elzáró Snowfly felhőt. Indulj el, és

fordulj délre kétszer, és hamarosan elér-
sz a Forest River Save Pointhoz (folyóparti
erdőnél lévő mentési pont).

THE FOREST RIVER (FOLYÓPARTI ERDŐ)

Basilisk, Zombie Knight (2 db)
Save Circle, Container (mentési kör,
tároló)

Láda:

Knuckle Guard
Circle Shield (H) (kőr pajzs)
Chain Mail (I)
Sylphid Ring
Nightkiller gem

Acolyte's Nostrum x 3
Grimoire Agility (Sorcerer spell [bo-
szorogó varázsigé], Invigorate)
Válaszd az oldaldíszet, és ekkor nem
lesz nehéz megfizetni a folyó felett lépé-
sösen elhelyezkedő tömböket. Ha a
zombi lovagok vértanulni jönnek, emlé-
kezz vissza a néhány pályával korábban
tapasztaltakra. Miután kijöttél a másik ol-
dalon lévő kijáraton, menj északra (Lamen-
ting to the Moon), még tovább északra
(Punning with the Wolves), keletre (You
are the Prey), űjöl északra (The Secret
Path), északra (Hewn From Nature) aztán
megint északra.

HEWN FROM NATURE (TERMÉ- SZET FARAQT KÖVEK)

Főellenség: Dark Crusader (Sötét Ke-
reszteslovag)
Gonosz, 380 HP/80 MP

A levegővel kapcsolatos varázslatok (Air
Affinity) és a Break Arts segítségével
megfoszthatod a páncélzatától. Az alha-
sát érdemes a szűrőfegyverekkel céloba



>> Ha ha. Nem talált. Az Ichthious Spiral Shellje és a Basilis Acid Breathje a levegővel és a földdel kapcsolatos támadások. Egy jó pajzs viszont fel tudja őket jöni. >>



>> Ha úgy érzed, hogy eltévedtél, nézd meg a tér-
képet. Ha minden igaz, most valahol itt vagy. >>

Vagrant story

Az őrtorony

venni. Saját magára a Prostatia nevű varázslatot alkalmazza, de a Grissomot is használja ezen kívül.

Nyeresség

Angel Wing (H) (angyalzsármay)

Katana

Grimoire Deteriorer (Sorcerer spell

[varázslat], Tarnish)

Elixir of Queens

Főellenség: Grissom,

Crimson Blade cleric,

Emberfélé, 350 HP/100 MP

Nyeresség

Shillelagh (H) Wizard Staff (varázslók eszköze)

Swan Song accessory

Grimoire Annuler (Sorcerer spell, Ma-

gic Ward)

Grimoire Gnome (Enchanter spell,

Soil Fusion)

PARTNER: SYDNEY LOSSTARTOT

Tulajdonképpen te lehet győzni Sydney-t ebben a csatában – annak ellenére, hogy élvilág halhatatlan –, de készülsz fel arra, hogy egy rendkívül macakos ellenféllel lesz dolgod. A Prostatia varázslattal már a harc elején oszdi meg (és uralkod) az ellenséges tábornok. Ahhoz hogy nyerjél, egyedül Grissomot és a Kereszttest kell legyőznöd.

Láda (nyitott):

Corpse Reviver (I)

Firangi

Circle Shield (H)

Demonia gem (drágakő)

Vera Tonic (3 db) (erősítőszer)

Cure Bulb (3 db) (orvosság)

Távozz a ládnál levő kijáraton át, menj el a The Wood Gateig (a kapu) mentén végig a City Walls South (déli várostal) mentén, és vedd célba a Keepet (őrtorony).

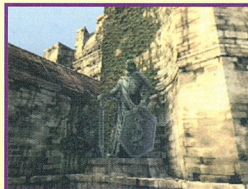


>> Ennek a nagy hatsugarú fegyvernek a segítségével mindig elsőnek tudsz támadni. És ha már te vagy az első, akkor érdemes mindjárt egy sorozattal kezdeni. >>

>> Törekedj arra, hogy közted és a támadók között egy ellentét is álljon. Ha a támadás van, akkor a „pajzsoz” fel fogja majd a támadásokat. >>

>> A sok célpont ellen irányzott támadás akkor hasznos, ha az ellenfeleid egy helyen vannak. Pozícionáld jól a támadást, és törekedj a maximális hatékonyságra. >>

az őrtorony



>> Ne menj tovább gyönyörűn, amikor elérted a Warrior's Restet. A közelben egy ellenség lapul. >><<None>



>> Ha el akarod nyerni a Hand of Mace-t, harcolj a Minotaur ellen időre. >>

A Siggellel őrzött ajtók csupán bónuszpontokat érnek, ezeket a pályákat nem kötelező teljesíteni. Ha mégis belevágsz, akkor azonban figyelj az időre! Innen az Iron Maiden B1 is elérhető. Koncentrálj most az őrtoronyra, hiszen ez lesz egy időre a cselekmény központja.

A Storm of Arrows, Urge The Boy On, A Taste Of The Spoils, Wiping Blood From Blades

A nyolc ajtó nyolc olyan szobába vezet, ahol időre lehet versenyezni, különböző díjak reményében. Ezeket nem kötelező teljesíteni, de az itt megszerzett cuccok (Siggilek stb.) később elég jól jönnek majd.

THE WARRIOR'S REST (A HARCOSOK PIHENŐHELYE)

Chest (szükséged lesz a Chest

Keyre [láda kulcsa])

Sweet Sorrow (I) Francisca +

Gendarme

Tower Shield (I) Death Queen gem

Sallet (H)

Sorcerer's Reagent (3 db)

Mini-Főellenség: Rosencrantz, 400

HP/100 MP

Speciális támadások: Sword Break

Arts (Vile Scar, Cherry Ronde –

kardforgatás)

Szerelkezz fel a legjobb, emberfélék el-



>> Ha mindjárt a harc elején sikerül előretornálni és egy lázadás kombóval nyitni, akkor esélyed lesz egy szép sorozat kivételzésére. Szerzed meg mindenhol az „Excellent!” minősítést. >>

leni fegyvereiddel, és készülsz fel a közelharcra. Alkalmazd a rövid hatótávolságú, nagy pusztító erejű kombókat, és ne tégy egy felesleges mozdulatot se. Amikor elegendő sérülést okoztál neki, Rosencrantz el fog pusztulni – viszont az ő Break Arts-ját nem lehet elnyerni.



>> Tik, tak, tik, tak. Az óramutató környörtelenül halad előre, és a sárkányal még el kell bámozd. >>

WORKSHOP – KEANE'S CRAFTS (KEANE MŰHELYE)

Tools for Bronze, Iron, Hagane

(Fém, bronz és Hagane).

Itt az idő, hogy feljavítsd az arsenálodat

a Crimson Bladekötő zsákmányolt cuccok segítségével.

VEDD MAGADHOZ AZ EMBERFÉLEK ELLENI LEGJOBB FEGYVEREIDET, ÉS KÉSZÜL FEL EGY NEHÉZ MENETRE.

Útmutató

Iron Maiden B1

iron maiden B1

Az Iron Maiden egy bónusz szint. Tulajdonképpen csak az első szobában kell harcolnod, és a B2 szint is elérhető még az első játékban is. Ha fel akarod deríteni ezt a szintet is, térj vissza később, amikor már nálad van a Tearose Sigil (a The Abandoned Mines B2-ben taláod). Az Iron Maiden B2 pályán van a Kalmia és a Columbine Sigils is, és a verseny itt is időre megy. A Steel Key (acé kulcs) csak a második végjátászkor játszik szerepet.

THE CAULDRON (BOSZKÁRNYKONYHA)

Wraith 120 HP/140 MP

Fantom, gyenge az Edged (éles) fegyverek és a Fény ellen.

A Dark (sötétés) képességek ellen viszont állja a sarat.

Speciális támadások: Reaper Scythe, Mind Blast, Poltergeist

A Wraith először megpróbál Silence (csend) varázslattal megélni, ennek sokkal inkább pszichológiai mintsem fizikai hatása van. Használj a Warlock varázslatát ellene, vagy – ha módodban áll – a Spirit Surge-t is bevetheted.

Nyeréség

Mandrake Sigil
Grimoire Exsorcer (Warlock spell, Exorcism[ördögűzés])

Chest Key (láda kulcsa)

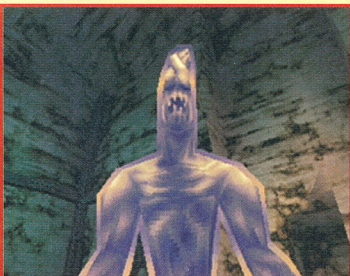
Gargyle (vitzkőpó) 120 HP/0 MP
A Gonoszokhoz tartozik, gyengén szerepel az Earth és a Piercing fegyverekkel szemben

Speciális támadás: Numbing Horog (bénító horog)

Haryhausen ivadéka nem igazán tud repülni, szóval emeld a válladhoz a számszerjait. A Numbness (bénító) varázslat lelassítja a támadásában, és megakadályoz abban, hogy használja a támadóvédekező képességeit.



>> A Gargyle Numbing Horog (bénító horog) mepekádályoz abban, hogy használj a harci és a védelmi képességeidet. A Spirit Orzonnal semlegesítheted a hatását. >>



>> Számos teremtménynek van Ittkos Grimoire a birtokában; ezek mindig jól jöhetnek. A Wraith-től is szakmányolhatasz egyet. >>

A FELADAT LÉNYEGE ITT A BRONZE KEY HASZNÁLATA A RUE MORGUEBAN.

Nyeréség

Spirit Orison (3 db)

Vera Bulb (3 db gyökér)

Van még itt egy csapatja is elrejtve, de a Tearose Sigil segítségével tovább tudsz jutni.

THE PEAR (KÖRTE)

Állj fel a mozgó platformra, és indulj el nyugatra. Mielőtt meg érnél a platform, ugorj le róla, így egy kis lendületet tudsz nyerni. Amikor majd visszafelé jössz, a mozgó platformra csak a ládáról tudsz felugrani. Pusztítsd el a sarokban lévő két ládat, majd töld a mozgolható dobozt a bejárathoz. Ezután töld végig a kijártnál lévő folyosón, egészen a szakadék perméig. Ha átjutottál, pusztítsd el a két egyponst gördíthető blokkot. Ez a következőképpen kell kivitelezned: töld

össze őket, aztán töld a 3-pontosos a falhoz, balra. Ugorj fel balra, és fent kapaszkodj meg. A dolog nem lesz egyszerű, de az Invigorate segíteni fog.

BOOTIKENS

Ahhoz hogy visszatérhess, töld a kék mágneses blokkot a párkány szélére, és ugorj le róla. Csak egy olyan kék blokk van, amit fel tudsz emelni, ezt a melletted lévő - szintén kék - blokkra kell ráraknod. Ezután állj fel, vedd fel a másik kék blokkot, és helyezd oda, ahol álltal. Lépj fel rá, ragadd meg az első blokkot, aztán lépj le, a párkányra (ahonnan felvetted), és helyezd el a blokkot a tologatható láda mellett. Ezután vedd fel a hátsó lebegő kék blokkot, helyezd el ugyanazon a párkányon, lépj át a hasadékra, és tedd az egyik blokkot a másikra. Most már fel

fogsz tudni mászni a fent lebegő blokkra.

TOWN CENTRE SOUTH (DÉLI VÁROSKÖZPONT)

Itt majd a Bronze Keyt kell használnod, hogy bejuthass a Rue Morgue-on keresztül az Abandoned Mines B2-be (elhagyott bánya B2). Először azonban ajánlatos felderíteni a terepet, ebben segítségére lesz az Iron Maiden B1-ből származó Mandrake Sigil. Ha kész vagy, indulj el Rue Volnacból a City Walls East (kelti város) irányába. Ezután merészkedj be az Undercity Westbe (nyugati Alsóváros), és ragadd el a Cattleya Sigilt a Dark Elementálól.

FORCAS RISE

Crimson Blades (2 db)

Mással fel a lépcsőkhöz a keleti részen lévő háztölcökre, és ugorj át a szakadékon az északi-keleti sarokba. Itt találsz egy magasban fekvő kijaratot, ez a Rue Faltes-hez vezet. Ha nem tudsz elég magasra felugrani, használj az Invigorate-et, vagy a Snowfly Forestből származó Fairie Winget.

RUE ALIANO

Crimson Blades (3 db)

A házba vezető ajtó egy Mandrake Sigillel van lezárva (Iron Maiden B1-ben taláod meg).

RUE MORGUE

Crimson Blade (2 db)

Ha végeztél velük, használj a Bronze Keyt, és ereszkedj le az Abandoned Mines B2-be.

THE HOUSE KHABZAS (KHABZAS HÁZA)

Láda (varázslattal bezárva):

Eye of Argon (10 db)
Grimoire Muet (Sorcerer spell, Silence [csend])

RUE VOLNAC

az ajtó be van zárva, de első alkalommal a keleti városfal mentén el tudsz jutni a nyugati Alsóvárosba.



>> Szereld össze (combine) a megfelelő eszközöket, és egyjél egy új, hatékonyabb szeresznához jutsz. >>



>> A rulettnek is megvan a maga trükkje. Amikor a számkor elkezdnek pörögni, nézd meg a másodk díjat, és döntsd el, hogy a kedvedre való-e? Ha igen, akkor egyből csajj rá a gonbra. >>

nyugati alsóváros (2. rész)

FEAR OF THE FALL (TERISZONY)

Foellenség: Dark Elemental 380 HP/160 MP

Fantom, gyenge a Light (fény) ellen, és a szűrőfegyverek ellen

Speciális támadás: Dark Chant (sötét varázsigék)
Míg az MP megvéd, bocsásd az ellenfeledre két Spirit Surge varázslatot, aztán használj a fényrel kapcsolatos Break Ártokat. Ezen kívül próbáld meg néhány kombót kivitelezni a Trinity-drágakövel felszerelt fegyvereddel.

Nyeresség

Cattleya Sigil
Grimoire Meteore (Warlock spell, Meteor)

SINNERS' CORNER (BÜNS ZUG)

Dark Skeleton (2 db) 150 HP/30 MP
Dark Eye (Sötét szem) 95 HP/85 MP
Fantom, gyenge a Light (fény) ellen, és a vágófegyverek ellen

THE CHILDREN'S HIDEOUT (A GYERMEKEK MENEDÉKE)

Dark Eye, Gargoyle (2 db)

Láda (nyitva):
Sweet Death (S) Shamshir plusz Knuckle Guard (kézvédő)
Footman's Mace (H)
Steel Bolt (Acél golyó)
Spiked Shield (tűskés pajzs) plusz White Queen gem
Sallet
Undine Bracelet
Speedster gem
Grimoire Dissiper (Sorcerer spell, Dispel)

NAMELESS DARK OBLIVION

Dark Eye, Dark Skeleton



>> Ha még nem használtad a Soul Kiss tőrt, akkor most itt az idő. >>

A folyosó a nyugati Alsóváros többi részéhez vezet el, de a vége le van zárva egy ezüst kulccsal.

ELHAGYOTT Bányá B2



>> Tulajdonképpen felugrásból fel tudsz ide kapaszkodni, de jobban tessz, ha elpusztítod a ládát... >>



>> ...mert ekkor megjelenik egy Heal Panel (de ne lépi a Trap Clear-tre)! >>



>> Az „Air Affinity” teremtmények ellen a védél „Air”, a támadófegyver pedig „Earth” legyen. >>



>> A sárkányok mindig erős páncélzattal rendelkeznek, de a fejükön van egy pár gyenge pont. >>

A lényeg az, hogy időre teljesítsd a Bandits' Hollow (banditák odúja) pályát és a végén elnyerjed a Tearose Sigilt (tearóza pecsét) a gonosz Sky Dragon főellenségétől.

REVELATION SHAFT

A peremnél használd le a ládát, aztán ugorj le rá. Pusztítsd el a hordozható ládák egyikét, majd vegyél fel egyet és vidd a hasadék pereméhez. Állítsd egy vonalba a mozgó platformmal, aztán tedd fel rá a közelben lévő másik ládát. Mássz fel rájuk, használd az Invigoratort, és ugorj át a mozgó platformra.

GAMBLER'S PASSAGE (A JÁTEKOS ÚTJA)

Orc (ork, 2 db) 240 HP/25 MP
Emberfélé, a gyenge a víz és a tompa fegyverekkel szemben

THE MINER'S END (A Bányász ÚTJÁNAK VÉGE)

Air Elemental 380 HP/160 MP
Fantom, gyenge az Earth-szel szemben, viszont erős a Piercing (szűrő) fegyverekkel szemben

Speciális támadás: Lightning Bolt (villám)
A Soil Fusion segítségével fokozd a fegyvereid hatékonyságát, de vigyázz arra, hogy a fegyver cserélgetésekor az Enchanter varázsa az érvényét veszti.

A Sylph drágakövek a pajzsokon és a Gnome kövek a fegyvereken itt hasznos választásnak fognak bizonyulni

Nyeresség

Grimoire Foudre (Warlock spell, Thunderburst)
Mana Bulb

THE TREATY ROOM (RETENTŐ SZOBA)

Poison Slime, Slime (2 db)
mentési kör

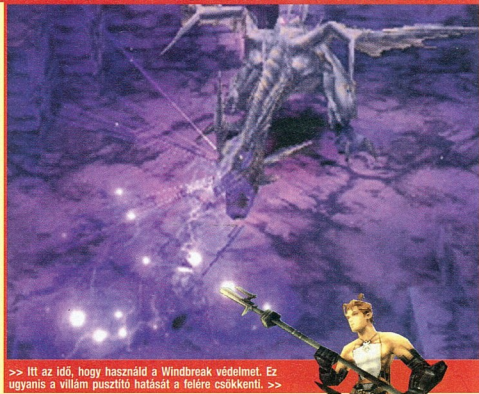
WAY OF LOST CHILDREN (AZ ELVESZETT GYERMEKEK ÚTJA)



>> A Soil Fusion nevű varázs növeli az „Air” ellenfeleknél okozott sérüléseket. >>

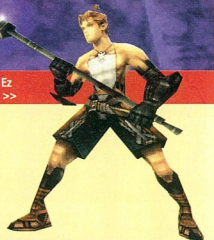


>> Ha nincs számszerződés, bele is ugorhatsz a fenti nyílásba. >>



>> Itt az idő, hogy használd a Windbreak védelmet. Ez ugyanis a villám pusztító hatását a felére csökkenti. >>

Orc Leader (ork főnök) 280 HP/110 MP, Orc (2 db)
Amikor bezárul mögötted az ajtó, csak két perced van arra, hogy eljuss a Bandits' Hollow-ba. ha elhibázod, akkor újból a Treaty Roomban találd magad.
Természetesen felderítheted a terepet, ha van kedved (némi kincset, ládákat és felszerelést fogsz találni), de a legrövidebb út a Treaty Roomból délre vezet.



KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN
A kaland folytatódik...
Elkaiulozunk a legutolsó pályákra is, és lerántjuk a leplet azokról a szintekről és pályákról, amelyek csak a játék teljesítése után válnak elérhetővé.

**AZ IGAZI KIHÍVÁS
A BANTI'S ROUTE
TELJESÍTÉSE ADOTT
IDŐ ALATT.**

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTÉKOSOK:
1-2**

**KIADÓ:
CODEMASTERS**

**TÍPUS:
AUTÓVERSENY**

IRÁNYÍTÁS

NÉZETVÁLTÁS

HÁTSÓ NÉZET



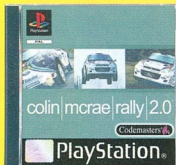
FÉK

KORMÁNYZÁS

GYORSÍTÁS

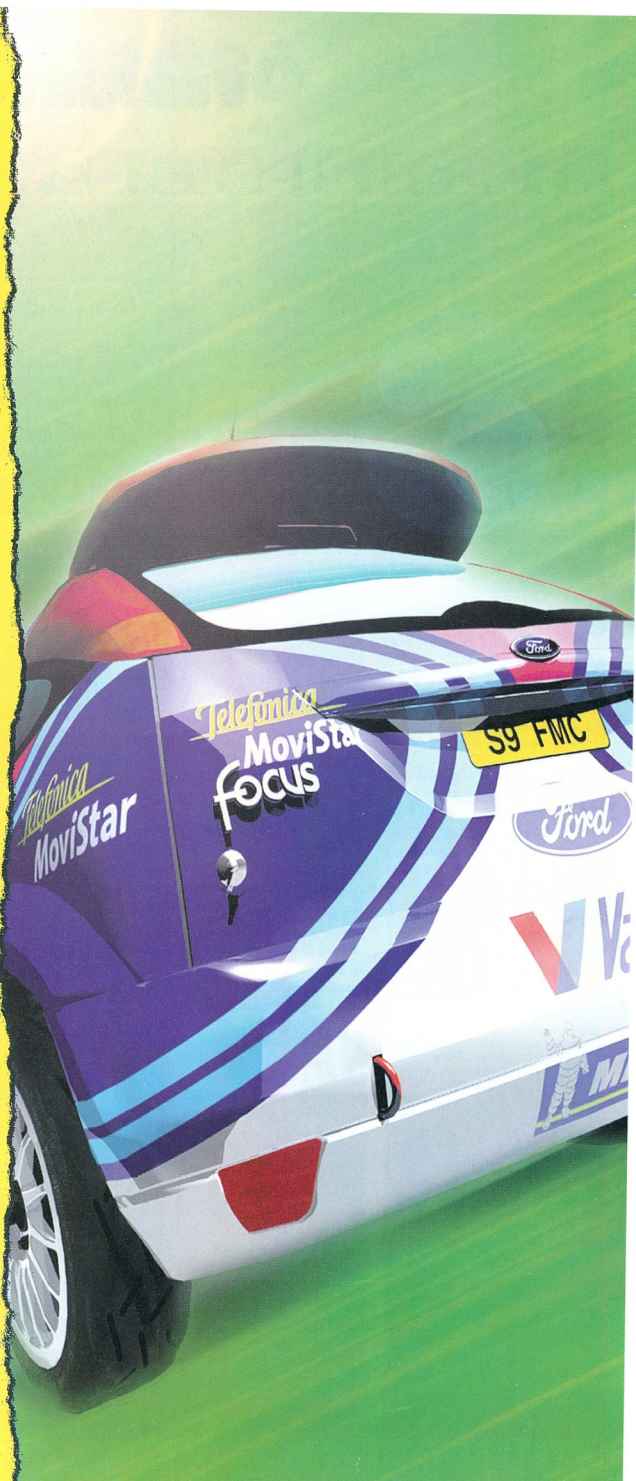
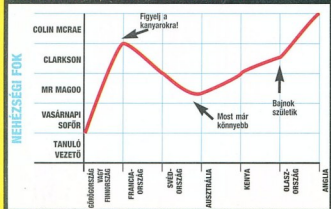
KÉZIFÉK

SZÜKSÉGED LESZ...



- JOYPADRE
- MEMÓRIA-KÁRTYARA

NEHÉZSÉGI SŐRBE



► TIED A PÁLYA! COLIN IGAZI CSEMEGE A TERMÉSZET SZERELMESEINEK.

COLIN MCRAE 2.0

RALLY BAJNOK AKARSZ LENNI? OLVASD VÉGIG A LEÍRÁST ÉS MEGTUDOD, MILYEN AZ ÉLET A GYORSÍTÓSÁVBAN.

Visszapillantó! Index! Kanyar! Az utakon életet menthet az óvatosság! A kreszórán hallott ehhez hasonló sülletlenségeket egyszer s mindenkorra elfelejtheted, mert a hatvan éves vezetőék szemléletével nem fogod kivívni riválisaid tiszteletét. Rally pályafutásod első korszakában, valószínűleg több időt töltesz majd a fák tövében, mint a legelhitelhetőbb környezetvédő, de ne légy türelmetlen az alapok elsajátításakor: a győzelemhez vezető út első lépéseit mindenkinél végig kell szenvednie. Idővel egyre közelebb kerülsz majd a győzelemhez. A középhaladó szinten azután ismét összekaphatod magad: minden szinten újabb és újabb kihívásokat kell legyőznöd, mielőtt a dobogó legfelső fokára állhatsz.

rally mesterfokon

VARADJ AZ ÚTJON!

A sok millió fontos járgányok a legtöbb útkadállyal meg tudnak bírkózni, de azért ne szokj hozzá a felelőtlen kormánykezeléshez. Ha letérsz az útról, veszítesz a sebességedből. Ugyanakkor a pályák nehezebbé válásával az út menti akadályok száma is nő. Esetenként nyerhetsz néhány másodpercet a kanyar levágásával, de könnyen előfordulhat, hogy egy fára csavarodva végzed.

FIGYELJ NICKY-RE!

A GT vagy a Ridge Racer típusú rögzített pályás autóversenyektől eltérően a Colin McRea pályái megtanulhatatlanul hosszúak, ezért nem érdemes az egyes kanyarok bemagolásával foglalkozni. A siker kulcsa Nicky Grist, a mitfahredder, aki nem csak az

előttem álló kanyarról és annak élességéről tájékoztat, hanem arról is, mire számíthatsz a kanyar után. Hallgass a szavára, és képzeld magad elé a következő útszakaszt. A rally-ben nem elég a gyors reakcióidő: meg kell érezned és előre fel kell készülnöd minden kanyarra. Mivel a pályák túl hosszúak, ahhoz, hogy megtanulj őket, a hiányos vezetési képességet nem pótolhatod semmivel. Ám, ha megfelelő szintre fejlesztetd a technikád, nem is kell fejben tartanod az egész pályát: a kanyarok a véredben lesznek.

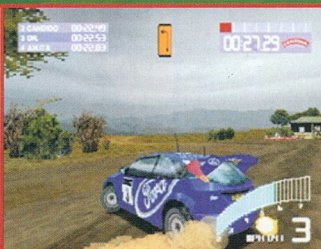
A VEZETÉS MAGASISKOLÁJA

Miután becsatoltad Magad a négyponos biztonsági övbe, leteheteljed, mit tudsz kihozni az alattad dübörgő lóerőközből. A rally más vezetési stílust igényel, mint a biztonságos és jól kézben tartható kötött-pályás versenyek. Szemben az utcai versenyekkel, ahol célszerű a kanyarok előtt lassítani, és a gyorsítással, – ha még egyben van a váltómű – várni, míg ki nem érsz az ívből, a rally maga a pokol: szétszakadó gumik, feszülő merevítő-csővek és egekbe szökő adrenalin-szint. Próbáld csak ki!

MAGA A POKOL: SZÉTSZAKADÓ GUMIK, FESZÜLŐ MEREVÍTŐ-CSÖVEK ÉS EGEKBE SZÖKŐ ADRENALINSZINT. MAJD MEGLÁTOD.



>> Colin szép kis leckét ad majd vezetésből. Figyelj rá, és tanulj: egyelőre jobb pilóta, mint Te! >>



>> A rally-ben a siker kulcsa a felkészültség: mitfahredder, Nicky Grist lesz a tued és a szemed a versenyeken. >>



>> Pazar a látvány, de amint pályát fog a géped, nem sok hasznát veszed: a külső kameraállásnál nincs jobb. >>

Útmutató

Felkészülés a versenyre

RALLY MESTERFOKON

KORMÁNY VISSZARÁNTÁS

Felejtse el a többi játékból megtanult „kövesd a pályát” taktikát. A világ legnehezebb pályáinak legelősebb kanyarjait csak farolással és a kormány visszarántásával tudod bevenni. A kanyarköz közeledve lépj a fékre

és ránts félre a kormányt, hogy a kocsi orra kanyar középpontja felé mutasson. Mikor kilendül a járgány fara, taposs a gázbá és ránts vissza a kormányt az ellenkező irányba.

Ha megfelelő a technikád, a falat elkerülve szép lassan

kiérsz a kanyarból, és visszakerülsz a pálya nyomvonalára. Ezzel a módszerrel sebességvesztésed nélkül veheted be a legelősebb kanyarkört is.

A NÉLKÜLÖZHETETLEN GRIST

Nicky Grist minden előtted ál-

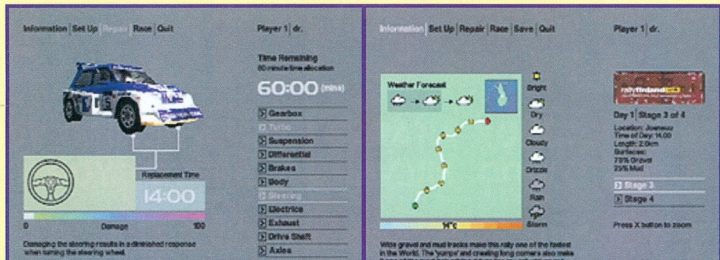
ló kanyarról tájékoztat. A felvilanó sárga, fehér és zöld lámpák azt jelzik, hogy a kanyar bevetéléhez nem kell fékezned. Am a narancssárga és a vörös lámpákkal jelzett kanyarok nem piskótták: egy laza fékezés még nem garantálja a sikeres fordulást.

FELKÉSZÜLÉS A VERSENYRE

A lengéscsillapító, a sebességváltó és a fékek beállítása megalázkodhat tünhet, de ez a játék nem GT, ráadásul nem is igényel komoly műszaki jártasságot. Ha nem akard összeolajozni a kezed, versenyezz Easy szinten, mert az autó paramétereit csak a nehezebb fokozatokon változtathatod meg.

TESTRE SZABÁS

A módosítások előtt érdemes figyelembe venni, hogy a rally versenyeken gyakran két futamot is rendeznek egy nap, vagyis nincs lehetőség a két futam közt további változtatásokra. Úgy kell beállítanod a gépet, hogy az mindkét futamra megfelelő legyen.



>> A Championship futam előtt végrehajtott változtatások az egész versenyre vonatkoznak. Légy megfontolt mielőtt döntesz! >>

>> Tájékozódj az egyes szinteken a várható időjárásról: azok a szürke felhők nem sok jót sejtetnek. >>

KEREKEK

A kerékcseré előtt nézz utána a pályák fizikai jellemzőinek és tájékozódj a verseny napjára várható időjárásról. E két paraméter alapján könnyen kiválaszthatod az ideális gumikat: csak ügyelj rá, hogy az megfelelően a pálya felszínének és az időjárás viszonyoknak.

SEBESSÉGVÁLTÓ

Öt beállítás közül választhatsz, melyek a végsebességükben és a gyorsulásukban térnek el

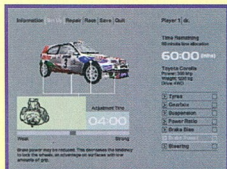
MINDIG ELLENŐRIZD A PÁLYA ÁLLAGÁT!

egymástól. Érdemes végiggondolni, hogy a pálya tekervényességétől és kanyarjaitól függően a robbanékonysággal vagy a nagyobb sebességgel érthetsz el jobb időeredményt.

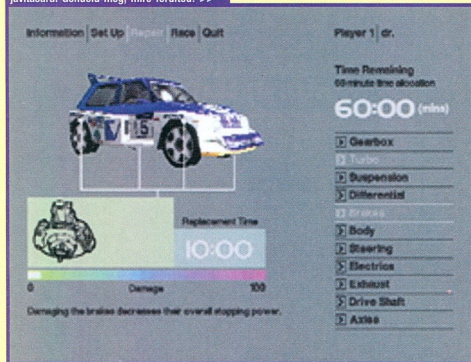
forolást. Viszont, ha a hátsó kerekek kapnak nagyobb szerepet, a gép faram könnyebben megcsúszik, így nagyobb esélyed lesz az éles kanyarok bevetélére.

FÉK

Ez szabályozza a fékezőerő megoszlását az első és a hátsó kerekek tárcsái közt. Ha az első kerekekre helyezel nagyobb fékerőt, a kocsi kisebb valószínűséggel csúszik meg, ami meglehetősen



>> A verseny alatt 60 percet van a kocsi javítására. Gondold meg, mire fordítod! >>



>> Etoó alkalommal főleg az a felfüggesztést és az ehhez hasonló beállításokat megváltoztatni, de ha keményebb útra kerülsz, mint az aszfalt, keményebb rugókkal jobb lesz a kocsi ütfüggsége. >>



COLIN MCRAE RALLY 2.0

A szervizműhely

FELKÉSZÜLÉS A VERSENYRE

FÉKERŐ

A nagyköcsök szerint a legtöbb esetben az eredeti beállítás az optimális, és a fékerő csökkentése csak csúszós pályán javítja a kocsi útfogását. Ilyen a havas svájci vidék is, ahol némi változtatással tovább javítható a teljesítmény.

FELFÜGGESZTÉS

Ez is egy olyan paraméter, amelyen a legtöbb autónál fő-

lőseleg változtatni. Azonban a Seat Cordoba esetében a rugók egy hajszálynit keményebbre állíthatók, mert az alapbeállítással könnyen elszállhat a gép az útról.

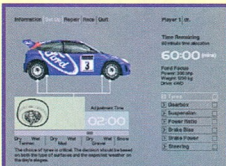
KORMÁNYZÉKÉNYESÉG

Egy teljesen magától értetődő paraméter: ha érzékenyebbre állítod a kormányt, mozgékonyabb lesz a járgányod. Analóg control-paddal az alapbeállítás általában megfelelő, de a

csese pályákon hasznát veheted némi finomításnak.

ERŐÁTVITELI MEGOSZTÁS

Ez a beállítás szintén pilótafüggő. Ne felejtisd: ha a bukókés a kocsi hátulja fölött van, a gép könnyebben kifarol. Azoknak a versenyzőknek, akik szeretik a látványos és hatékony fordulókat, tetszeni fog ez a beállítás, ám a legtöbb sofőr megmarad az eredeténél.

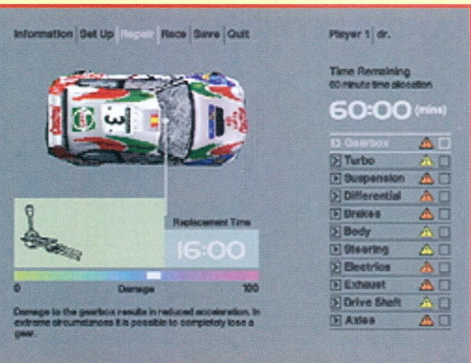


>> A kerekék kulcsfontosságúak. Ha rossz gumikat raksz fel, nem lesz esélyed a pályán maradni. >>

A SZERVIZMŰHELY



>> Egy ekkora bukás után a kocsi valamennyi alkatrésze javításra szorul, de a teljes helyreállításra nincs elég idő. A megoldás: nem szabad felborulni! >>



>> Először azokat az alkatrészeket póford helyre, amelyek további balesetekhez vezethetnek. Feljöttél a sebvitét, az elektromos berendezéseket és a kascinát, amíg a narancssárga lámpák égnek. >>

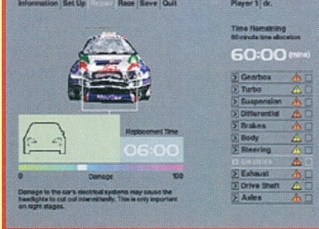
Minden huppanónál, sűrűlódásnál ésoccanásnál megsérül a rajtnál még tipp-topp járgányod. Az ütközések azonban nem csak a karosszériát, hanem a sebességváltótól kezdve az elektromos berendezésekig a kocsi összes alkatrésze károsodik, míg végül fekete füst nem száll fel a motortörzéstől alól. Szerencsére, ezek a hibák kijavíthatók.

PRIORITÁSOK

Van aki hatvan perc alatt a csillagokat is lehozza az égről, ám a szerelőbrigádod csupán a szükséges javítások felét tudja ennyi idő alatt elvégezni. Még a legkisebb bukkanó is több kárt okoz, mint amennyi egy kiállítás alatt helyrehozható, így a két futamonként engedélyezett egy kiállással csupán a károk csökkentésére nyílik lehetőség a teljes helyreállításra nem. Ebből adódóan a legfontosabb szempont a sérülések elkerülése illetve minimalizálása.

A javítások listáján tedd első helyre azokat károkat, amelyek további károsodásokhoz vezethetnek, pl.: kormány és fékhíbak. Mivel ezek tökéletesen működnek, jöhetnek a teljesítményt csökkentő egyéb hibák: a felfüggesztés, a sebességváltó, a turbo és a vezérmű.

A karosszéria csak utolsóként kerülhet sorra: annak ellenére, hogy ez a kocsi leglátványosabb eleme, kijavítása csupán kozmetikai célokat szolgál. Valamennyi alkatrész cseréje ugyanannyi időt vesz igénybe, függetlenül a kár súlyosságától. Egy alig észrevehető károsítás javítása ugyanígy időbe telik, mint egy fekete füstöt okozó motor helyrehozása. Vagyis a sebes-



>> Az elektromos alkatrészek javítását utoljára: igazán csak éjszaka van szükség rá. >>

ségváltó javításával várhatod egy ideig, mert annak hatása kevésbé érezhető a gép teljesítményén.

A LEGFONTOSABB AZ ÜTKÖZÉSEK ELKERÜLÉSE, BÁR EZ SZINTE MEGOLDHATATLAN FELADAT.

ÚTMUTATÓ

Versenyre termett gépek

VERSENYRE TERMETT GÉPEK

SEAT CORDOBA

Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1230 kg

Meghajtás: 4 kerék

A szemet gyönyörködtető külső elle-

nére a Cordoba nem tartozik a legnyerősebb gépek közé. A nagytömegű kaszni miatt gyakran kicsúszik az éles kanyarokban. A spanyol csapat nem lehet túl büszke erre a járgányra.



LANCIA INTEGRALE

Teljesítmény: 345 lóerő

Tömeg: 1149 kg

Meghajtás: 4 kerék

A Lancia Integrale megjelenése a műtat ideji, ám teljesítményén

nem látszik meg az évek múlása. A motorház alól kiszűrődő gyomorremegtető dűbörgés és a gép könnyű kezelhetősége a legjobb versenyautók közé emeli.



FORD SIERRA COSWORTH

Teljesítmény: 320 lóerő

Tömeg: 1190 kg

Meghajtás: R kerék

Nincs sok oka a büszkélkedésre ennek a túlsúlyos vontatónak: ocs-

mány kaszni, nehéz kezelhetőség, ráadásul mágnesként vonzódik a fákkal sűrűn benőtt ütemlet területekhez. 100 éves kor alatt nem ajánlott a vezetése.



MINI COOPER

Teljesítmény: 120 lóerő

Tömeg: 550 kg

Meghajtás: első kerék

A motor teljesítmény nem döntőzet csúcsokat, de a gyengecske lovaknak a többi gép súlyának csupán a felét kell húznia. Ez a párosítás stabilabb és könnyen kezelhetővé teszi a kis aranyost, bár a középső és



a felső szinteken ezzel a matu-

zsálemmel nem lesz esélyed.



MG METRO 6R4

Teljesítmény: 410 lóerő

Tömeg: 1030 kg

Meghajtás: 4 kerék

Ha van autó, amit nem a verseny-pályára terveztek, akkor ez az an-

tik Metro biztosan az. Bár a rövid tengelytáv ideálissá teszi a járgányt az éles kanyar bevetelére, a beépített csúszásgátló miatt csak kézfékkal tudsz farolni. Nem tanácsos beülni a volánja mögé,



LANCIA STRATOS

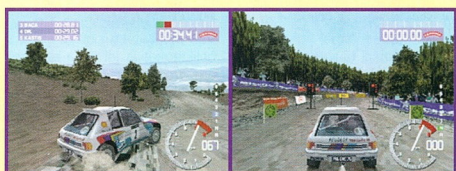
Teljesítmény: 500 lóerő

Tömeg: 900 kg

Meghajtás: hátsó kerék

Úgy csúszik az úton, mint egy olajba mártott angolna: a Stratos közelebb áll egy vezérsík nélküli rakétához, mint egy modern rally

autóhoz. Ideális gép a farolás-hoz és a tereptárgyak illetve akadályok centiztetéséhez. A nyílt pályán jobb teljesítményt nyújt, mint a zárt, erdős terepen, de az igazi profiknak csak ezt ajánljuk.



PEUGEOT 205 TURBO 16

Teljesítmény: 500 lóerő

Tömeg: 940 kg

Meghajtás: 4 kerék

Végy egy feltuningolt motort, például be egy szuperkönnyű kaszni-ba, és irány a vadon. A zabolátlan 205-ös teljesítménye alapján a legjobb gépekkel is felveszi a versenyt, bár éles kanyarokban könnyen kicsúszhat a fara az ellenőrzésed alól. A 205-ös betöréséhez vezess egyenletesen, amennyire csak lehetséges: a kis aranyos nem olyan megbocsátó, mint a testesebb modellek.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Versenyre termelt gépek

FORD RACING PUMA

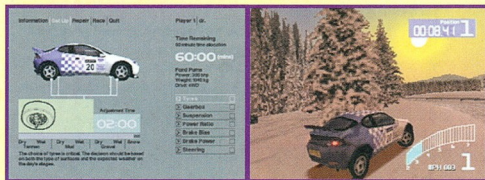
Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1040 kg

Meghajtás: 4 kerék

A kínálat egyik leghétköznapibb járgánya a Puma, bár tartogat néhány meglepetést. A kiegyen-

súlyozott alváz könnyen irányíthatóvá teszi, a 300 lovas motor pedig elég hűzőerőt biztosít a riválisok megszorogatásához. Nem a leggyerebb kocsi, de kezdő pilótáknak ideális.



TOYOTA COROLLA

Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1230 kg

Meghajtás: 4 kerék

Még egy rally-futamon sem éreztünk különösebb késztetést a Corollához. Nincs semmi,

amit a tervezők szemére vehetnénk, de túlságosan belesimul a mezőny többi autójá közé. Az egyetlen jogos kritika a gyenge felfüggesztés, ami nehezíti a gép úttartását.

FORD FOCUS

Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1230 kg

Meghajtás: 4 kerék

Ez alkalommal egy Ford ökrös-szerkezet választott Colin. A meglehetősen súlyos alváz miatt a Focus nem veheti fel a versenyt

az Imprezával, de az éles fékek és a kiegyensúlyozott irányítás valamelyest kompenzálja a lassúságot. Ha versenyben akarsz maradni, nem ajánlott beülni a kormányra még: kevés pályán állja meg a helyét a többi gépel szemben.



SUBARU IMPREZA

Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1230 kg

Meghajtás: 4 kerék

Az eredeti játék favoritja, Colin első autója, az Impreza ez alkalommal is a mezőny meghatározó modellje. Bár Colin, engedve a Ford dollárök

csábításának, otthagya a Subarut, ez a gép még mindig a rally királya, a puszták ura és a mocsarak hercege. Könnyebb, gyorsabb és tetszetősebb, mint a többi felkínált járgány: a pilóták egyik legutóképe-sebb fegyvere.

MITSUBISHI LANCER

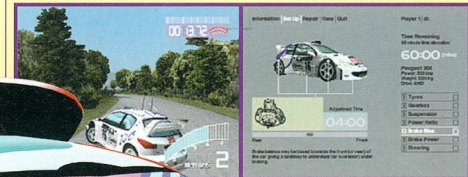
Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1260 kg

Meghajtás: 4 kerék

A Lancer egyike a legsúlyosabb járgányoknak, és az Impreza egy legkomolyabb versenytársa. A három színből megjelenő, utcai változatban is gyártott gép súlya ro-

bosztus, kiszámítható autókázást ígér. Nem tartozik a legjobb autók közé, de egy utat mindenképp meg-ér.



PEUGEOT 206

Teljesítmény: 300 lóerő

Tömeg: 1230 kg

Meghajtás: 4 kerék

Hasonlóan a Corolla-hoz, a 206-os is sok kellemes percet szerezhet a sofőrjének. A túlzéskény kormányom egyike a járgány néhány hiányosságának: megnehezíti az gép egyenesbe hozását a hosszú farolások után, amivel értékes másodperceket vesztesz. Trükkös jármű, amire rá kell érezned.



Útmutató

Első rally – Finnország



Finnország



A fákkal sűrűn benőtt vidék kitűnő gyakoroló terep az ifjú rally pilótáknak. A pályák csúcspán lévő örökzöld vidékekben átkigyózó szakaszok a legtöbb beképzelt hétvégi vezetőt leszállítják a magasról. Meglehetősen kiábrándítóak a service-box-ban töltött hosszú-hosszú kényszerpihenők, de így egy életre

megtanulod, mennyire kifizetődő az úton tartani a gépet. Maguk a pályák viszonylag egyszerűek, bár néhány rejtett akadálytalálkozhatsz.

A legfontosabb feladat, hogy ráérezz az autód stílusára és megtanulod, hogyan veszi az akadályokat egy sima pályán.



ELSŐ FUTAM

A homokos agyagos talaj, melynek legnagyobb része, szerencsére száraz. A skandináv kirándulás egyik leggyorsabb pályája: nincsenek éles kanyarok,

kivéve egyet, közvetlenül a rajt után. A tapasztalt versenyzők kipróbálhatják egy kis plusz löerőt a kocsiból a váltómű (gear ratio) jobb oldalra igazításával.



>> Az első trükkös kanyar. Taposs a fékre, időben tekerd a kormányt, fogd vissza a lovakat, és nem lesz gond. >>



>> Jó ötletnek tűnik a kanyar levágása, de ehhez a fáknak is lesz egy-két szauk. >>

>> A pálya igenes tekervényes, de ez még csak a kezdet. >>

MÁSODIK FUTAM

A tengerparti pályán lehetőleg nyílik néhány egyszerű trükk elsajátítására. Ahogy a főt elkanyarodik, két kis leágazás vezet be az erdőbe. Nicky, természetesen figyelmeztet a leágazásokra, úgyhogy ne menj vakon a saját fejed után.



>> Újabb gyors forduló az erdőben. Ha az úton maradsz nem lesz baj. >>



>> Ebben az éles kanyarban könnyű kisördöni: adj több gázt. >>



>> A menetránnyal szemben menni nem túl célszerű, bár egyesek ezt nem hiszik el. >>



>> Néhány kanyar és forduló. Nincs is ennél szebb. >>

HARMADIK FUTAM

A számos rövid pálya egyike. Hasonlóan a többi pályához, némi finombeállításnak itt is hasznát tud venni. A sebváltó egy fokozattal feljebb állít-

sával emelheted a végső sebességet, de figyelj az időjárás-jelentésre, mivel ez a pálya gyakran esővel áztatott. Miután elindul a verseny, figyelj a 2. szakasz végén lévő az éles balkanyra, mert a kocsira itt könnyen kisördöhdhatsz.

NEGYEDIK FUTAM

Az istenek ezen a pályán is kegyesek lesznek hozzád, ám ha száraz gumik vannak felrakva, nem árt némi óvatosság. A korábban elvégzett módosítások még mindig érvényben vannak, de szerencsére, csupán néhány élesebb kanyarral kell szembe nézned.



>> Figyelj az időjárás-jelentésre, mert ezen a homokos pályán gyakran esik. >>



>> Állandó egy fokozattal feljebb a váltóművet, mert a pálya nagyon gyors. >>

>> Ezen a pályán még esőben is odá-
léphetés a gátra. >>



>> Itt kezdődnek a gondok a kasztnival. >>

>> A panoráma gyönyörű, bár nem sokat ér. >>

ÖTÖDIK FUTAM

Ezen a homokos, agyagos pályán tovább fejlesztheted farolási képességed. A többi finnországi pályához hasonlóan

ez is gyors, kevés meglepetést tartogató epizódt. Ha a beállításoknál gyors sebváltót és száraz gumikat választasz, nem lesz nehéz dolgod.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Első rally – Finnország

HATODIK FUTAM

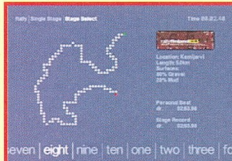
Néhány új trükköt kell meg- tanulnod ezen a pályán. Életbe vágóan fontos, hogy Nicky minden szavát meg- hallja, és felkészül a közelgő akadályokra. Rengeteg ke- resztződés tarkítja a pályát, így könnyen letérhetsz a ki- jelölt útvonalról, ha nem ve- zetsz figyelmesen.



>> Ne vágj át a homokon, mert könnyen fába szorulhatsz. >>

HETEDIK FUTAM

Ha nem esek az eső, a száraz gu- mik ezen a pályán is használhatók. Mostanra ez a tekergős pálya nem jelenthet kihívást, bár a könnyelmű- ség mindenhol a vesztes okozhatja. Figyelj a huppanókra és a bu- kkanókra, mert bármilyen könnyen a korlátára röphetsz. Szerencsére Nicky időben figyelmeztet, így felkészül- hetsz a veszélyes szakaszra.



>> Nézd meg jól a térképet, mert a futamot éjszaka rendezik. >>



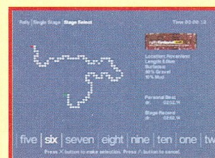
>> A Sierra Cosworth éjszaka legalább olyan felelmes, mint nappal. >>



>> Mr. Grist figyelmeztet a huppanókra, ahol egy kicsit felszállhat a kocsid. >>



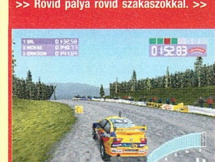
>> Nicky szavai életet menthetnek, de ne fe- lled, ő egy kanyaral előtt jár. >>



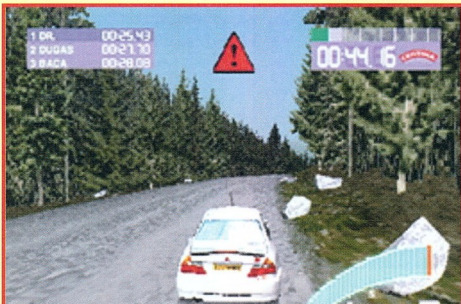
>> A másik keresztződés nem itt van, így Nicky is csendben marad. >>



>> Rövid pálya rövid szakaszokkal. >>



>> Farolj, amikor csak tudsz: időt nyersz vele. >>

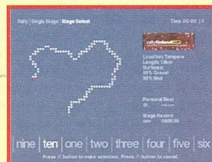


>> Ezek a sziklák ott bukkannak fel, ahol a legkevésbé várod. A tanulság: nem szabad so- kat csúszkálni vagy faragolni a civilizációtól ilyen távol. >>

NYOLCADIK FUTAM

Ahogy leszál az éj, még inkább a mitfahéred szavaira kell hagyatkoznod. Csavard fel a hangerőt, hegyezd a füled, és tégy mindent úgy, ahogy Nicky mondja.

Ne bízz a szemedben: rengeteg jelzést láthatsz az út mellett, de ezek mind az erdő közepébe iránytanak.



>> Ezen a gyors és rövid pályán vissza- szerezheted elvesztett pozíciód. >>

KILENCEDIK FUTAM

Miután meghallgattad az idő- járás jelentést, tedd fel az esős (Mud) gumikat.

A gyors szakaszokkal tele- tűzött erdei pályához a seb- váltót állítsd egy fokozatnál fe- ljebb.

Vezess precízen, mert nem lesz sok lehetőség korrigál- ni a hibát, a közvetlenül az út mellett lévő víz, illetve erdő miatt.



>> A víz azonnali újra- kezdést jelent. >>

>> Maradj az úton. >>

>> Az út az erdőben is elfordulhat. >>



>> A gumikat lecserélheted, de a pálya e nélkül is gyerekijáték az előzőekhez képest: gyors és erdős. >>

TIZEDIK FUTAM

A pálya fele homok, másik fele agyag. A legjobb ütfo- gás érdekében válaszd az esős (Mud) gumikat, és vezess nagyon körülte- kintően.

Az 1,9 km hosszú pá- lyra a játék egyik legröví- debb, és ugyanakkor leg- gyorsabb útvonala. A ka- nyarok nagy része nem veszélyes, bár az 5. sza- kaszban néhány tekintélyt követelő S-kanyarral meg kell küzdened.

Útmutató

Görögország

Görögország



A hegyekkel és völgyekkel tarkított hellén pályákon találkozhatok néhány kemény fékezést követelő hajtűkanyarral, bár a legtöbbet viszonylag nagy sebességgel is be lehet venni. A görögországi rally futamok a világ legkiszámíthatóbb versenyei közé tartoznak, mivel hegyek közt kanyargó kavicsos utak áll-

gát nem befolyásolja a szinte mindig verőfényes idő. Hála a változatlan körülményeknek, nem kell sokat tőprengened a kerek kiválasztásán és a többi paraméter beállításán. A váltóművet (gear ratio) olyan fokozatra állíthatod, amilyenre akarod, mivel a pályák a világ leggyorsabbjai közé tartoznak.

ELSŐ FUTAM

Az első néhány éles kanyarral a 2. szakaszban találkozol. Tartsd nyitva a féled, és hallgass Nicky figyelmeztéseire: a belső íven felbukkanó sziklák komoly veszélyt jelentenek. Ne vedd félvállról a kö-

vetkező kavicsos emelkedő végén lévő ugratót sem, mert könnyen az út mellett találhatod magad. A pálya többi szakasza nem veszélyes: főleg a kanyarok belső íven haladnod, nyugodtan beletaposhatod a gázba.

Time 00:00:11
00:33:40
+000 156

>> Finnország után ez egy igazi kihívás. A verseny előtt fuss pár próba kört. >>

>> A kanyarok sokkal élesebbek, mint a korábbiak... >>

>> A kaptatók el-eltűnnek, mivel egyre több a hajtűkanyar. >>

>> Ha beletaposol a gázba, a profi szintűd is elérhető. >>

Time 00:00:00
00:20:55

>> Valamivel könnyebb, mint az előző pálya, bár a hajtűkanyarok itt is rászokás. >>

>> Felhőnek nyoma sincs, és a talaj végig homokos. Könnyű préda. >>

MÁSODIK FUTAM

A görögországi pályák egyik legkönnyebbek: a már megszokott homokos út mellett széles biztonságos sávok védik a

vakmerő pilótákat. A pálya második felén lévő hajtűkanyarokat kézfékes farolással könnyen beveheted, és ha figyelsz Nicky-re a sziklák sem okozhatnak meglepetést.

Time 00:00:00
00:02:25
01:11:53
00:2:108

>> Róvid, de csúszós pálya, az elején néhány éles hajtűkanyarral. >>

>> A fények kiáznak, és jönnek a hatalmas kanyarok. >>

>> A kanyarok szorosan követik egymást. >>

>> Ismétli a dolgok kísérteties könnyedségét. >>

HARMADIK FUTAM

A görög forduló egyik rövid pályája, bár a rengeteg kanyar miatt nem lehet gyorsan végigszárguldaní rajta. Az első trükkös szakaszt követően, ahol egymást érik az éles kanyarok, a dolgok még rosszabbra fordulnak. A jó időeredmény érdekében állítsd az erővitelt (gear ratio) a lehető legkiegyensúlyozottabbra, és használd a kézféket a farolásokhoz.

NEGYEDIK FUTAM

Az első, könnyen felelhető pár kilométer után, a 4. szakaszban egy nagyon alattomos jobbkanyarral kell szembe nézned, ami könnyen a falhoz passzírozhat. Ha túljutsz a kis gon-

szon, egy időre fellelegezhatsz: a hegy lábáig egyenes, jól belátható lanka vezet, melyet csak a végén szakít meg egy hajtűkanyar. Taposs a gázba, és őrizd meg a nehezen kivívott pozíciód.

Time 00:00:00
00:07:12
00:1:503

>> A 4. pályára mindenki profivá válik. Vagy ez egy könnyű pálya? >>

>> Át ne csússz a peremen: a kár és az idővesztésig behozhatatlan. >>

ÖTÖDIK FUTAM

Minő meglepetés, ez a pálya is száraz és homokos. A széles nyitószakaszt követően az út egyre szűkebbé válik, míg a végén mindkét visszapillantó a sziklafalat fogja súrolni.

Ha gyorsan magad mögött akarod tudni ezt a rizikós szakaszt, ne próbálkozz farolással vagy a kanyarok levágásával.

Ne feledkezz meg a fal-

Time 00:00:00
00:07:12
00:1:503

>> Ne nyomd a gáz a peremen, mert könnyen kicsúszasz. >>

ról, még akkor sem, ha az eltűnik a látómezőből.

**A KANYAROKBAN
RENKIVÜL FONTOS
AZ ÚTON MARADNI.
VIGYÁZZ A KISODRÓD
KOCSIFARRA IS.**

COLIN MCRAE rally 2.0

Második rally – Görögország

HATODIK FUTAM

A kötelező rövid pálya, száraz idővel és homokos úttal. Nem érdemes a gép eredeti beállításain változtatnod.

A pálya egyszerű, csupán néhány előre nem látható hirdetőtábla kérdőjelezi meg az első helyed.



>> A 6. pálya kanyarjaiban könnyen elvérezhet egy gyenge pilóta. >>



>> Sok éles kanyarban a szembe jövő sávot is ki kell használni. >>



>> Farolási képesség alapján, a Puma ideális autó a görög pályákra. >>

KILENCEDIK FUTAM

Bár ez a pálya csak a profi bajnokságon (Expert Championship) nyílik meg, nem tartozik a legveszélyesebbek közé. Még egy nyavalis „Vigyázz!” felkiáltást sem ér meg, eltekintve az 5. szakasz elején leskelődő 180°-os kanyartól. Bár most már ez sem érhet váratlanul.

EXTRA FUTAM

Az extra futamok kiszámíthatósága jellemzi ezt a pályát is. Az időjárás és az útviznyokok ismerősek, bár egy kissé eltérnek a megszokottól. A siker kulcsa a koci úton tartása, mivel a hívtogató biztonsági sávok igencsak lelassítanak.



>> A pálya végén egy veszélyes kanyar vár: nem árt óvatosnak lenni. >>



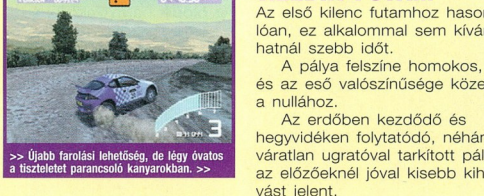
>> ...de vigyázz, nehogy átdobjon az út a másik oldalra, mikor a kereked aszfaltot fog... >>



>> Igencsak tekervényesnek tűnik, de az autóból nem olyan veszés. >>



>> Az egyes szakaszokban szintén megállj a helyét. >>



>> Újabb farolási lehetőség, de légy óvatos a tiszteletet parancsoló kanyarokban. >>

HETEDIK FUTAM

A dolgok kezdenek egy kissé elvadulni. Ezen a pályán nem ajánlatos hibáznni.

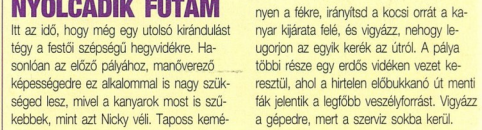
Első pillantásra meg lehetőségek egyszerűnek tűnik, de a hegygerincen soraközben hajtútkanyarok könnyen a haláloz okozhatják.

A helyezésed azonban nem csak az elvesztegetett másodpercek is veszélyeztetik. Végül a 4. szakasz záróakkordjaként még egy trükkös balkanyart is le kell küzdened.

Figyelj Nicky-re, és készülj fel a pálya végét jelentő hajtútkanyarra.



>> Igazi terror! Ha rosszak a kocsid beállításai, nincs esélyed. >>



>> Kiváló talaj a faroláshoz, csak ne menj túl nagy gázzal. >>

NYOLCADIK FUTAM

Itt az idő, hogy még egy utolsó kirándulást tégy a festői szépségű hegyvidékre. Hasonlóan az előző pályához, manőverező képességedre ez alkalommal is nagy szükség lesz, mivel a kanyarok most is szűkebbek, mint az Nicky véli. Taposs kemé-

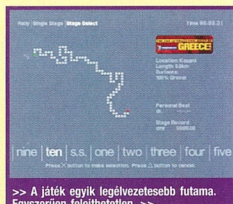
nyen a fékre, irányítsd a koci orrát a kanyar kijáratára felé, és vigyázz, nehogy leugorjon az egyik kerék az útról. A pálya többi része egy erdős vidéken vezet keresztül, ahol a hirtelen előbukkanó új menti fák jelentik a legfőbb veszélyforrást. Vigyázz a gépédre, mert a szerviz sokba kerül.

TIZEDIK FUTAM

Az első kilenc futamhoz hasonlóan, ez alkalommal sem kívánhatnál szebb időt.

A pálya felszíne homokos, és az eső valószínűsége közelít a nullához.

Az erdőben kezdődő és hegyvidéken folytatódó, néhány váratlan ugratóval tarkított pálya az előzőeknél jóval kisebb kihívást jelent.



>> A jíték egyik legveszélyesebb futama. Egyszerűen felejthetetlen. >>

Csupán két rejtett hajtútkanyar leskelődik a tapasztalatlan pilótára, ám hű mitfharedd fáradszatótanul figyelmeztet a küszöbön álló veszélyre. Lassíts le, és próbáld meg elkerülni a sziklafalalt. Egy jó pilóta akár első próbálkozásra is felállhat a dobogó tezejére.

Útmutató

Franciaország



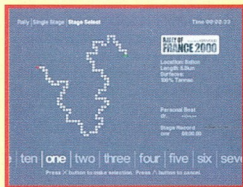
Franciaország

A változékony észak-európai időjárás más stílusú igényel, mint a korábbi versenyek. Hosszú aszfaltos utak váltják fel a csúszós, olykor esővel áztatott homokos pályákat. Mivel minden háromszor olyan gyorsan történik, mint a korábbi futamokon, nem árt javítani a reakcióidődn. A győzelemhez nem szabad annyit fekézned, mint például a farolásra ideális görög pályákon.

Ha a dobogó tetjére akarsz állni, célszerű elmenteni a mostanra kiharcolt pozícióid, és néhány gyakorló

kört tenni. Ezekon a pályákon a megszokottól eltérő vezetési stílussal lehetsz nyertő. A kanyarok bevetééhez elegendő a gáztól levenni a lábad, nem kell a fék-re lépni. Persze a hajtókanyarokkal továbbra is érdemes vigyázni!

A gall verseny a nyaktörtő sebességről szól, úgyhogy igazítsd ehhez a váltóműved, állítsd keményebbre a felfüggesztést, és mindig figyelj az időjárás jelen-tést.



>> Gyakorold el kicsit a francia futamok előtt, mert mások, mint a finnek és a görögök. >>

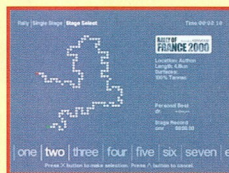
>> Az elágazás hívogató, de ha Nicky nem szól, ne kanyarodj le. >>

MÁSODIK FUTAM

A pálya ezúttal is száraz és hosszú, de a kanyarok sokkal veszélyesebbek.

A siker kulcsa tovább-

ra is a sebesség, ezért a géped végső sebességét tornázd a lehető legmagasabbra, és a kanyarok között nyomd a gázt padlóig.



>> A hegyvidékon Komoly csúszkálásra számíthatsz. >>

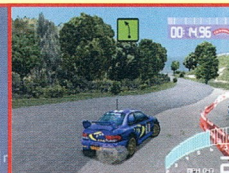
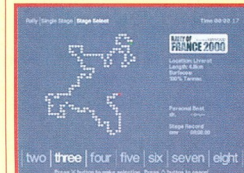
>> A falak nem túl elmozók, ezért tartsd magad távol tőlük. >>

ELSŐ FUTAM

Az első pálya gyors és váratlan bal-, illetve jobbrafordulókból áll. Ez a szotkanal stílus kiváló alkalom képességeid letesztelésére. Az időeredményed ne hasonlítsd a korábbi, egy-

szerű szakaszokon elértedhez.

Készülj fel a fákkal és jelzőtáblákkal való gyakori találkozásra. Figyelj az utolsó lankán leskelődő két hajtókanyarra, ahol tovább fejlesztheted a kézfékes farolási tudományod.



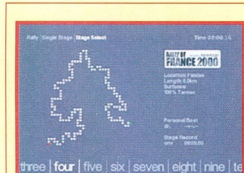
HARMADIK FUTAM

Ez a völgyön végigfutó gyors pálya lényegesen egyszerűbb, mint a két korábbi. Az útvonalat tarkító S-kanyarokkal sem lesz gond: ha középen tudod tartani a kocsi, még a kézfékes használata nélkül is teljesítheted a pályát.

>> A pálya kiszámítható, és a kanyarok sem élesek: nyomd a gázt padlóig. >>

>> Maradj az úton, mert a homokban nagyon lelassulsz. >>

>> Kerüld el a falat, és ne szokj hozzá az otalmához korláthoz sem. >>



>> Ez a városokon átvezető pálya az egyik leglassabb. >>

>> Ne félj a fűtől: még senkinek nem ártott meg. >>

NEGYEDIK FUTAM

Látványos emelkedő egy festői falun keresztül, majd le a hegy másik oldalán. Néhány éles kanyartól eltekintve, nem nehéz az

előtted álló feladat: a utat puha pászit szegélyezi, a fák pedig, igazán távol állnak egymástól. Ez a lagymatag pálya kitűnő lehetőség pozícióid feljavítására.

ÖTÖDIK FUTAM

Az ötödik pálya valójában a negyedik futam ismétlése. Ha az időjárás nem változik, most minden sokkal simáb-

ban megy majd, mint előzőleg, ám az öntelt ség ez alkalommal is könnyen a veszted okozhatja a hajtókanyarokban.



>> Fel a hegyre! A helyzet ismerés lehet, de vigyázz, az első szakasz hajmeresztő. >>

>> A lefele oly könnyű kanyarok, most kicsit trükkösebbek. >>

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Franciaország

HATODIK FUTAM

Néhány fényes kanyar ezen a pályán megnehezíti az előrejutást, de mostanra hozzászokhattál az eféle meglepetésekhez.

Újdonsággal csak az utolsó szakaszban találkozhatsz: a kanyarok szalagkorláttal szegélyezett, homokos belső ívén nem érdemes hirtelen fékezészel próbálkoznod, mert értékes másodperceket veszíthetsz.



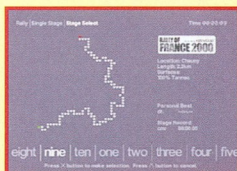
>> Nyomás, taposs a gázt! Könnyebb, mint amilyennek látszik. >>



>> Hallgass Nicky-re. Életet menthet a kanyarokban. >>

NYOLCADIK FUTAM

Ahogy a Nap felvirrad a következő verseny nap, ismét bízonyíthatod vezetői képességeid. A pálya nem túl veszélyes: néhány kanyar erre, néhány kanyar arra és pár hajtókanyar. Vigyázz az út menti akadályokra, amik könnyen az autód elé kerülhetnek.



>> Néhány laza kanyar a száraz úton nem lehet gond. >>

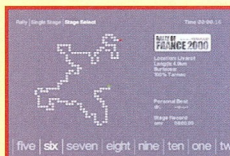


>> Bár a pálya könnyű, a Lancia-nak lesz pár nehéz perce. >>

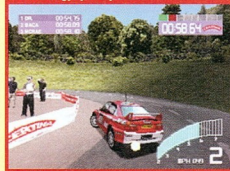
KILENCEDIK FUTAM

A profi (expert) pályák semmivel sem nehezebbek, mint az azt megelőzők. Az első két szakaszt pár hajtókanyar teszi érdekessé,

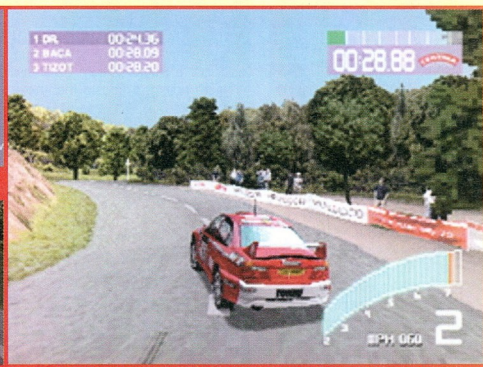
ezt követi egy laza emelkedő, melyet pár gyors, – bár nem első – jobb és bal kanyar színesít. Az adrenalin-szinted stabilitását néhány szűk hajtókanyar biztosítja.



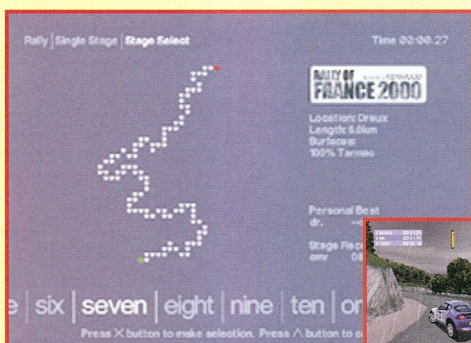
>> Ezek a kanyarok élesebbek, mint a korábbiak. Figyél! Nicky-re. >>



>> Taposs a fékre, és húzd egyenesbe a kocsit, ha meg akarod úszni a kanyart. >>



>> A pálya első része nem nehéz, de a középső szakaszon még egy profi pilótának is össze kell szednie magát. >>



>> A kemény kezelés után a dolgok némileg simábbá válnak, bár az út menti sziklák itt is komoly károkat okozhatnak. >>



>> A belső ív kockázatosabb lehet. >>



>> Viharban még óvatosabbnak kell lenned. >>

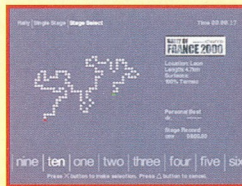
HETEDIK FUTAM

Esős időben ez a pálya is trükkösebbé válik, mivel nincs idő az esetleges hibák korrigálására. A sziklafalal szegélyezett úton könnyen toporá törheted a járgányod. Szerencsére az utolsó három szakaszon lehetőséged nyílik rá, hogy néhány másodpercel közelebb kerülj az élbolyhoz.

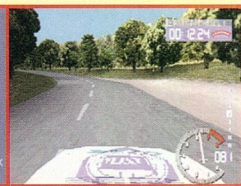
TIZEDIK FUTAM

A futam a megszokottnál több és sűrűbben elhelyezett hajtókanyarral kezdődik. Leérv a hegy lábához,

a verseny a sík terepen folytatódik. Az út menti hatalmas fűtáblák adják meg a pálya egyéni ízét. Az első helyezés nem lehet kétséges.



>> Az utolsó futamban a kanyarok élesebbek és gyakoribbak. >>



>> A motorháztetői kameraállásból nem tudod meg, mi újság a kocsí farával. >>

útmutató

Svédország



SVÉDORSZÁG



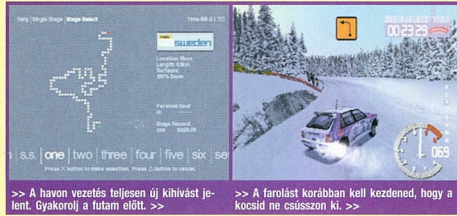
Ha a gall pályák ledermesztettek, készülj fel a hibernációra. Az éles francia kanyarok után kész lidércnyomásként hatna Svédország jégpályái. A kanyarok bevételekor az út teljes szélességét ki kell használnod, bár a sikert ez sem garantálja: hiába nyomod a gázt padlógó, a kocsid menthetetlenül kicsúszhat irányításod alól. Úgy lesz esélyed a fal elkerülésére, ha olyan hamar kezdesz fordulni, amennyire csak

lehet. Bár a hófal porhanyósnak tűnik, valójában bentonkeményre fagyott.

A kocsi előkészítéskor az első kérdés magától adódik: faltól falig akarsz-e csúszkálni a következő tíz pályán, vagy inkább felteszed a téli gumikat. Célserű növelni a kocsi gyorsulását és csökkenteni a fékerőt, bár a tapasztalat hiányát ezzel nem tudod pótolni.

ELSŐ FUTAM

Egy könnyű bevezető a jégen autózás rejtelmeibe. Menj néhány gyakorló kört „Single Stage” – módban, hogy megkínnytsd a helyzetet. A havon való versenyzés meglehetősen óvatos kanyarvételi taktikát kíván – ellenkező esetben a fenyőkőll lesz randevűd.

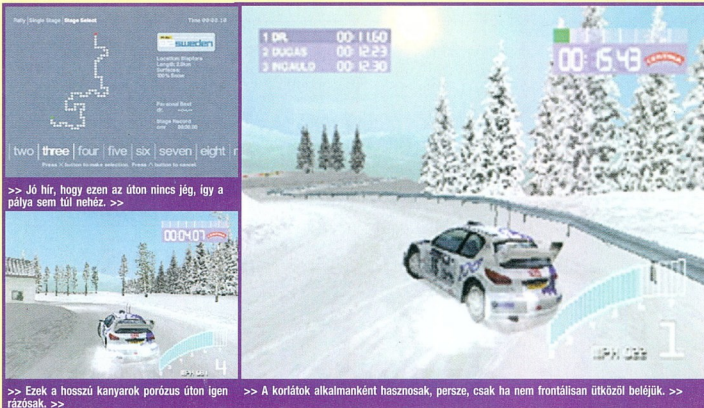


>> A havon vezetés teljesen új kihívást jelent. Gyakorolj a futam előtt. >>

>> A farolást korábban kell kezdened, hogy a kocsid ne csúszson ki. >>

MÁSODIK FUTAM

Ha már úgy érzed, kezdesz hozzászokni jégpályás vezetéshez, ideje újrakezdeni a tanulást. Az időjárás jelentés 20% jeget ígér, de ez valójában végt nem érő csúszdázást jelent. A csúszás a 2. szakasz végén lévő kanyar után kezdődik, és tart ameddig a szem ellát. A legjobb, ha ugyanazt a technikát használod, mint a havon, csak síkamlósabban vezesd a figurát: kezdj korábban fordulni, és fekézz keményebben. A feladat nem könnyű, de ha kitaró vagy, lépést tarthatsz a riválisokkal.



>> Jó hír, hogy ezen az úton nincs jég, így a pálya sem túl nehéz. >>

>> Ezek a hosszú kanyarok porózus úton igen rázószak. >>

>> A korlátok alkalmanként hasznosak, persze, csak ha nem frontálisan ütközöl beléjük. >>



>> Vigyázz a rejtett kanyarokkal, a hóval, a jéggel, stb. >>

HARMADIK FUTAM

Még ebben a jégvilágban is vannak gyorsan teljesíthető pályák. Ezek közé tartozik a harmadik is. Ösupán két trükkös kanyarral kell megküzdened: az első a rajt után

következik, a második pedig három szakasszal a vége előtt.

Figyelj Nicky minden szavára, mert a fehér tájon könnyű eltéveszteni a hóval borított pályát.



>> Ha az időjárás közbe nem szól, nem lesz gond ezzel a pályával. >>

>> Hóviharban Könnyen kisodródhatsz, mivel a kereknek nem tapadnak az őrthoz. >>

ÖTÖDİK FUTAM

Újabb hőekés feladat. Az időjárásról kívülről semmi újat nem tartogat a pálya. Az időszakos hóviharak azonban komoly kihívást jelentenek egy tapasztalt versenyzőnek is: légy óvatos, és vezess úgy, mint a többi pályán heves esőzésekor.



>> Míg az éjszaka teljesen le nem szől, a kanyarok láthatóak maradnak. >>

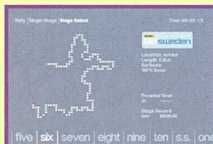
COLIN MCRAE RALLY 2.0

Svédország

HATODIK FUTAM

A sarkvidéki versenyek legkönnyebbike: az utakat szegélyező jégfalakat végtelen hőmézők váltják fel.

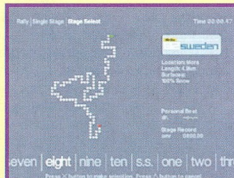
Azért ne bízd el magad, mert a két előre nem látható kanyarban könnyen elvérezhetsz. Az egyik az 1. szakasz végén, a másik a 3. szakasz végén vár.



>> Az út menti szabad területek megkönnyítik a dolgot. >>



>> Hogy csinálják a profik? És egyáltalán, miért? >>



>> Éjszaka és hófúvás? Jesztő párosítás, de mégsem túl nehéz. >>



>> Ezeket a kanyarokat is csak forvra és egy jó adag gázrúccsal lehet bevenni. >>



>> Ilyen körülmények közt Nicky szerepe igen-csak felértékelődik. >>



>> Ha ilyen időben eltevedsz, biztos elveszted a futamot. >>

NYOLCADIK FUTAM

Ezen az éjszakai versenyen előrébb mászhatasz a versenyzői ranglétrán. Mivel az út nagy részét sötétben kell végigautó-

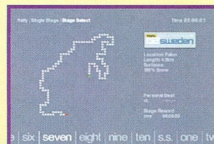
kázni, a tervezők viszonylag kevés akadállyal nehezítették meg a feladatot. A kanyarok legjobbjé kockázatmentesen bevehető.

AZ ÉJ LEPLE ALATT A MEGLEPETÉSEK MEG MEGLEPŐBBEK.

HETEDIK FUTAM

Egy újabb rövid pálya. Érdekessége az út mellett feltűnő rengeteg akadály: a sziklák, fatörzsek és ágak szinte a semmiből tűnnek elő közvetlenül egy sikeresen bevett kanyar mögött.

Mivel ezeket célszerű kikérülni, sokat kell majd a kormányt rángatni.



>> A hótól eltekintve, ez az egyik legkönnyebb svéd futam. >>

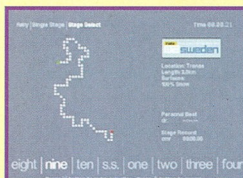


>> Kerüld el a hófalakat: épp oly kemények, mint a beton. >>

KILENCEDIK FUTAM

Visszatér a rossz idő, de a teljesítenő pálya nem túl hosszú. Valójában annyira rö-

vid, hogy még hóviharban is végigérhetsz rajta másfél perc alatt. Erdemes átállítani a motort nagyobb gyorsulásra.



>> Ezen a rövid egyenes pályán könnyen javíthatasz a helyezéseden. >>



>> A képernyő tetején lévő zöld jelzés a legjobb időt mutatja. >>



>> A kanyarokban most nem kell olyan keményen a fekre lépned. >>



>> Egyetlen hiba is végzetes lehet. Célszerű rendszeresen ellenőrizni az állást. >>



>> Az 1. szakasz rémisztőnek tűnik, de nem kell megijedni: ez egy könnyű pálya. >>



>> A Stratos nem hóra termelt. Ha nyerni akarsz, válassz mást. >>

TIZEDIK FUTAM

Bár az egyre rosszabbra forduló időjárási viszonyok egyre nehezebb feladatot rónak a pilótákra, nem jelentenek új kihívásokat. Ha valaki kilenc hajtűkanyarokkal

teletűzdelt pályán végigküzdi magát, a tizedikkel sem lehet gond. Van néhány hajtűkanyar és némi esély egy szép kis hóviharra, de ettől eltekintve nincs miért aggodnod.

EXTRA FUTAM

Bár ez is egy különleges futam, ahol szemtől szembe küzdhetsz meg a többi versenyzővel, a hó és a jégpálya most is a régi. Szerencsére az út menti szalagkorlát megvédi a kicsúszástól, ha

túlságosan magával ragad a hév, bár így is értékes másodperceket veszítesz. Az útkereszteszédések egy kissé megnehezítik az útvonal tartását, de hű társadra hallgatva ez a feladat is megoldható.

útmutató

Ausztrália



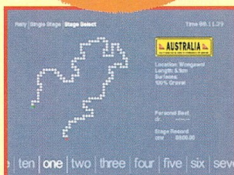
ausztrália



A jégvilág után a távoli földrész igazi nyugodtas otthonnak tűnhet. Bár a pályák felülete szilárdabb, mint a hűfűtött svéd utaké, a فریادی keménységét nem éri utol. Szárazságból és porból azonban nem lesz hiány. A homok és agyag keverékből álló utak ideálisak egy rally versenyhez.

Nem kell tartanod a változókéony időjárástól, és

így a kerékválasztás dilemmája sem merül fel. Az ilyen utakon a verseny a sebességről szól: állítsd be ennek megfelelően a váltóművet (gear ratio), de vigyázz, ha túl magasra állítod, azt a gép gyorsulása sínyli meg. Más paraméteren nem kell módosítanod, mivel a svéd forduló után a gyári beállításokkal kapod vissza a járgányod.



>> Gyors, száraz pálya, néhány homokos kanyarral. >>



>> Figyelj a talaj változására, és vezess ennek megfelelően. >>



>> A haves úton oly lassú kanyarok, most lényegesen gyorsabbá válnak. >>

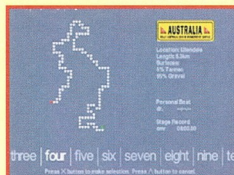


>> Vigyázz a kaputal: ha betelkenesz, nem csak a fésztak vizsik le a kocsidról. >>

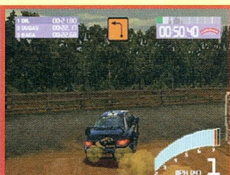
ELSŐ FUTAM

Mivel a verseny kimenetelét a sebesség dönti el, ez a pályán padlógázzal kell végigmenned. A porozós talajon a kanyarokat csak

farolva tudod gyorsan bevenni. Az egyes szakciókban található vaskapukkal azonban légy óvatos, mert könnyen a veszedet okozhatják.



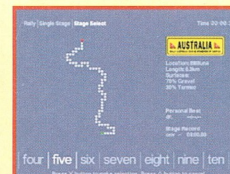
>> Az ausztrál pályákon rengeteg, ehhez hasonló nyílt területtel találkozhatasz. >>



>> Figyelj, mikor megy át az út a homokból aszfaltra. >>

ÖTÖDIK FUTAM

Ez a pálya is tartalmaz egy hosszú betonszakaszt, ami valószínűleg nem fog gondot okozni. A probléma ott kezdődik, ahol a betonút véget ér: az aszfaltút zárásaként egy éles, 90°-os kanyart kell bevenned. Biztonsági öv nélkül ez szinte lehetetlennek tűnő feladat. Ne légy bekapzelt, és hallgass Nicky figyelmeztetésére.



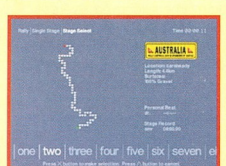
>> Az út többször vált át homokból betonra. >>

MÁSODIK FUTAM

A forduló egyik legtrükkösebb pályája, ami több meglepetést tartogat, mint a Mikulás hátizsákja.

A 2. szakasz felénél, a hosszú egyenes után egy éles jobbkanyar vár. Az első pillantra gyejrejtőknek tűnő vastüi átkelőt ütemi kő és szikladarabok szűkítik le.

Könnyen elvérezhetsz a 7. szakaszban rejtőzködő kanyarban is. Ezen a pályán

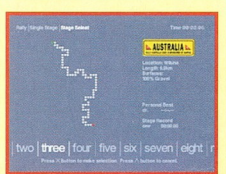


>> Egyenesnek tűnik, de van benne néhány éles jobbos és egy vastüi átkelő. >>

Grist nélkül nem sok esélyed van.

HARMADIK FUTAM

Ismét egy száraz, sivatagi pálya. A égbolton időnként fel-tűnő felhőkötől eltéknitve nem érhet semmi meglepetés: még a rejtett kanyarokra is jó előre felkészülhetsz. Tartsd a pályán a gép kerekeit, és a profi (Expert) szintidő is elérhető közelségbe kerül.



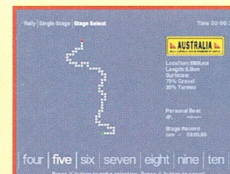
>> Nincs miért agógdnod: az a pár kanyar senkit nem csap be. >>

NEGYEDIK FUTAM

Az útburkolat változatossága visz némi szintt ebbe a pályába. A viszonylag hosszú beton szakasz ellenére a homokgumikkal érheted el a legjobb eredményt. Ne felejtésd el, hogy a betonon sokkal jobb a gumik úfógása, mint a homokon.

Ha nem változtatasz ezen a részen vezetési stílusodon, a sok fékezés miatt nem lesz esélyed a győzelemre. Át kell vergődnöd néhány kapun illetve a 3. szakaszban egy folyón. Légy résen a 5. szakaszban is, különben az úton heverő akadályok a végzetet okozzák.

**NE FELEDD: HA A KERÉK-
KÉRFUTATNAK A KEMÉNY
ASZFALTRA, A KOCSI IRÁ-
NYTÁSA SOKAT JAVUL.**



>> Az út többször vált át homokból betonra. >>



>> Ez az aszfaltos egyenes nagyon rövid: az utca végén már jön is a kanyar. >>



>> Könnyű kisördöni, úgyhogy fordulj korán, fékezz, majd adj gázt. >>

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Ausztrália

HATODIK FUTAM

Itt az idő, hogy kiengedd a lovakat a karámból. Hasonlóan a korábbi rövid pályához, ez sem igényel profi vezetői képességeket. A rejtőzködő kanyarok és

az éles fordulók helyett, hosszút egyenes szakaszokon kell végigvágatnod: lassítani csak a pálya középső részén kell egy kicsit.

>> Csak a középső szakaszon számíthatsz megletésére: a farmon vissza kell vened a tempódból. >>

>> Ez az egyik éles kanyar, ami a farmon megneghezíti az életed. >>

NYOLCADIK FUTAM

A pályaszerkesztők ugyanazt a taktikát választották ezen a pályán is, mint a hetedik: a biztonság érzetét kelte figyelemtelenebbé teszik a tapasztalatlan pilótát, azután BANG: mert dült égből a villámcsapás, ott terem egy kikerülhetetlen akadály. Légy résen, és amikor csak teheted, nyomod a gázt padlóg.

>> A pálya nem túl veszélyes, persze van néhány rázós szakasz. >>

>> Az előágazásoknál mindig figyelj a mitfahérré, mert könnyen egy zsákutcában találhatod magad, és lemondhatsz a győzelemlről. >>

>> Ez aztán a kihívás: adj gázt, és száguldj végig a nyílegyenes szakaszon. >>

>> Ismét a betonon, de most már véglegesen. >>

HETEDIK FUTAM

Mire eljutsz a hetedik pályára, minden bizonyosan elég önbizalmat érzel majd ahhoz, hogy felvedd a versenyt a legjobbakkal is. Ha így van, ez a futam biztos elveszi a kezved a henecestől.

A kanyarok minden korábbiánál rázósabbak. Nicky, természetesen figyelemet a leselkedő veszélyre, mint például a 7. szakasz két kapuján átvezető gyilkos bal kanyarra.

Figyelj a mitfahérré, különben a mennyországi lelátóról nézed majd végig a további futamokat.

>> Nézd meg a középső szakaszt: ez a pálya nem kispályásoknak való. >>

>> Kerüld el a hid korlátját, különben belepottyansz a folyóba. >>

KILENCEDIK FUTAM

Egy profi pilótának nem lehet problémája ezzel a pályával, bár a kezdő vagy középhaladó szintűeknek okozhat némi meglepetést. A vizes szakasztól tekintve semmi említésre méltó nem tartogat a futam.

>> Húzd be a kézféket, és farolj ki. >>

>> Nyílt és gyors: egy ilyen pálya nem jelent kihívást a profiknak. >>

>> Alattad a víz, de ha elég gyors vagy, átrepülsz felette. >>

TIZEDIK FUTAM

Az ausztrálai forduló szép befejezése: egy gyors, rövid pálya.

A szaklatlan elrendezésű

kapukon kívül nincs ok az aggodalomra. Ha javítani akarsz pozíciódon, ez egy kiváló lehetőség. >>>

>> Ezen a pályán könnyű lesz rekordidőt futni. >>

>> Sehol egy rázós hajtókanyar. Szinte lehetetlen. >>

útmutató

Kenya



KENYA

Az időjárás a vártnál nagyobb szerepet kap a fekete kontinensen. Épp mikor kezdess hozzásszokni a forró, poros utakhoz, a nyakadba zúdul egy kiadós zápor, dagonyává változtatva a pályát. Az időjárás előrejelzést minden futam előtt hallgasd meg. Cél szerű még a depóban átállítanod a kocsid magasabb végsebességre.

A pályák egyébként a szokásos homokból állnak, amit néhány helyen szakít csak meg egy-egy bosszantó mocsaras szakasz. Ne tévesszenek meg a széles utak: ha a pálya teljes szélességét kihasználva akarsz gyorsabban iven haladni, számíts a sebesség csökkenésére. Az út közepén tudsz a leggyorsabban haladni.

ELSŐ FUTAM

Tedd fel a homokra való gumikat, mert annak ellenére, hogy a pályán

sok betonos szakasszal találkozol majd, alapvetően egy porhanyós pályán kell versenyezned. A betonra való kerekek csupán a 2. és a 8. szakaszban jelentenek előnyt.



>> Az afrikai pályák nagyon hasonlítanak az ausztráliaiakhoz, csak esősebbek. >>

>> A kivételző várattan kanyar visszavisz a sártengerbe. >>



>> Ha meglátod a beton utat, készüld fel a gyors fordulásra. Húzd be a köziféket és rántsd félre a kormányt. Add rá a gázt, és kocsi szépen egyenesbe fordul. >>



>> Az első hat szakasz a játék legkönnyebbjei közé tartozik, és többi sem túl nehéz. >>

>> Egy ilyen nyílt és jól belátható pályán nem nehéz időrekordot dönteni. >>

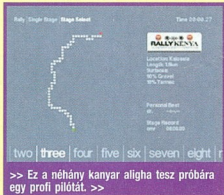
MÁSODIK FUTAM

A 7. szakasz előtt nem találkozol veszélyes kanyarral: a finoman ide-oda tekergőző úton egyenletesen és gyorsan tudsz haladni, egészen a pálya közepéig. Állítsd a gépet magas vég-

sebességre, és száguldj át a homok övnek közt. A pálya egyetlen rizikós fordulóját a 6. szakaszban kell bevenned. Ha túl gyorsan mégy be a tekintélyt parancsoló bal/jobb cik-cak-kba, könnyen elveszitheted a kocsid fölötti uralmat.

HARMADIK FUTAM

Újabb verseny a forró, száraz sivatagban, bár ez a pálya rövidebb az előzőnél. A 7. és 8. aszfaltos szakasz ellenére, a pálya alapvetően homokos: gyors autóra és homokra való gumikra van szükség a győzelemhez. Próbáld a gépet az úton tartani, és az utolsó lőerőt is kiszorítani a motorból. Ez azt is jelenti, hogy ezen a pályán kevesebb hajtókanyar, az éles forduló és nincs olyan sok hosszú egyenes szakasz sem. Persze ez nem baj, így legalább könnyebb



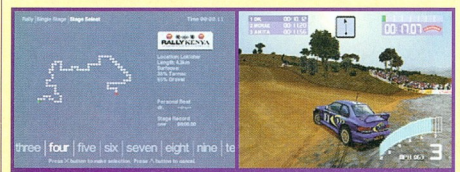
>> Ez a néhány kanyar aligha tesz próbára egy profi pilótát. >>

dolgokat lesz (neked, és a mitfharerednek, Nicky Gristnek). De azért ne bízd el magad, és koncentráld mindig a feladatra.

NEGYEDIK FUTAM

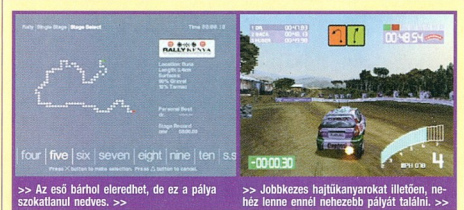
A rendkívül gyors első szakasz végén egy éles jobb kanyar után a portengerben folytatódik a pálya. Óvatosan közelítsd meg a kanyart, nem érdemes néhány másodpercért megkoc-

káztni a kicsúszást. A 5. szakasz jobb kanyarja után visszautózáshatsz a biztonságos betonra, ahol újra padlóg nyomhatod a gázt.



>> Látd azt a hosszú egyenes szakaszt a pálya közepén? Csupa beton. >>

>> Az út ismét átvált a sárból aszfaltra. >>



>> Az eső bárhol előreldhet, de ez a pálya szokatlannal nedves. >>

>> Jobbkezes hajtókanyarokat illetően, nehéz lenne ennél nehezebb pályát találni. >>

ÖTÖDIK FUTAM

Egy esős nap az afrikai forró-ságban, de nem érdemes vizezre való gumikkal rajthoz állni, mert a tűző nap pillanatok alatt felszárítja a szórványos záporokat. A 3. szakasz néhány bosszantó

kanyarral kezdődik, természetesen Nicky figyelemztet a közelgő veszélyekre, és átvetet a kockázatos részeken.

COLIN MCRAE RALLY 2.

Kenya

HETEDIK FUTAM

Itt az alkalom, hogy továbbfejleszd farolási technikáid: az 1. szakasz tele van éles hajtúknyarokkal. Ha a kézfékkel nem tudod eléggé lelassítani a gépet, lépi rá gyengéden a fékre, mielőtt kanyarodni kezdenél. A folyón való átkelésen kívül semmi említésre méltó nem tartogat a pálya. Az átkelő elég stabilnak tűnik, bár nem ideális terep a sétakocsikázásra. Célszerűbb átugratni rajta.

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:20

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two

>> A kanyar hagyományoktól eltérően, ez a pálya tele van éles kanyarokkal. >>

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:21

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two

>> Ez a pálya is gyors és száraz. Nyomod a gáz pedlőg, és hajts rá a csúcsidőre. >>

00:02:29

00:21:17

00:02:29

>> Bár nincs sok szikla az úton, egy is tőprára törheti a géped. >>

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:21

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two

>> Ez a pálya is gyors és száraz. Nyomod a gáz pedlőg, és hajts rá a csúcsidőre. >>

00:02:29

00:21:17

00:02:29

>> A száraz sáros talaj más, mint a korábbi futamokon megszokott út. Használd ki a hosszú farolásoknál, és nyerj néhány értékes másodpercet. >>

HETEDIK FUTAM

Egy újabb gyors futam az afrikai szavannákon. A legnagyobb

veszélyt a kanyarok belső ívein előbukkanó sziklák jelentik, bár

ehhez mostanra hozzászokhattál a rövid pályákon.

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:20

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two

>> Az út széles, de a homokos sáv nagyon lelassít. >>

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:22

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two | three

>> A pálya felső részén lévő kanyaroktól eltekintve nem érhet sok meglepetés. >>

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:22

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two | three

>> Úgy néz ki, mint egy kőfejtő, de szerencsére, a sziklák többségét nem kell kerülgetned. >>

NYOLCADIK FUTAM

Eleged van a kézfék markolászásából? Pedig ezen a pályán is bütyök nőnek majd a kezeden. Már az 1. szakaszban, a folyón túli éles jobbkanyarban be kell húznod a féket.

A 3. szakasz aszfaltját egy újabb éles jobbkanyar követi. Ha sikerül elkerülnöd a falat és visszanyerted az utazósebességet, egy falun keresztül folytathatod a versenytűtást az idővel.

TIZEDIK FUTAM

Ne csatagoljaltok az erdőben éjszaka, gyerekek, mert örül rally-sek tartják rettegésben az arra tévedőket. Ez az éjszakai futam koránt sem annyira em-

bert próbáló, amilyenek tűnik. Persze, csak ha nem félsz a sötétben. Ettől eltekintve, vesztés úgy, ahogy normál esetben tennéd. Nicky most is előre szól, ha veszély közeleg.

EXTRA FUTAM

Újabb alkalom, hogy kipróbáld magad szokatlan körülmények közt. Légy különösen óvatos a hidaknál és a gumifalaknál. Ha sikerül jól kijönnöd a megelőző kanyarból, csak a pálya közepén kell tartanod a kocsit, és elkerülni az út melletti lökhárítókat és kerékabroncsokat. Ha eltrafálod az egyiket, egyszer s mindenkorra búcsút mondhat az éjnek.

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:20

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two | three | four | five

>> Bár verseny éjszaka zajlik, nincs mitől tartanod. >>

>> Nicky újra kulcsszerephez jut. >>

>> Egymást követik a hajtúkanyarok. >>

Rally Stage 07 Stage 07/07
Time 00:00:22

1. DR 00:21:49
2. WACA 00:26:29
3. MCR AE 00:28:02

Personal Best
Stage Record
00:21:17

seven | eight | nine | ten | s.s. | one | two | three | four

>> Állítsd a váltót magasabb fokozatra, mivel ezen a pályán kiérett sebességmódiád. >>

00:02:29

00:21:17

00:02:29

>> A pálya nagy része csupa sár, így a jó kerék kiválasztása nem túl nehéz. >>



Útmutató

OLaszország



olaszország



Emlékszel még az *Italian Job*-ra, ahol a hegyek közt tekergőző szerpentinek aranyszínű busok lassították az előrejutást? Ebben a fordulóban pont ilyen vezetési kultúrára számíthatsz. Az utak aszfaltzottak, de ettől még ugyanúgy résen kell lenned, ha nem akod a túlvilági vadászmezők befecskéje pályafutásod. Az utak keskenyek, gyorsak és

egymást érik a rázósabbnál rázósabb hajtűkanyarok.

Az aszfaltzott pályák megkönnyítik a gumiváltszást, de az időjárás változékonysága miatt alaposan meg kell fontolni, mivel állsz rajthoz. A váltóművet (gear ratio) állítsd normál vagy jól gyorsuló fokozatra, a felfüggesztést pedig keményre a fékerő fokozása érdekében.

ELSŐ FUTAM

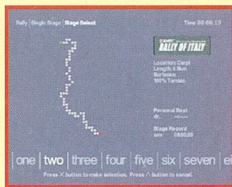
Zöld biztonsági sávval nem sok kanyarban fogsz találkozni ezen a nyaktörő pályán. Ne végy félvállról egy kanyart sem, különben a falra kelve, vagy szalagkorlátra tekeredve fejez be a verseny. A későbbi szakaszok egy fokkal egyensebbek, de összességében, az olasz forduló nyitánya egy nagyon technikás a pálya.



>> A rengeteg kanyar kellemes felüldülés a kenyal futamok után. >>



>> A pálya később könnyebbé válik, de csak egy hajszállal. >>



>> Használom az előző szakaszhoz, ez sem szalaglop. >>



>> A hegyi utak meglehetősen tekervényesek, és korlátok sinecsnek mindenhol. >>



>> Tapass keményen a fékre, nehogy átcsússzon a kocsi fara a peremen. >>

MÁSODIK FUTAM

Úgy látszik az időjárás mindent elkövet, hogy megnehezítse a versenyzők dolgát.

A rengeteg kanyaron túl, ezúttal az esővel is meg kell küzdened. Az esős gumik csak

némileg kompenzálják a szalagkorlát hiányát a hajtűkanyarokban.

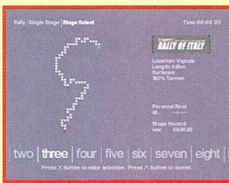
Ha nem vigyázol, könnyen lezuhanhatsz a szakadékokba.

A 4. szakaszban meg kell másznod egy emelkedőt a festői falun keresztül, ami szintén értékes másodpercekbe fog kerülni.

HARMADIK FUTAM

Ezt a pályát is számos hajtűkanyar gazdagítja, bár ezek korántsem olyan élesek, mint a korábbiak. Mivel a szokásosnál gyorsabb a pálya, rajthoz állhatsz az eredeti váltómű (gear ratio) beállításával is.

Nem lesz olyan veszélyes, mint első pillantásra látszik.



>> Az útvonal kissé rémisztő. Hát még a szélvédő mögül. >>



>> Ha túl korán fordulsz, a lökhárító könnyen a falnak csapódhat. >>

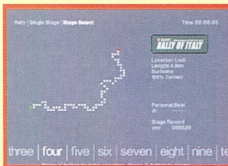
ÖTÖDIK FUTAM

Emlékszel még, milyen fontos, hogy hallgass a mitfahérradre?

Ezen a pályán legalább háromszor fogja megmenteni az életed. Először a 3. szakasz végén, ahol az út hirtelen jobbra fordul, és könnyen felkenődhatsz a szemben lévő falra. Másodszor az 5. szakaszban, ahol

az elágazásnál egy rossz, balkanyar után egyenesen belerokthatsz egy halom keréktartóba. Harmadszor pedig, egy zsákutcától mentél meg a nyavalyás éleled.

A jobbkanaryannal ugyanis könnyű észrevenni a zsákutcát, de kikerülni már annél nehezebb.



>> Az első öt futam után, most megpihenhetsz. >>



>> A kanyarok nem túl élesek, és egymástól távol vannak. >>

NEGYEDIK FUTAM

Hála a kegyes tervezőknek, ez a hegyi pálya az előzőeknél kevésbé rizikós. Kevesebb éles forduló, gyorsabb tempó és csak elszórva találkozhatsz azokkal a véragyasztó hajtűkanyarokkal: a verseny a sebességről szól.



>> A térképen nem látszanak a rejtett kanyarok, így csak Nicky-re hagyatkozhatsz. >>



>> Bal vagy jobb? A mitfahérredtől megtudhatod. >>

A KEVESEBB ÉLES KANYAR GYORSABB TEMPÓT, ÉS KEVESEBB FAROLÁST JELENT.

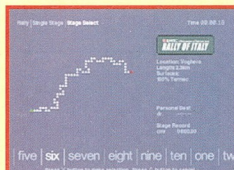
COLIN MCRAE RALLY 2.0

OLaszország

HATODIK FUTAM

A cseles ötödik futam után ez a pálya kényz nyugdíjas otthon. Néhány kanyar jobbra, néhány ka-

nyar balra, és már a célban is vagy. Csak a 2. és az 5. szakasz végén célszerű egy kicsit jobban kinyitni a szemed.



>> Ez aztán a rövid pályák! Néhány trükkös szakaszon kívül, szinte gyerekjáték. >>



>> A szűk utakon azonban óvatosságnak kell lenned. >>



>> A legkönnyebb pálya. A dobogós helyezések nem lehet kétségesek. >>

>> Természetesen esőgumival kell rajthoz állnod. >>

HETEDIK FUTAM

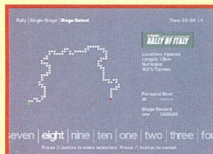
Kapd fel a vízre való gumikat, és készülsz fel a forduló legkönnyebb futamára. Ha még emlékszel a finn erdők pályáira,

nem lesz nehéz megnyerned a versenyt. Tartsd a kocsit a pályán, és nyomd a gázt.

NYOLCADIK FUTAM

Ez a rövid és keskeny pálya nem tartozik a nehezek közé, bár első pillantásra ijesztőnek tűnhet.

A kemény falakkal határolt aszfaltos úton könnyen hatalmába keríthet a klausztrófia. Légy ütemes, tartsd a kocsit az út közepén, taposs a gázra, amikor csak lehet, és a jó pozíció garantált.



>> Ez egy veszélyes pálya: mindig légy résen. >>



>> A szűk utakon könnyen összezúródhat a kocsid. >>



>> Tükör, index, fordulás, és taposs a gázba. >>



>> Eső idejében a könnyű kanyarok is rázószábhak. >>



>> Ne felejtőd, esőben kevésbé tapadnak a gumik. >>



>> Az út mellett ürgörögő nézők elgázolása rendkívül szórakoztató, de az időeredményednek nem tesz jót. >>

KILENCEDIK FUTAM

Az időjárás ezúttal is tönkreteheti a versenyt. A váratlan felhőszakadások hamar

életveszélyessé tehetik az enyhé kanyarokkal megtűzdelte pályát. Ne lepődj meg, ha a kocsid hirtelen csúszkálni kezd az asz-

faltra ömlő vízen. Légy óvatos, vezess megfontoltan, és ne feledd: „Lassan járj, tovább érsz!”.

TIZEDIK FUTAM

Az eső most is megnehezíti a versenyzők dolgát, így az esőgumikkal célszerű elindulni. A pótolhatatlan Nicky ezúttal is megmért két zsákutcától.

Az elsővel az 1. szakasz végén találkozol, ahol az út a felfelé vezető spirálban folytatódik.

A másodikhoz a 4. szakasz elején jutsz el. Itt több lehetőség áll előtted, köztük a korlátal való végzetes találkozás, de ha célba akarsz érni, pördülj 180°-ot, és menj rá az alsó útra.



>> Ez a pálya sok zsákutcát rejt: fogadd meg a Nicky tanácsait. >>

>> Most leteszteheted, mit tanultál eddig a rally-ról. >>

Tanulságos pálya, ahol leteszteheted, mit tanultál eddig. Hajts tovább ezen az úton, de ne téj le róla (a meredeken jobbra felfelé)

induló út nem vezet seho-va sem). Ez már egy komolyabb verseny, ahol kiderül ki az igazi pilóta.



útmutató

Anglia



anglia

A brit futamok egyetlen állandó résztvevője, ellen-
tétben a várakozásokkal, az időjárás. Az időjárás
változékonysága miatt, bármilyen gumikál álls
is rajthoz, a futam végeredményében akkor sze-
repe lesz a szerencsének, mint a lottószámok
kihúzásában. Csúpn egyetlen tyezőt zárhatss
a lehetőségek talogatásakor, a havat. Ráadásul,
a pályák felszine is olyan változatos, mint sehol

máshol a rally világában: gyakran három típus
is előfordul egy futamon belül. Csúpn egy para-
méter beállításá képezheti megfontolás tárgyát,
a váltómű (gear box), mivel a legtöbb pályán
a sebesség a kulcsfontosságú. A többi paraméter
a pályák és az aktuális időjárásnak megfelelően
kellene megadni.

ELSŐ FUTAM

A sáros, csúszós terep idővel át-
megy aszfaltos útbá, hogy ké-
sőbb ismét visszaváltozzon dago-

nyává. Figyelj a váltásokra, mert a
kerekek gyakran előbb ráfutnak
az új felületre, mint azt észreven-
néd. Nicky segítségével ezúttal is

felbecsülhetetlen. Figyelj rá, hogy
elhúzol a hatalmas épület mellett,
különb gyorsan véget ér szá-
modra a verseny.

Time 00:00:00

1 s.s. | one | two | three | four | five | six | seven | eight

>> Isten hozott Angliában, a változó időjárás hazájában. Hallgass az időjárásra! >>

1. KAPU 00:04:18
2. OK 00:15:11
3. AKÓTA 00:11:02

0:12:28

>> A kapu után megváltozik a talaj! >>

0:05:27

MPH 081

>> Hát, ilyen az idő a ködös Albionban. Célserű sárra való gumikkal rajthoz állni. >>

Time 00:00:00

four | five | six | seven | eight | nine | ten | s.s.

>> Az egyik legkönnyebb pálya. Javítsd a pozíciódon. >>

MÁSODIK FUTAM

Az út mellett hirtelen felbukkanó alattomos szénakazlaktól eltekintve, a pálya nem tartog sok meglepetést. Rövid és helyenként nedves. Figyelj a keresztvázódéseken, nehogy letérj a kijelölt útvonalról.

Time 00:00:00

two | three | four | five | six | seven | eight | nine | ten | s.s.

>> Ez is egy a könnyű futamok közül. >>

0:13:55

MPH 081

>> A falak felelem keltőek, de azért legyőzhetők. >>

HARMADIK FUTAM

Ez is egy könnyű pálya, feltevé, hogy jól választottál gumikat. Első pillantásra ijesztőnek tűnhet a vidéki földeken átkigyózó útvonal, de a néhány kilométernyi sárral tarkított közút nem okozhat gondot azoknak, akik idáig eljutottak.

Time 00:00:00

four | five | six | seven | eight | nine | ten | s.s.

>> A fák itt nagyon közel nőttek az úthoz: légy óvatos. >>

0:05:51

MPH 081

>> Légy figyelmes, mert a pálya talaja és az időjárás nagyon változó. >>

NEGYEDIK FUTAM

Bár a pálya elsőre nehéznek tűnhet, rá fogsz jönni, hogy nem is olyan nehéz teljesíteni – sőt, kifejezetten élvezetes verseny fog kialakulni.

A versenypálya balákból és szalagkorlátból épített útvessző. A verseny végére a fékpofák minden bizonyosan izzani fognak a rengeteg lábmunkától.

Ne aggodj a másodpercek miatt, amit az útfelület változásakor kötelező lassítással elveszítesz:

0:07:33

MPH 081

>> Ha unod a versenyt, ugorj be a McDonalds-bé. >>

0:07:02

MPH 081

>> Lassíts le a keresztvázódésben, aztán tartsa a gázba. >>

ÖTÖDIK FUTAM

Vissza az erdőbe. Az út többnyire nedves homokból áll, és nagyon hasonlít a többi rally pályához. A fák rendkívül közel vannak az úthoz, így könnyen tropára törheted a géped, ha kicsúszol. Figyelj, hogy ne veszíts sokat a sebességedből túl hosszú farolásoknál: az egyenes szakaszokon csúszás nélkül gyorsabban megy a szeker.

Nicky minden alkalommal előre figyelmeztet. Ettől eltekintve, a pá-

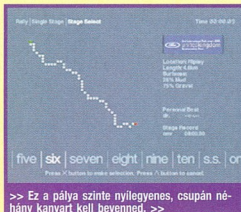
lya kiváló lehetőség egy egészséges iszapbirkózásra.

COLIN MCRÆ RALLY 2.0

Anglia

HATODIK FUTAM

Homokos, említésre sem méltó pálya. A néhány éles hajtúkanyartól eltekintve, csak laza kanyarokkal fogsz találkozni, amiket kézfejk nélkül is könnyedén bevehetsz. Miután kiérsz az erdőből, még egyszerűbbé válik a pálya: repessz át a rónán, míg be nem érsz a célba.



>> Ez a pálya szinte nyílegyenes, csupán néhány kanyart kell bevenned. >>



>> Ha kiértél az erdőből, a nyílt terepen rálephetsz a gázra. >>

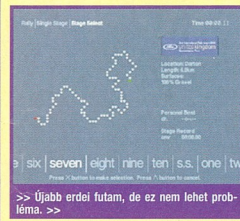


>> A pálya végén lefaraghatasz a hátrányodból. >>

HETEDIK FUTAM

A brit forduló talán legkönynyebb futamán, ismét az erdőben kell tudásod bizonyítani. A veszélyt egyrészt az elszórt hajtúkanyarok, másrészt az út

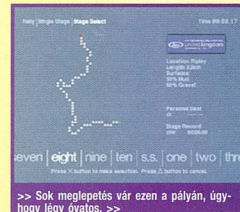
menti sűrű faszor jelenti. Ha kiszorídsz az útról, nemcsak az autód törőd össze, de értékes másodperceket is veszítesz, míg megpróbálsz magad kiszabadítani az ágak fogságából.



>> Újabb erdei futam, de ez nem lehet problema. >>



>> Maradj az úton, mert a fákon könnyen tönkrepesz a géped. >>



>> Sok meglepetés vár ezen a pályán, úgy-hogy légy óvatos. >>



>> Tégy fel sárra való gumikat erre a sötét és veszélyes útra. >>

NYOLCADIK FUTAM

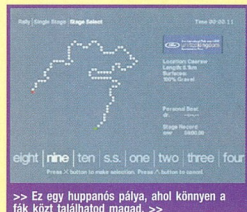
Itt az újabb alkalom egy rövid kis éjszakai autókázáshoz. Igyekezz az úton tartani a járgányt, és letérsz, a szélvédőn megjelenő nyilakat követe menj vissza a legrovidebb úton, mert rengeteg súlyos károkat okozó akadály bukkanhat elő a sötétből. A sártengerből kiérve, a 3.

szakaszban az út az erdőben folytatódik, melynek végén ott a célvonal. Tégy fel sárra való gumikat, mert annak ellenére, hogy az út fele-fele arányban sárból és homokból áll, a legtöbb szakasz nagyon csúszós.

KILENCEDIK FUTAM

A pályát egy szóval úgy lehetne jellemezni, hogy „huppanós”. Végigvezetheted kacarászva is, de ugyanakkor veszélyes is lehet. A 2. szakasz bukkanói után egy rámpa következik, ami a féktelen autósokat könnyen átrophitetheti a korláton, egyenesen a fák

közé. Hasonló élményekben lehet részed 7. szakaszon is: ha gyorsan hajtasz fel a rámpára, a korlátra kenődve végzed, mivel a levegőben nehéz az autót irányítani...



>> Ez egy huppanós pálya, ahol könnyen a fák közt találhatod magad. >>



>> Az erdő maga a rémálom. >>



>> Az utolsó futam is az erdőn vezet át. >>



>> Itt a futam vége. Nyomd a pedált padlójig, és irány a cél. >>

TIZEDIK FUTAM

Ahhoz képest, hogy ez a végső forduló utolsó futama, meglehetősen jellegtelen a pálya. A hatalmas épületek kerülgetésén kívül nem nyújt sok élvezet-

et a sűrű erőben való autókázás. Mivel ez az utolsó lehetőség egy előkelő pozíció megszerzésére, tartsd be a gázba, és futtasd meg a lovakat.

EXTRA FUTAM

Az állandó esők ellenére, a jutalom futam száraz időben kerül megrendezésre. Mivel a pályán nem változik az út felszíne, az egész tiszta sár, csak az időeredményre kell figyelned. Állítsd a váltóművet (gear ratio) a legmagasabb fokozatra,

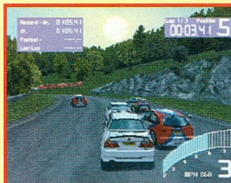
és repessz, ahogy csak tudsz. A kanyarok nagy része nem veszélyes, kivéve a körök végén lévőket és a bal/jobbs cikk-cakktól a beton aluljáró elején.



Útmutató

Arcade-mód

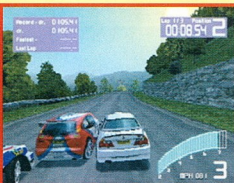
ARCADE-MÓD



>> A rajt után kezd el leszorítani a riválisaid, és készülsz fel a rally örületre. >>



>> Ha profi (Expert) szinten is megnyered a bajnokságot, belephetsz a titkos pályákra. >>



>> Szorítsd le, aki veszélyezteti az első helyezésed. >>



>> A svéd forduló csupa jég, így nem lesz könnyű megnyerni. >>



>> Az ellenfelek falhoz passzizása nem a legbiztonságosabb taktika, de hatásos. >>



>> Elég egy kis koccanás, és valaki máris kiszáll a versenyből. >>

Az egyik legfőbb kritika, amivel az eredeti játékot illették, hogy a tervezők elfeledkeztek a 2-játékos (two-player) üzemmódról. A sokatmondó arcade-móddal most korrigálták mulasztásukat. Szemben a teljes bajnoksággal, ahol az egyes országok tíz-tíz hagyományos és extra futamot rendeznek, az arcade-módban csupán egyet-egyet. Nem kell bajlódnod az időjárással vagy a váltómű beállításával, a technikai körítést átgorva, azonnal rajthoz állhatsz. Sőt, még a Nicky Girth karattyolására sem kell figyelned, mivel sok más kiegészítővel együtt kidobták a koszból. A rövid pályákon rendezett három körös futamokon tényleg csak a sebesség számít. Állj, hát rajthoz, és húzz be!

Mivel egyetlen technikai paraméter beállítását sem bízzák rád, a GT-hez hasonlóan, csupán a legtesthezzállóbb gépet kell kiválasztanod. Hogy melyik a győztes autó? A válasz pofon egyszerű. Az a járgány, amelyik jól szerepel a hagyományos rally

versenyeken, valószínűleg az arcade-módban is megállja a helyét. Bár előfordulhat, hogy az utcai versenyekhez túl súlyos. A Startos pedig a sűpedős terepen mutatkozik esetenként, az utcán viszont hihetetlenül mozgékony.

RALLY ÖRÜLET

Hat autó egy olyan úton, ahol egy is alig fér el! A titok nyitja a gépek minden fizikai törvényt meghazudtoló képességeiben rejlik: ugranak, repülnek, buk-fenczeneznek és szaltóznak.

A trükkök, azonban hamar sematikusá válnak, bár a fejlesztők brigád mindent meglett ennek elkerüléséért. Vess, hát be néhány trükköt, amitől még az öreg Colin szája is távra marad.

A startjel után furakodj azonnal az élre. Ha egy versenyző nem akar elengedni, szorítsd le a falhoz, és törj tovább előre. A módszer nem

túl barátságos, és valószínűleg lemondhatsz a Fair Play díjról, de hát ki érdekel, neked a futam győzelem a fontos.

CHEAT-EK

Ha sikerült kiévezned a bajnokság megnyerésének mámorát, új örömkör után kell nézned. Miután elsőként érsz célba a két nehéz fokozaton, bevet-hetsz néhány különleges trükköt. A finn díjon elért arany éremmel érdelem ki a Fireball-t, amit az Option menüben kapcsolhatsz be. Ezek után, a pályán előttek tébláboló kocsikat könnyűszerrel szétgáz-hatod.

ÚJ MOTORRA VAN SZÜKSÉGED?

Mit érme egy modern autóverseny játék leleplezésre nem ajándék autók nélkül? Nem sokat. Szerencsére, a Colin McRae 2.0-ban számos rejtett motort találhatsz, de sajnos ezek legtöbbjébe csak a korábban megismert gépek variációi. Ugyanígy kaphatsz egy csillogó-villogó Sierra-t, mint egy régi öreg átfestett Focus-t.

HA EZZEL KÉSZEN VAGY...

Colin McRae
Klasszikus és megunhatatlan.

Gran Turismo 2
Az utcai versenyek királya.



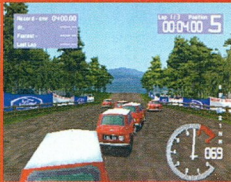
>> Szerinted, ez mósás? Jobb lenne strapabíróbb kocsikat tervezni. >>



>> Rossz hír, hogy nem csak neked, hanem az ellenfeleknek is lehetnek agyúti. >>



>> Tisztítsd meg a pályát egy tűzgolyóval, ahogy elindul a verseny. >>



>> Az angol futamokon nem sok esélyed van a Mini-vel. >>

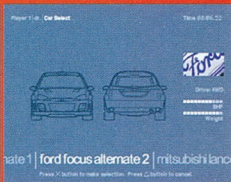
BÓNUSZOK

Azon túl, hogy dicsőséget dicsőségre halmozva nyered meg a futamokat, és a neved lassan legendává válik, még sok izgalom vár rád. Az első helyezésekkel cheat-eket és bónuszokat aktiválhatsz, bár ezek feltérképezése meglehetősen embert próbáló feladat. Az önálló versenyekkel

(single race) vagy az önálló rally futamokkal (single rally) főlétségre próbálkoznod: ezeken legfeljebb a legjobb időket döntheted meg. Ha meg akarod szerzeni a különlegességeket, a hagyományos rally bajnokságon (full rally championship) kell érdemeidet felmutatnod középf (Intermediate) vagy profi (Expert) szinten.



>> Emri erőfeszítés, és az eredmény egy ócska Cosworth? >>



>> A legjobb bónusz autó az eredeti átfestett változata. >>

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PST egész vagy fél évfolyamára, s ezzel takaríts meg több, mint 33%-ot a vételárból.

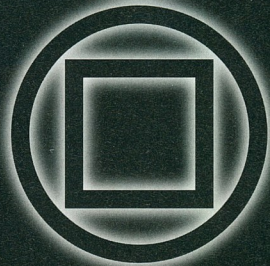
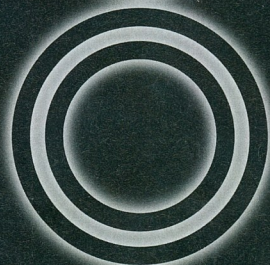
TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: TIPP@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.



A PST ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	8 990 Ft	(1 szám 750 Ft)
Fél évre	4 990 Ft	(1 szám 830 Ft)

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



**JÁTEKOSOK:
EGY**

**KIADÓ:
activision**

**TÍPUS:
KALANDJÁTÉK**

irányítás

ZSEB

NEKIFUT

KAMERA BALRA

KAMERA JOBBRA



TÁMAD

MOZGÁS

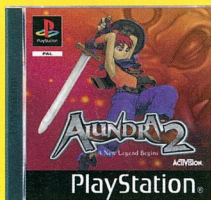
UGRIK

AKCIÓ

MOZGÁS

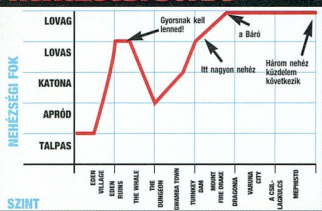
GYÜRÜT HASZNÁL

SZÜKSÉGED LESZ...



- DUAL SHOCKRA
- MEMÓRIA-KÁRTYÁRA – 2 BLOKK

NEHEZSÉGI GÖRBE



alundra 2

CSATLAKOZZ HOZZÁNK, ÉS JÁRJUNK EGYÜTT A FANTASZTIKUS KALANDOK VÉGÉRE...

MESTERFOK

A KÖVETKEZŐKBEN TRÜKKÖKET ÉS TIPPEKET ISMERHETSZ MEG, MELYEK NAGY SEGÍTSÉGET NYÚJTANAK MAJD A FLINT ÚTJÁBA ÁLLÓK KIFINGATÁSÁBAN, A KALÓZOK HALÁLBA KÜLDÉSÉBEN ÉS A VILÁG MEGMENTÉSÉBEN.

Az *Alundra 2* kétség kívül egy terjedelmes játék, több, mint 30 óra tiszta játékidővel. Jó pár éjszakát végig kell virrasztanod, míg eljutsz Baron Diaz-hoz vagy Mephisto-hoz és meg szabadíthatod a világot a benne lakozó gonoszól.

A játék első felén már sikerrel átjutottunk. A feladat a továbbiakban is a küldetés befejezése: főlegesen vakmerő kalandokba bocsátkoznod, csak át kell veredned Magad a trópusi Édenfalutól (Eden Village) Zaruna Romjaitól (Zaruna Ruins) vezető útton.

A legmélyebb völgyektől az égig érő hegyekig mindent bejárunk. Miután feltérképeztük a *Alundra 2* világát, rájöttünk, hogy egyetlen hosszú-hosszú útvonalon haladtunk végig. A játék második fele egy Goo Goo madár üldözésével kezdődik, és a Dryad gyűrű (Dryad Ring) utáni hajszával folytatódik. Ezzel a gyűrűvel rombolhatod le a romok kulcsát rejtő szobrot. Először kirándulj el Deadeye Zack-hez, tornászod fel pontjaid számát, és szerezd meg a magasabb szintű alapgyűrűt. A romoknál kemény ellenfelekkel kerülés szembe: szedd össze minden erőt, és küzdj meg a Missokkal. Váaj zsabre annyi pénzt, amennyit csak tudsz, mert később sok-sok balszamer és csodakrémmel lesz szükséged.

DARTS-ÓZÁS

Point x1
01480



>> Érd meg a nyugalmad és meredj a messziségbe, mikor a potméter rezegni kezd.>>

Point x1
01480



>> Itt az idő, hogy rácsapj a Dobás gombra, és a nyilat...>>

Point x1
01480



>> ...a külső gyűrűbe röptesd. Ha jól célozol, rengeteg pontot vihetsz hazát!>>

DEADEYE ZACK'S

A játék során legyőzött ellenfelektől többnyire pénzt és egészséget zsákmányolhatsz, de némelyiküknél eszontnyilakat is találsz, aniket Deadeye Zack ellen használhatsz majd. Az összegyűjtött pontokkal az előretűt megkönnyítő eszközöket vásárolhatsz.

Mikor a potméter balról jobbra mozdul, nyomd meg óvatosan a *Dobás* gombot. Ne felejtse, a minél magasabb pontszám megszerzése a feladat, de a nagy akarásban

könnyen eltévesztheted a célpontot. Ha sikerül egy nyilat a külső gyűrűbe dobnod, akár 30 vagy 50 pontot is haza vihetsz. Viszont, ha nem akarsz kockáztatni, vagy ha kevés nyíl van a tarsolyodon, célozz középre. Minden alkalommal, mikor eltalálsz a táblát, egy multiplika-

tor megtöbbszörözi (max: *5) a pontjaidat, így 10 pontból 50-öt, 50-ből pedig, 250-ét is csinálhatsz.

A multiplikatör a legkönnyebb pontszerzési lehetőség, ezért nem éremes a külső gyűrűre a találatot kálóztatni.

TERMÉSZETESEN, MIN-DENKI A PONTOKRA HAJT, DE „AKI SOKAT MARKOL, KEVESEBT FOC”.

EDEN FALU



>> Ez az a bizonyos ember a Goo Goo madarral. Hogy honnan szedték ezeket a fura neveket? Ha megfogtad a madarat...>>



>>...vél vissza a gazdájához, és 6 csoréba meked adja a Dryad Gyűrűt. Hidd el, ez egy előnyös csore. Ezután fordulj meg, és lödd szét a nagy sárga szobrot. >>



>> Most, hogy az elemi erőt birtokosa lettél, darts-ozz egy kicsit. A játék során számos új (kábévitelt tulajdonsággal rendelkező) gyűrűre tálhatsz szart. >>

Menj el a mólóhoz, szerezd meg a puzzle-t a kút mellett kunyhóból és nyerj egy kis pénzt a kocsmában. Vásárolj néhány cuccot és menj fel a hegyre a fickóhoz, akinek el kell kapnia egy Goo Goo madarat. Kövesd a madarat, míg el nem

jutsz a tollas gazfickóhoz [1]. Hozd vissza a Dryad Ring-hez [2]. Zúzd szét a szobrot, kapd fel a kerek kulcsot, és indulj a Romok (Ruins) felé [3]. A 2. szintű kulccsal már szellemeket is megidézhetsz.

Útmutató

Eden romok

EDEN ROMOK



>> Ez a rejtett szoba (vagyis annyira nem is rejtett). Vedd fel a kulcsot. >>

A Dryad Ring-gel rombold le az arany szobrot, és meglátod a rejtett lépcsőket. A következő szobában találsz egy ajtót, amit a kapcsolóval kinyithatsz. Nyisd ki az ajtó mögötti ellenséget, majd a megjelenő kapcsolóval nyisd ki a következő ajtót. A csiga/tekóns lényet az emelvény mellett kel kicsinálnod, hogy a páncélról felpattanhass a párkányra. Ha a páncél nincs a megfelelő pozícióban, rugdosd oldalról a helyére [4]. Lépj a kapcsolóra, és kinyílik a kulcsot meg a mentési pontot rejtő titkos szoba.

Az előző kamrában ugorj fel az emelvényre, nyisd ki a távoli falon lévő ajtót, és lépj be a tuskékkal telezsúfolt terembe. Ugorj rá a kapcsolóval szemben lévő rozsdás emelvényre, lőj a gyűrűddel a kapcsolóra, és az felemelkedik [5]. Nyisd ki a következő terem ajtaját a kulccsal, menj végig a jobb oldali fal mellett, lödd szét a kristályt, és meglátsz pár lépcsőt. Ugorj gyorsan fel a lámpára. [6] majd vissza a szedreszhez. Menj vissza a második bokorhoz, majd néhány lépés után fordulj jobbra, menj le a léftel, és szedd össze a puzzle-t meg a tonic-ot. Menj fel, és készülj fel az ellenség, illetve a generátor megsemmisítésére. Elég egyetlen golyó, és a túlvilágról szemlélheted tovább az eseményeket, úgyhogy légy óvatos. Ha mindet le akard győzni, egy gyűrűlövés (a Sirén gyűrű elcseni a HP-t) kábitsd el az egyik Misso-t, rohanj oda hozzá, és püföld, míg élet van benne.

MISSO

Ugorj fel, vágd szét a generátort, azután kezd hozzá a következőhöz. Ha végzel mind a hárommal, az ajtó kinyílik. A következő szobában indulj lefelé, és találsz néhány szőlőt, illetve Eru-t [7]. Fuss fel a lépcsőn, és a mozgó emelvényvel menj át a lámpászhoz. Kapd fel, az emelvényvel menj a középre, és dob a szedreszre, hogy megvilágítsd a következő, tuskékkal teli szobába vezető utat [8].

A Dryad Gyűrűvel lödd szét a kristályt, azután ugorj fel, és nyomd meg a kapcsolót, ami megnyitja a kivezető utat. Intézd el a fent lebzselő ellenséget a Siren Gyűrűvel (a búvóhelyük szivócsa ellenáll a kardodnak), és mielőtt beszálnál a teleportha, kapd fel a kulcsot és a serkentőszert.

Vágj át az emelvényeken, és a lámpásnál található kulccsal nyisd ki az ajtót. A szemben lévő kamrában lödd szét a szobrot, és kapd el a leeseó fáklyát. Égessd fel a szedrest a következő teremben, és készülj fel a legrosszabbra: az út felénél használd a gyűrűd, és kaszabold le a leeseó Misso-t. Ismételd meg ugyanezt a jobb oldali úton, és szabadulj meg az ottani Misso-któl is. Vigyázz csiga/tekóns lényre, még szükséged lesz rá. Miután megtisztítottad a szobát, kinyírhatod ezt is, és a páncéljáról felpattanhatsz az alsó párkányra. Ha nem sikerül, próbáld újra.

VILLÓDZÓ KAPCSOLÓK

Lépj rá a tülös falon lévő kapcsolóra, és öld meg a Misso-kat. Ha a puzzle-t is meg akarod szerezni, menj vissza a sétálón, és ugorj le az alattal lévő kamrába. Miután kinyírtad a Misso-kat, és kinyílt az ajtó, lépj rá a kapcsolóra, azután emelvényről emelvényre ugrálva keresd meg a fedelet mozgó kapcsolót. A felengedett gomb kinyit egy ajtót, a következő teremben lévő kapcsolóval pedig félrecsúszathatsz egy kőfalat, ami mögött találsz egy újabb kulcsot. Csúsztasd vissza a falat, és nyisd ki az ajtót. Dobd



>> Menj arébb a faltól (úgy, hogy Flint szemben álljon a kristállyal), és a segítésével tüzelj a gyűrűvel. Ekkor a platform fel fog emelkedni. >>



>> Ugorj át a köveken, vedd fel a >> Itt egy csomó szobrot látsz, de nem kell fáklyát és gyűjtösd fel a fát. >> mindegyiket elpusztítani. Csak kettőt. >>

a lámpást a fal túlsó oldalán lévő emelőkapcsolóhoz, ami lépj be a folyósóra.

A fent lévő kulcsoshoz a szobrokon keresztül juthatsz el. Az újjadon lévő Dryad Gyűrűvel lőj rá a kristályra, és állítsd meg az arany szobrot (lő), és fordulj oldalra, hogy félrehúzhasd). Ugorj fel, és dob át a követ a szobor tetején, majd ugorj fel a kapcsolóhoz.

Cselezd ki a lánzsákat a következő teremben, és menj fel a kapcsolóhoz. Lépj rá, és menj át a kinyíló ajtón. Ha a puzzle-t és Kis Szív Cimert (Small Heart Crest) is meg akarod szerezni, ugorj le a két futólövőre közé.

ARANY SZOBOR TEREM

A lánzsák mögötti kamra tele van arany szobrokkal, de nem kell őket lerombolnod. Zúzd szét a jobb oldali levőt, és menj végig a terem elejébe visszavezető labirintuson, ahol 500 arany vár Rád. A ládáról ugorj fel, és vágj át a követ a szobor tetején. Nyisd ki a puzzle-t rejtő, fekete tetejű ládat.

Vágd zsebre a kincsés larda tartalmát, menj ki a szobából, és fordulj be a jobb oldali ajtón. Fuss el a sziklák és a mozgásdetektorral ellátott ajtófedelek



>> Ez itt a pályán elszórt temerdék kristály egysége. A Dryad gyűrű segítségével aktiválni tudod a különböző platformokat vagy ajtókat – csak rájuk kell lépni. >>





közt, és keresd meg a kristályt. Lőj rá, és nyomd meg az előtűnő kapcsolót, ami kinyitja a következő ajtót. Miután bejáródik mögötted, ess neki a növényeknek, és menj át a következő ajtón. A jobb oldalon lévő hordókat dobd rá a vörös emelvényekre kék-ké változtatva azokat. Kapd fel az egyiket, pattanj rá az első kapcsolóra, és röppel hátra. Dobjd át a többi is, és kinyílik az első ajtó.

Kapd fel a lámpást, dobd a fal túoldalán lévő emelőkarra, és kinyílik a másik két ajtó is. Fuss végig a megtisztított folyosón, és a sötét teremben megtalálod a gyógyító emelvényt és a mentési pontot. Ezután átsétálhatsz a Romok őrzőjéhez (Ruin Keeper).

GOTHAR LEGYŐZÉSE

Feltankoltál serkentőből? Ha le akarod győzni Gothar, ugorj rá az előtte lévő lépcsőfokra, és pattanj fel a mellette lévő oszlopra. Ugorj át a mozgó

emelvényre, és menj a főellenség feje mellé, ami testének egyetlen gyenge, azaz támadható része: akkor támadj rá, amikor rád lő. Alkalmanként lemegy a földre, így könnyen kupán vágható.

A csapás után azonnal vonulj vissza, mert eltámadhat egy lézersugár. Maradj állandóan mozgásban, és kerülj el a mocskos támadásait: a sziklák sokkal kisebb sérülést okoznak, mint a lézernyalábok. Inkább egy kődarab zuhanjon a fejedre, mint egy lézersugár. Áraszd el a golyózáppal az ellentefel, végül képtelen lesz talpra állni, és kilehelí gonosz lelkét. Vedd el a pénzt, az Elemi Szemet (Elementary Orb), a Háromszög Szemet és a Csillag Kristályt (Star Crystal).

Miután legyőzted a főellenséget, térj vissza a gyógyító emelvényhez, és mentsd el a játékot. Ugorj a teleportba, menj át a zárhoz, amit a háromszög zár nyit, majd menj vissza a teleporttal Paco Village-be.

Paco Village Romjai

Csapd szét az ajtó mögötti arany szobrot, és kapd fel a puzzle darabot. Menj vissza a teleportokhoz, és lépj be a köztük lévő ajtón. A háromszög alakú szobában a Siren Gyűrűd a három

kék gyertyatartónál, és vedd ki Lumiere Lámpáját a fekete ládából. Beszéljess el Nunugivel, és menj vissza a Seagull Romokhoz, onnan pedig, a kalózhajóhoz (Jeehan Szentélyén túl).

maKO, a BÁLNA BELÉBEN

Hű...! Kalandjaid a játék elején sarokba szorított bálnán folytatódnak: be kell menned a belsejébe a lyuk-robbantóval. Mentse el az állást, gyűjts erőt, és ugorj le a kapcsolókhöz [9]. Fordulj keletre, menj el a kigyók mellett, és kerülj el a gejzirt. Fordulj jobbra, majd balra [10], végül ismét jobbra, és egy ládában találsz egy kis serkentőt szert. Menj tovább, és állj rá a kapcsolóra, ami feltár egy újabb kapcsolót. Húzd fel a nyúlcipőt, lépj rá, és ugorj le a gőzbe, és fuss tovább, ahogy csak bírsz [11]. Lépj rá a következő kapcsolóra, majd az előtűnő újabbra, és vágd zsebre az így hozzáférhetővé váló kulcsot.

Mássz fel a létrán, és fordulj kétszer jobbra, majd kétszer balra [12]. Nyisd ki az ajtót, és mássz le a létrán Zeppo-hoz és poronyaihoz [13]. Keresd meg a kereskedőt, aki jó pénztért mindennel ellát, amire csak szükséged van: tanjok fel egészségügyi csomagokból, mert szükséged lesz rá.

BEJÁRAT A GYOMORBA

Gyorsan pillants körbe [14] és meglátod a bálna agyába vezető létrát. Nyird ki a koponyába vezető utat őrző ellenséget [15], kapd fel a Csillag Kristályt (Star Crystal), és menj vissza a bálna szájába. Keresd meg a nyelő-csővet, és lépj be a szemben lévő ajtón. Ugorj el a labdák elől, és pattanj fel az emelvényre, ahonnan a Siren Gyűrűvel szét tudod lőni a kék követ. Nyomd meg a fenti kapcsolót, és mássz le a létrán. Lépj be a lejtő alján lévő ajtón, és intézd el az ellenséges teremtményeket. Lépj rá a kapcsolóra, és nyisd ki a következő ajtót. Csapd szét a vázákat, térj ki az akadályok elől, és nyomd meg a három kapcsolót (mindháromnak felkapcsolva kell lennie), mire kinyílik a gyomor bejárata.

A ventilátor akkor kapcsol be, ha kinyírod az összes ellenséget. Repülj fel a légáramlattal, állj rá a kapcsolóra, és várj, míg elúgranak a szörnyek. Ugorj a zöld teremtmény mellé, és csússz be a lemezek közé.

Állj rá az emelvényre, és menj át a következőhöz, onnan pedig, a harmadikhoz. A kamera segítségével kerülj el a tuskés golyókat, és csapj rá a kapcsolóra.



>> Az iránytű segítségével már mindjárt a szint elején lödd be a nyugati irányt. Ezután konzekvensen haladj erre, de utközben figyelj a kigyókra! >>



>> Egy eltűrt Ezen a pályán rengeteg „egészséges” dolog van feltalálható, ezekből érdemes beszájgálni! >>



>> Amikor ez a láda felemelkedik, gyorsan szaladj el alatta. >>

Az ugró emelvényen menj a következő spórával fedett kapcsolóhoz. Ússz rá, és utazz el az újabb szigetre, ahol elmentheted az állást.

BEMUTATOM A KÖLYKÖKET

Ismerkedj meg Ruby-val és Alberttel, ha leértél, majd menj fel, és az iránytű segítségével vágj át észak-keleti irányban a kis szigeten. Miután az ajtó mögött rábuk-kansz Zepo-ra, rohanj vissza a kölykökhöz, és most folytathatod az utad lefelé a létrán. A létra alján meglátod a beleket, és egy rakás denevért, úgyhogy szaporázd meg a lépteit.

Lödd szét a kék követ, majd a mögötte lévő. Mássz le, azután fel a létrán, és ugorj fel

„CSAPJ RÁ A TETŐN
LÉVŐ KAPCSOLÓRA,
ÉS MÁSSZ LE
A LÉTRÁN.”

útmutató

Mako, a bálna belében (folyt.)

MAKO, a BÁLNA BELÉBEN (FOLYT.)



az emelvényre. Nyomd meg a kapcsolót, menj tovább, és kerüld ki a golyókat. Zúzd szét a következő kék követ, és menj le az alsó szintre, ahol már túrelmentlenül várnak az ellenfelek. Miután végeztél velük, meglátd a rejtett kapcsolót, amivel elmozdíthatod az utadban álló sziklát. Kerüld ki a tuskés golyókat, és kapd fel a kincsés ládához tartozó doboz-kapcsolót. Fordulj jobbra, puszítsd el a következő kék követ, és ugorj fel az emelőre, ami elvisz egy újabb kulcshoz.

A kulccsal kinyithatod az ajtót, és beléphetés a folyosóra. Fordulj kétszer balra, és menj előre, míg egy elágazáshoz nem érsz. Fordulj jobbra, és tedd a dobozt a kapcsolóra. Menj át a kinyitól ajtón, és a csapdákat elkerülve mássz fel balra. Ugorj fel az emelvényre, és máris egy új zónában találd magad. Rohanj a létrához, és mássz fel a felső szintre. Fordulj balra, nyisd ki az ajtót, és kapd fel a puzzle darabát.

LUMIERE LÁMPÁJA

A vörös lyukakba tegyél egy vörös és egy kék csavart, a kék lyukakba egy kékét és egy zöldet, a zöldekbe pedig, egy zöldet és egy vöröset. Lumiere lámpája, most már a tiéd. A következő szobában fordulj balra, cselezd ki az ellenfeleket és menj el jobbra. A golyókat és a tuskéket elkerülve mássz fel a létrán, és miután kellemesen elcsévegtél a kalozokkal, mentsd el az állást. Mássz fel a létrán, vágj át az emelvényen, ugorj át az előtűnő újabb emelvényre, és lépj be a sziget ajtaján. Fuss el a szív és a gyomor közti a kék lámpához, és a Sirene Gyűrűvel löd szét. Párkányról párkányra ugrálva (tartsd lenyomva az **△**-t) fuss vissza, és nyisd ki a ládát. Mássz fel a létrán, és ha felértél, fordulj balra, majd mássz le az ott talált létrán. Miután megtaláld a szobrot, állj rá a bal oldalon lévő gombra, és nyomd meg a másik oldalon lévő kapcsolót.

Menj fel a létrán, és a sziklán mássz fel a tetőre. Löd szét a kék követ, nyird ki az ellenséget, nyomd meg az előtűnő kapcsolót, ugorj át az emelvényre, és kapd fel a kulcsot.

A CSILLAG PRIZMA

Menj vissza a szívhöz, nyisd ki az ajtót, és miután meg-

„PUSZTÍTSD EL AZ ODÚKAT, ÉS DOBJ EG Y LÁDÁT AZ ELŐTŰNŐ REJTETT KAPCSOLÓRA.”



>> Menj le itt, még mielőtt a gomb megjelene. Szaladj, ahogy csak bírsz. >>

>> A nehezen megszerzett kulcs segítségével nyisd ki ezt az ajtót. >>

Did ya forget about me?
We met in the underwater cave!

>> „Me hidd, hogy megfeledkeztem rólad, öreg haveri!”. Az óceáni barlangban megismert kis barátodnak van egy pár hasznos előd holmija. >>

ötöd a mögöttes várakozó ellenséget, ugorj fel az emelvényre. Löd szét a kristályt a Dryad Gyűrűvel, lépj rá a fal mögötti kapcsolóra, majd tér vissza a gyomorba. A gyerekek mellett találsz egy teleportot, ami eljuttat a bálna szájába. Rakd egymásra a ládákat, és mássz fel az ajtóhoz. Csapj rá a kapcsolóra, intézd el a sétálgató gonosz lényeket, és menj át az ajtón a következő kapcsolóhoz. Csússz át az ajtóhoz vezető úton a gázszugár alatt, majd csapd szét a szobrot tartó zöld rezeszt. A doboz kapcsolóval eljuttatsz a kijáratához, ahol egy újabb kapcsolóval kinyithatod az előtűnő ajtót. Menj tovább balra, mássz fel a létrán, és folytasd az utad a jobbra vezető folyosón. Fordulj balra, és hamarosan a tüdőben találd magad. Zúzd szét az odúkat, dobj egy ládát az előtűnő kapcsolóra, és az emelvényvel menekülj ki a szívhöz.

Puszítsd el az ellenfeleket, aktiváld a kristályt, majd mássz fel a sziklákon, hogy a kapcsolókkal elmozdíthasd a fal egy részét. A következő kapcsoló után zsebre veheted a Csillag Prizmát (Star Prism), és máris mehetsz a tüdőbe, ahonnan a teleporttal visszajuthatsz a szájba. A szájbéli teleporttal menj le a gyomorba, és miután elmenttetted az állást, mássz fel, vágj át a szigeten, és nyisd ki a szívhöz vezető ajtót. Ha elintézted az ellenséget, kinyílik a következő ajtó.



15 **EGÉSZSÉG**

238
675
EP
500
500

>> EGÉSZSÉGI!!! Látd azokat a rudakat? Ezek mögött bújhat el a tengeri barátod egy kis időt. Vászorj némi erősítőszert. >>



16
169
675
EP
500
500

>> A kis kékhajnyú teremtmények (talán Lickitung rokonai!) sok fájdalmat tudnak okozni. Szedd le őket a Sziren Gyűrűvel. >>



17
276
675
EP
400
500

>> A Star Prism azon tárgyak közé tartozik, amelyek nélkül nem tudsz továbbjutni a játékban. Mindenképpen vedd fel. >>

GÉPSZÍV

A harc meglehetősen kilátástalannak tűnik majd, mivel nem sok esélyed lesz az elektromos támadások elől elmenekülni. Bárhova futsz, utolérnek, és komoly sérüléseket okoznak.

A legjobb, amit tehetsz, hogy figyeled a plafonról lefölgő forgó szívet, és kiszürod a sugáryalábokat kibocsátó apró emittereket. Fuss körbe a szobáiban kettő közt maradvá, így mikor ló,

elmenekülhetsz a két nyaláb közt. A párkányon körbefutva lódd ki a kis szörnyeket a Siren Gyűrűvel, és tornázd fel a maximumra az egészségedet.

Mikor a Szív leereszkedik, kezd el püfölni. Ugrálj fel, hogy elérked a feléd röpülő tüzgölyököt, és vessd be a Pixie Gyűrűt is. Légy kitartó, és a fáradtságot idővel meghozza gyümölcsét.



Katakomba

Használd az egészségügyi pad-ot, majd mentsd el a játékot. Kövesd a báró lányát le a lyukba, és készülj fel, mostantól csak magadra számíthatsz. A folyosón találjs egy kapcsolót, amivel egy pillanatra megjeleníthetsz egy másikat. Csapj rá a kardoddal, figyeld a fel és eltűnő kapcsolót, majd indulj meg felé. Tűzeld egyet az egyik gyűrűddel, és nyomd meg a kapcsolót, ha meglódd.

Menj oda a következő doboz kapcsolóhoz, amivel láthatóvá tehetsz egy szobrot. Lódd szét a szobrot a Siren Gyűrűvel, kapd el a fálkyát, dobd a vörös gyertyatartóhoz, és a kinyíló ajtónkon keresztül máris továbbmehetsz. Csapj le a kallantúrára, és fuss, míg egy Kis Élet Keresztet (Small Life Crest) nem találsz. Kapd fel, és fuss tovább.

Varuna City (ismét)

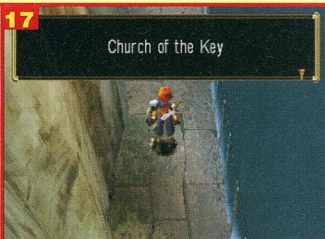
Lépj be Varuna City palotájába, ahol a kincseidért cserében biztonságba helyezheted Alexiát. Bár, ahogy az a gonoszokkal lenni szokott, most is beleszáltsz Baron Diaz csapdájába, és lepottyansz a katakombákba.

A három fálkyá közt álldogálva a robottal felgyűjtáshatod azokat, mire kinyílik egy ajtó. Állj rá a kapcsolóra, és vedd magadhoz a feltároló láda tartalmát. A mellette lévő ládából teletömheted a pénztárcádat. Menekülj ki a labirintusból az udvarra, ahol minden erőfeszítésed ellenére az örök csapdájába esel. Óóóóó...!

gwamba város (ismét)



>> Az Alundra 2 pályán Flint számtalan szűrszert lóddba bőlük. Ezek mindgyökében találnál valami hasznos dolgot. >>



>> A Church of the Key (a Kulcs Temploma) az a hely, ahová el kell jutnod. Erreszkedj fel, és egy pinceredszert találjs alatta. >>



>> Itt a pincébe vezető lépcső. Ez nem lesz könnyű menet, szóval ha rossz börtön vagy, akkor használj az erősítészereket. >>

Mikor végre kiszabadulsz a kastélyból, menj be a városba, és csevegij el a rejtőzködő fickóval. A harmadik erély felkutatása sokkal könnyebb feladat, mint gondlódni.

Lépj be a polgármesteri hivatalba (szemben), és menj le a lifttel az alsó szintre. A Dryad Gyűrűvel puszítsd el a szobrot, [18] kapd fel a puzzle darabot, és indulj el a Kulcs Templomába (Church Of The Key). [17] A kápolnába a bal felső sarokban találod meg, a kőtőt és Jeehan szentélye között. Menj fel a lépcsőn, és keresd meg az alagsorba vezető titkos lejáratot. A folyosóhoz négy kapcsoló tartozik, melyek közül az első hármat kell megnyomnod az ajtó kinyitásához (elsőként a ládával szemben levőt kapcsold fel). Szedd le a Kígyó Asszonyt a Napégetővel (Sunburst), és vigyázz, nehogy túl közel

kerülj hozzá. Nyomd meg a negyedik kapcsolót, és ugorj át a sziklák közt a kulcsért. Menj át az ajtón, és a kulccsal nyisd ki a következőt [18]. Menj le a lépcsőn, és intézd el az ott tébláboló ellenséget. Lódd ki a zöld kőveket a következők sorrendben: középső, jobb, végül bal [19]. A kőveken át mássz fel a kapcsolóhoz, állj rá, és a láda elsllyed. Ugorj utána, és kapd fel a kulcsot, amit ott találsz. Nyisd ki az ajtót, őij meg néhány ellenséget, és foszd ki a ládát, amit őriznek [20]. Menj fel a gyögyítő padhoz, és mentsd el az állást. Mássz fel a lépcsőcsőre, a túloldalon pedig le. A kulcsoddal nyisd ki a bal oldali ajtót, és lépj be a kamrába. A szobor mögött találjs egy ellenséges lényekkel telezsúfolt területet. Nyírd ki a szörnyeket, és a ládán keresztül mássz fel a sárga szoborra. Kerüld ki a csapdákat, és nyisd ki a ládákat: az egyikben találjs egy kulcsot. Mielőtt elhagynád a helyszínt, lódd szét a szobrot, és kapd fel a puzzle darabot.



>> A gombok lenyomása után megszűnik az erőter, szabadon engedve a zöld szörnyetegeket. >>



>> Igen, jól lódd! Flint megszerelte az áhitott kulcsot. >>

„ LÓJ A ZÖLD KŐVEKRE EBBEN A SORRENDEN: KÖZÉPSŐ, JOBB ÉS BAL. ”

útmutató

Turnkey Dam

Gwamba Város (FOLYT.)



>> Ez a pálya maga a pokol. Maradj közepen és tüzelj a jobb oldali sarkok felé. >>

A színpad mögött találisz egy ajtót, amit a megszerzett kulccsal nyithatsz ki. Cselezd ki a vázákat, a következő teremben kövözd meg a Kígyó Asszonyt, és ugorj fel az emelvényre. Gyűjtsd meg a lámpást a tűzgyókokkal, és vedd ki a Kis Élet Keresztet (Small Life Crest) a fekete ládából. Őld meg a tekergőző ladyt az alatta lévő köre álla, lépj be a bal oldali ajtón, vágd zsebre a kulcsot, és hagyd el a termet. Fuss végig a folyosón, szedd össze a ládádban rejlő kincseket, rohanj vissza

a második szobába, és menj a baloldali folyosóra. Törd össze a kőszobrot, vágj át a lánván, és zúzd össze a másik két szobrot is: az egyikben egy puzzle darabot, a másikon egy kapcsolót találisz. Nyomd meg ez utóbbit, ugorj fel az emelvényre, fuss át a következő szoborhoz, és nyomd meg az alatta lévő rejtett kapcsolót. Intézd el a félrecsuszó falrészt mögött lebezelő Kígyó Lady-t, menj át a jobb oldali ajtón, és a pengékre vigyázva elhagyhatod a helyszínt.

TURNKEY DAM

Az utadban álló főrárt egy tűzgyóval gyorsan leülegheted, a következővel pedig begyűjtheted a bombát, ami majd megtisztítja az átjáróhoz vezető utat. Mindazonáltal ne szabadulj meg az összesől, mert hamarosan szükség lesz rájuk. Menj fel a lépcsőn, csapj szét az ellenségét, és tedd a horót a második lépcsőre, hogy elérd az 500 aranyat rejtő ládat.

TRÜKKÖS SZIKLÁK

A fák között meglátod a következő szobát, de mielőtt bemennél, vedd magadhoz a ládában lévő aranyat. A fákon át ugorj a ládához, és vedd ki a puzzle darabot. Menj el az ellenkező irányba, és szedd össze az aranyat. Fuss végig az átjárón és a párkányon, ugorj át a követ-

kező párkányra, és intézd el az ellenséges szörnyeket. A megjelenő kövek közül az első visszaállítja a kövek eredeti alakját, így nem kell foglalkoznod vele. Allj oda a másodikhoz, löj rá a pixie-erővel, és pattanj rá. Mikor odaérsz a harmadikhoz, löj rá átlósan, hogy telemelegedjen.

Ahogy egyre feljebb emelkedsz a kővelled, löj a negyedik zöld sziklára, és ugorj át harmadikra, ami még magasabbra visz. A harmadikról pattanj át a negyedikre, onnan pedig, tovább a futószalagra, aminek tetején már túrelmetlenül vár valaki. Menj vissza a párkányra, és ugorj rá a felvonóra, majd az emelvényre. Mássz fel a lét-rán, ugorj át a következő emelvényre, és ha gyors vagy, még egy rövid csevelyre is marad idődd, mielőtt elhagynád a helyszínt.

a tűzsárkány HEGYE



>> Menj át a blokkon, löj a Szírné Gyűrűvel a lángra, és ments. >>



>> A kapcsoló aktiválása után át tudsz kelni a köveken. Vigyáz, mert újabb elemeké, tanak fel. >>



>> Ez igen frusztráló dolog. A lényeg az, hogy nagyon gyorsnak kell lenned. >>

Kapaszkodj fel a fás emelkedőn, a lépcsőkön, és lépj be a barlangba. A térképen a Fecske-hegy (Mount Sparrowhawk) mögött könnyen megtalálod a Tűzsárkány-hegyet (Mount FireDrake). Fuss el a sziklák és a lávafolyam mellett, és menj fel a lépcsőn [21]. Pattanj fel a kőtömbre, a Siren Gyűrűvel löj a lángra, és ugorj át a gyógyító padra, majd mentsd el az állást [22]. Lépj a kapcsolóra, és a következő szobában szikláról sziklára ugrálva menj tovább, míg meg el nem érsz két kőtömbhöz. Allj át az ellenkező oldalra, és csapj rá a madárra. [23]

A következőkben rendkívül fontos az időzítés, mivel a lávafolyam folyamatosan tovaúszik sziklatömbökön kell átugrani. Ugorj fel a párkányra, és szikláról sziklára ugrálva kapaszkodj fel a tetőre [24]. Kerüld ki a denevérek zuhanó támadását, és intézd el őket. Ha megszabadultál az összes bögérgártól, továbbmehetsz az egyik sziklán lévő vörös bombához.

A GÖTE GYÜRŰ

Először is, meg kell szerezned a lávával körülvevett fáklyát. Dobd a kemény sziklára, és lépj be a szétrobbant szikla mögött megnyitott átjáróba [25]. Ne foglalkozz a következő teremben tarányzó szörnyekkel, csak kapd fel a bombát. A blokk áttöréséhez úgy kell eldobnod a fáklyát, hogy a láng elkopja a csucst, és elkezdődjön a visszaszámolás [26].

Ahogy előre araszolsz, a dotyok egyre vadabba válnak: ezúttal a második legmagasabb sziklára kell feldobnod a bombát és a fáklyát úgy, hogy miközben lefelé csúszik, meggyújtsa azt. Ha sikerül, a követet és a tűzgyókokat elkerülve rohanj ki a tereméből. Térj ki a denevérek támadásai elől, fuss át a hidon, majd végig az úton egyenesen a fekete ládáig. Lódd szét a kék szobrot, és nyisd ki a Góte Gyűrűt (Newt Ring) rejtő ládat. Tedd zsebre, és mostantól biztonságosan sétálhatsz a lánván.

Rohanj vissza a kamrába, ahol az ellenséges szörnyeket korábban életben hagytad, és menj ki a bal oldali ajtón. Mután leugrottál, gyűjtsd meg a gyertyákat. Meglátsz egy hívogató átjárót, de ne ezt válaszd, hanem menj tovább



>> A denevér – a többi ellenséghez hasonlóan – komoly sérüléseket tud okozni. Távolból lödd le a Szírné Gyűrűvel. >>



>> Ezek a kicsisárkék nem bántanak, ne is törődj velük. >>

>> Ha tied a Newt Ring, akkor a lánván többé nem jelent már veszélyt. >>

egyenesen. Lépj rá a kapcsolóra, mire előkukkan egy kőtömb, melyről felkapaszkodhatsz párkányra, ahol egy gyertyatartókkal körbevelt újabb kőtömböt találisz. Gyűjtsd meg a gyertyákat a Góte Gyűrűvel, és rohanj ki, mielőtt a bomba felrobban. A megjelenő kapcsolóval kinyithatsz egy átjárót, de mielőtt belépnél, menj vissza a két fáklyáért. Ugorj fel a sziklára, fuss el jobbra, és térj vissza a szobába, ahol a Góte Gyűrű megtalálható. Menj el jobbra a kapcsolóhoz, és szerezd meg az elírt. A láda mellett találisz egy kart, amivel megnyithatsz egy földalatti folyót.

a FÖLD ALATTI FOLYÓ



>> Üssz egyet és keresd meg a halakat, de csak miután felvetted a Szirén Gyűrűt. A gyűrű ugyanis megőr a vízbefutástól. >>



>> Látod azt a szobrot? Miután ráléptél a szirén Gyűrűvel, egy bomba fog megjelenni, és fel fogja robbantani a márványtömböt. >>



>> Újabb szobor, újabb gyűrű, újabb márvány blokk, újabb bomba. Most már biztos tudod, mit kell tenned. >>

A Siren Gyűrűt élesre állítva menj el a mentési pontra, és lépkedj le a lépcsőkön az árokba [27]. Menj tovább, csobbanj be a hideg vízbe, üssz le az alárá, ahol találsz egy jobb szobrot. [28] Lődd szét, és a bombával üssz le a jobb alsó sarokba, ahol ismét fel kell robbantanod egy szobrot.

Vedd magadhoz Eru Szőlőjét (Grapes of Eru), és szerzd meg a következő bombát [29]. Menj fel a jobb felső sarokba, és robbantsd fel a kősziklát. Menj tovább, és lődd szét a szobrot, hogy felrobbanthatd az alsó átjáróban lévő kősziklát. Menj fel, robbantsd szét az utat elzáró sziklát, majd a következőt, és végre kijutsz a felszínre.

a Sötét átjáró



>> A gyógyító helyről indulj el ebbe az irányba. Készülj fel arra, hogy újabb veszélyekkel kell szembenézned, szóval töltsd ki a maximális egészségedet. >>



>> Bár először nehezebb tűnhetnek, a zöld blokk/letra mutatóványok valójában könnyűek. Mássz fel, ugorj, tizej a Pixie Gyűrűvel, és aztán mássz tovább. >>



>> Minél tovább haladtál előre, annál több extra tárgyat vehetsz fel. Az erősítésszerek mindig nagyon hasznosak. >>

A hegyen lévő átjárónál találsz egy segítségért kiáltó kereskedőt.

Mentsd meg, és vásárolj be (az életéért cserébe, szinte mindent ingyen oda fog adni).

Vedd meg a Mithril Pajzsot (Mithril Shield), és aludj ki annyi cuccot, amennyit csak tudsz. Térj vissza a szigetre, fordulj balra, kapaszkodj fel a csúcra, ahol elmentheted az állást [30].

Mássz fel a gyógyító emelvényével szemben lévő létrán, és a Pixie Gyűrűvel lődd szét a zöld sziklát



(ugorj fel és tüzelj) [31]. Minden szikla megsemmisítésével magasabbra mászhatsz. Ha bejutottál a megfigyelő toronyba, nyird ki az ellenséges lényeket, és kapd fel a kulcsot, mielőtt belenézel a teleszkópba. Térj vissza az elmentési pontra [32], gyűjtsd erő, és menj fel a rámpán a következő helyszínre.

Dragonia

Nyisd ki az ajtót a kulccsal [33], ugorj le, és lépkedj végig a párkányon [34]. Szállj be a liftbe, és vedd ki a ládából a Fénykardot (Shining Sword). [35] A lifttel menj fel a párkányhoz, és indulj tovább. A lámpa alatt találsz egy kötőmböt. Ugorj fel rá, és egy becsúszo támadással rúgj a falba. Kapaszkodj fel, és menj ki a jobb oldalon lévő kamera látómezőjéből. Nyisd ki

a kulccsal a következő ajtót, és készüld fel egy igazi csetepatéra [36]. Egy meg nem gyújtott bombát kell a láng fölé dobnod, oltsd ki a kék fáklyákat [37], és kapd elő a bombát. Ugorj fel a mozgó emelvényre, dobd rá a bombát a következőre, és menj tovább. Ismételd meg még egyszer a manővert, és mikor odaérsz a kötőmb melletti két fáklyához, robbantsd



útmutató

Dragonía (folyt.)

Dragonía (FOLYT.)



>> A kék tükösek golyók halálосak, és nem is tudsz kitérni előlük. A lényeg a pontos időzítés. >>



>> A Newt Ring segítségével Flint lángra tudja lobbanítani a fáklyákat, és ki tudja nyitni az ajtókat is. >>

fel a sziklát egy újabb bombával. Ha eloszlik a füst, meglátod az átjáró bejáratát, ahol újabb kalandok várnak.

Menj fel a lépcsőn, és cselezd ki az ellenséget, hogy a bombákat az utadban álló három kötélműre dobjad, és felrobbantsák azokat. Mássz fel a szoba tetejére, és kapd fel a puzzle darabot. Mikor égő bombák kezdenek potyogni, a Góte Gyűrűvel lőj a szoborra, mire az a bombákat a kötőműre dobja, és szétrobbantja azokat. Állj rá a doboz kapcsolókra, és a kinyíló ajtón át lépj be a következő terembe. Forgasd gyorsan a kardot és használd a Siren Gyűrűt, mert a legrőlő szörnyek könnyen elkaphatnak. Menj át az ajtón, és fordulj balra. A közelben találsz egy gyógyító padot, és elmentheted az állást is.

Ugorj fel, és a Góte Gyűrűvel meggyújtott bombákkal tisztítsd meg a terепet. Először a második bombát robbantsd fel. Ha szétrobbant a két úttörőlasz, fuss tovább, kapj fel egy követ a földről, és dobd előre. Nem biztos, hogy elsőre sikerrel jársz, de néhány próbálkozás után tiszta lesz az út.

ISMERD MEG TIRIONT

Ha megserülsz, fuss vissza a gyógyító padhoz, majd próbálkozz újra. Irtsd ki a szobában lévő összes ellenséget, kivéve a bombahajgóló szörnyeket: az úttörőlaszok felrobbantásához szükséges lesz rájuk. Kapaszkodj fel az átjáróra, és kapd fel a kulcsot. Menj be a szobába, ahol két fáklya forog középen. Dobj két bombát a kapcsolókra, úgy, hogy egyszerre nyomják le a gombokat. Légy óvatos a bombákkal, mert a lángok elpusztíthatják őket; menj el a szoba egyik távoli sarkába, és onnan dobd el a bombákat. A puzzle megszerzése nem könnyű feladat, mivel a láda csak egy rövid időre ereszkedik le.

Lépj rá a következő szobában lévő kapcsolóra, és tartsd távol magad az ide-oda csúszkáló, illetve forgó borotva éles pengéktől. Állj a kapcsoló vonalába, és figyelj meg a pengék mozgását. Mikor félrecsúsznak, és szabadon hagyják a kap-



>> Ezeket a szörnyeket most ki kell irtani, mincs mese. >>



>> Ugorj fel a levegőbe, hajítsd el a piros bombát, majd ismételd meg az egészet. >>



>> Először az égő fáklyával végezz (ne úgy, mint mi a képen)! >>



>> Ez Trion, a hatalmas sárkány, hagramosan össze fogtok haverkodik. >>

csolóhoz vezető ösvényt, rohanj előre, és ugorj [38]. Jleszd meg az ott gubbasztó békát, és az ráugrik a kapcsolóra. A kinyíló ládából kapd elő a kulcsot, nyisd ki az ajtót, és támadásra készen rohanj fel a tetőre. Fuss a gonosz tekintetű rőzszen golyó felé, és üsd, míg le nem esik [39]. Intézd el a többi fenévatat, és végül megjelenik egy láda, benne a kijáratot nyitó kulccsal [40]. Az ajtón túl a börtön, és Trion a sárkány vár Rád.

Nyiss be a legközelebbi szobába, gyógyítsd meg a sebeid, és mentesd el az állást. Ha erőre kaptál, menj fel a lépcsőn a tetőre, és ugorj be a felvonóra.



>> Ha mindent és mindenkit elpusztítottál, a jutalmad egy kulcs lesz. >>



>> Haladj tovább előre, és hagramosan eléred a főellenléseget. >>



>> Amikor félrecsúszalod, te fuss be középre. >>



>> Húzdój biztonságba, majd a megfelelő időben sújts le az ellenfeledre. >>



>> Miután rámentél néhány látszó, felugrik a levegőbe – és ott is marad! >>



>> Szaladj félre, mert nagyon hirtelen fog lezuhanni, és ha nem vigyázol, bajod eshet. >>

VÉRSZOMJ

A harc első szakaszában csak kétféleképp sebesíthet meg a sárkány: a ciklonrohammal és a golyóval, illetve a láncával [41].

A ciklonroham elől csak úgy tudsz kitérni, ha nem maradsz a szoba külső részén, hanem bemész a közepére, és kifelé fordulsz, és egy jól időzített kardcsapással eltávolod a támadó szörnyet [42]. Ha jól ettaláod, egy pillanatra elkábul, és kihasználva ezt a remek lehetőséget agyba-főbe verheted.

A sárkány, a második támadás alkalmával golyókkal és láncsal ront neked. Fuss ki a szoba szé-

lére, és anélkül, hogy hozzáérnél rohanj körbe a fal mellett. Amíg mozgasban vagy, nem sebesíthet meg a feléd dobált golyókkal és láncokkal [43]. Mikor elkezd utána futni, vágj be, és sújts le [44]. Néhány találat után felszáll a levegőbe, és egy pillanatot várva irtározatos sebességgel lecsap [45]. Ugorj félre, miáltal a levegőben áll, és miután elkezdted a rohamot, sózd oda, ahogy csak tudsz. Légy kitartó és fúrge: idővel kielehli gonosz ledék a fenéved, és holtan esik össze. Ha nem sikerül elpátned a támadás elől, komoly sérüléseket szerzel, és sok-sok gyógyító csodaszerre illetve elixirre lesz szükséged.



>> A láncos golyó nem tesz jót Flint barátnak egészségének. Kikerülendő! >>

Miután végeztél a szörnyel, szedd össze az Elemi Szemet (Elemental Orb), a Sárkány Soma-t (Dragon Soma) és a Háromszemű Bálványt (Three-Eyed Idol). [46] A lifttel menj vissza Tironhoz, aki a Sárkány Soma-tól visszaszerzi erejét, és kiszabadítja magát a sakálók fogságából. A sárkányok a Földön valaha élt legnemesebb lények – néhány bölcs régész szerint –, így ha megmentet valamelyikük életét, mindent megtesznek, hogy tartozásuk törlesztéséért [47]. Használd ki az alkalmat, és lovagolj el a hátán Varuna City-be.

Tiron elvisz a világ bármely pontjára, ahol már járta. Elmehezts Deadeye Zack-hez, hogy kihív a dartra, és elnyerd a Nagy Összemet, ami-

táraid. Ne sajnáld a fáradságot, mert minden tartalékodra szükséged lesz, ha győzni akarsz. Mire vársz még? Inulj, és mutasd meg, mire vagy képes!



>> Úgyesen kerülöd ki a sziklát, és nyisd ki az ajtót. >>



>> Miután kiszabadítottad, a sárkány a legjobb haverod lesz. >>

vel megidézheted a szellemeket. Ehhez persze több EP-re lesz szükséged, de ugyanakkor sokkal több fenegyevőd pusztíthatod el egyszerre. Megszereshetsz más eszközöket is, amelyek segíthetnek a gonosz Mephisto elleni harcban. Először azonban, el kell repülnöd egy másik városba, ahol teljesen felthötheted elírélre! és győgítő csodaszerekkel a kiürült rak-

varuna city

Rohanj a kastélyhoz, [48] hogy találkozhass a Báróval és átadd neki a frissen megszerzett bálványt. Ugorj át Rubyhoz, aki ekkor egy gyógyórvényt ad neked. Távozz, majd menj vissza még egyszer - ezt a műveletet mindaddig ismételd meg, amíg már nem tudsz több gyógyórvényt felvenni [49]. Nyisd ki az Alerethez legközelebb eső ajtót, és mentsd el a játékot. Használd fel a gyógyórvényeket, és nézd végig a filmbejátszást. Ha vége van, nyisd ki az ajtót, menj be a szobába (itt két forgó penge vár rád), és aktiváld a liftet a kapcsolóval. A lift segítségével juss el a blokkig, majd a ládáig, utána huppanj le a gombhoz [50].

Nyomd meg a gombot, és menj be a következő terembe (ugorj vissza nekifutásból a párkányra). Itt hat fáklyát találsz, ezeket úgy tudod meggyújtani, hogy leugrasz a kövekről. A ládában megtalálod a Grapes of Eru-t. Old meg az itt tárgyazó két ellenséget, hogy kinyíljon az ajtó, [51] majd menj balra, a kis fáklyához.

Vedd fel, és gyűjtsd meg vele a blokk másik oldalán lévő gyertyát, lépj rá a gombra, ekkor a szikla el fog mozdulni. A következő szobában lévő ajtó kulcs nélkül is kinyílik. Mészárolj el az ellenségeket. Ha végülét velük, a platform mozgásba lendül, de te még ne menj fel! Vedd fel a bombákat, és helyezd őket a váltókapcsolóra [52], tüzelj, majd ugorj fel a párkányra. Ha eltűntek a tűskék, ugorj fel a platformra, és célozd meg a ládat (egy kulcs van benne).

LÁNCREAKCIÓ

Térj vissza abba a szobába, ahol a hat fáklya volt, nyisd ki az ajtót, és várd meg, amíg egy hatalmas tömb lezuhan, elzárva a csapóajtóhoz vezető utat [53]. A következőket kell tenned: Ugorj át a bal oldali föfalat, és helyezz egy bombát a kapcsolóra. Mássz fel a falra és rohanj végig rajta, egészen addig, amíg el nem esel egy új pályára. Itt is tegyél a kapcsolóra egy bombát (félíg legyen csak rajta). Állj fel a bombára, innen mássz fel újra a falra, és keresd meg a kis gombot. Lépj rá, keresd meg a következőt is. Ezt is aktiváld [54].

Ekkor egy tűzlabda fog elszabadulni, és megkezdődik a láncreakció... Ugorj rá a kisebbik gombra, és mássz le a létrán (ami eddig takarásban volt).

A MÁRVÁNYTÖMBÖN...

Hajtsd a bombát a piros gyertyatartónak. Tüzelj rá a gyűrűddel, hogy meggyulladjon, pusztítsd el a tömböt, majd aktiváld a kapcsolót, hogy kinyíljon az ajtó. Lőj rá a szobokra, aztán aktiváld a következő kapcsolót. A következő kamrában lévő gomb megnyomása után ugorj fel a blokkra, majd a gyűrű segítségével gyűjtsd meg a fáklyákat. Ugorj fel a párkányra, menj be az ajtón a kapcsolódobozhoz és aktiváld a kapcsolót. Ekkor megnyílik a kijárat.

Vedd fel a mozgó platformnál lévő hordót, és helyezz el a panelen. Ezután ugorj fel a következő platformra, és töld a blokkot az eredeti platformra. Töld a hordót rá a kapcsolóra, az ajtók ki fognak nyílni. Lépj be a szürke



>> A katonák a Bárót látva nem fognak problémát okozni. >>



>> Ezen az ajtón át juthatsz el a mentési ponthoz. >>



>> Előtted, ahol a hat fáklya van, egy tárgyat találsz. >>



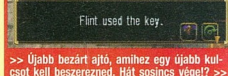
>> Ezzel a fáklyával lehet meggyújtani a gyertyát. >>



>> Ha a bombákat egymásra rakod és felállsz rájuk, fel tudsz jutni a következő szintre. >>



>> Újabb bozirt ajtó, amirez egy újabb kulcs kell beszerzed. Hát sosincs vége? >>



Flint used the key.

szobor melletti ajtón, öld meg a Missokat, aztán szaladj tovább, át a következő ajtón. Állj fel a vázára, és innen már meg tudod gyújtani a fáklyát, és ki tudod nyitni az ajtót (a gyűrűvel).

A BUTA ROBOT

Trükközz úgy, hogy a robot meggyűjtsa a fáklyát [55]. Ekkor el fog tűnni a blokk, és felugorhatsz a kapcsolóhoz, melynek segítségével ki lehet nyitni az ajtót (sétálj végig a – nem egy – fáklyákon). Hajtsd az első bombát a jobbra lévő gombra, aztán menj tovább. A következőkben egyen egy kart és egy bombát találsz. Vidd vissza a bombát és dob a gombra, aztán vedd fel a másik bombát a másik kamrából. Ezt helyezd el a két kapcsoló között.

Robantsd fel az egyik bombát, aztán rohanj át a másik szobába, és lépj rá a kapcsolóra. Ezután már be tudsz menni az ajtón. Mássz fel a következő szobában a blokkokról a párkányra, aztán inulj el balra (át az ajtón). Egy olyan helységbe jutsz, ahol fortyog a lava.

A Newt Ring segítségével megelőzheted az égési sérüléseket. Ugorj fel a platformra, aztán ugorj le jobbra. Ezután tedd fel a ládat a platformra és szaladj végig (ugorj is) a jobboldali párkányon, egészen a hordóig. Dobd a hordót a platformra (ahol a láda is van), vár meg amíg eltűnnek a lángnyelvek és ugorj vissza. Amikor a végére érsz, ugrálj a ládáról hordóra a párkányig, aztán nyomd meg a gombot. Az ellenfeleiddel meg fog védeni a pajzsod, csak arra figyelj, hogy időben aktiváld. A gomb megnyomása után távozz a színhelyről.

MENTS!



Varuna City (FOLYT.)



54
 >> Ebben a kamrában zajlik az oxidációs láncreakció. Bővebben erről az útmutatóban olvashatsz. >>



55
 >> Az itt készülő robotokat a bombákkal tudod elintézni. >>



56
 >> Ezek azok a bizonyos mozgó zöld szobrok – itt lesz egy kis teniszalod. >>



57
 >> Állítsd fel a szobrokat valahogy így, és a platformról ugorj. >>

Mentsd el a játékot, és használd az erősítőszereket, majd lépj be a talapzat melletti ajtón. A Siren Ringgel gyűjtsd meg a fáklyákat (tölj egy hordót az egyik alá, ugorj egyet és tüzelj az egyik majd a másik fáklyára). Lépj rá a kapcsolóra, gyilkold meg a rovarokat, aztán menj le a csapóajtón keresztül a lépcsőn [56]. A szobrokat forditásd meg a Pixie Gyűrűvel, ekkor néhány lépcsőként funkcionáló tömb jelenik meg. Lőj rá a többi szoborra is, ekkor újabb blokk emlékezik ki. Ugorj fel erre, és verid célna a liftet. Ugorj le a fal mögött, rá a kapcsolóra, aztán gyilkold meg a rossz fiúkat. Ezután lépj be az ajtón.

Forditásd meg a szobrokat, és a segítségével aktivál a kapcsolókat. Végezz a támadókkal, aztán menj fel a ventilátor segítségével, és mássz le a létrán. A kék szoborhoz érve ugorj a blokkról le a szoborra, aztán lőj rá először a fenti, aztán a lentí kék szoborra. A gombon dekló két csigaszzerű teremtyént fagyaszd le a Pixie gyűrűvel (egy lövés).

Lépj rá a másik kapcsolóra, ekkor kinyílik egy újabb kamrába vezető ajtó. Itt mozítsd meg a kék szűjtőt, ennek segítségével meg tudod állítani a mozgó platformokat, és aktiválhatod a kapcsolót. Lőj rá a zöld szoborra is, ekkor az rá fog menni a kapcsolóra. Mássz fel a blokkokon, és nyomd meg a gombot. Mássz fel a létrára a ventilátor segítségével, ekkor egy fenti szobába jutsz, ahol egy kulcs vár rád. Állítsd egyással szembe a szobrokat, és menj vissza ameről jöttél [57]. Használd a kulcsot, majd lőj egy párszor a zöld cilindre. Kapaszkozz fel a párkányra, aztán indulj el balra és mássz fel a létrán.

A PRIZMA BEÁLLÍTÁSA

Vági át a szobrokon és a párkányokon, majd vedd fel a puzzle-darabakat. Ezután menj be a csapóajtón, a következő szobában karókat és ventilátorokat találsz. Lépj be a lyukak szembeni ajtón át a kör alaprajz szobába. Ugorj fel a blokkról a párkányra, majd mássz fel a létrán és oldsd el a lánckokat. Ugorj lámpáról lámpára, majd piederstől piederstálra, amíg el nem éred a ládát és a kulcsot. Nyisd ki az ajtót és mássz fel a ventilátoron a fáklyáig; ezt meg kell gyújtani a gyűrűvel. Mássz fel a blokkokra, onnan pedig egy újabb ventilátorra.

Lőj rá a szoborra, aztán a platformokon kejj át a szoba felső részébe. Itt nyisd ki az ajtót, és helyezd a Star Prism-et az arany piederstálra [58]. Teleportáld magad vissza a startpontnál lévő mentési ponthoz, és használd fel az erősítőszereidet. Lépj be a mentési könyv melletti

ajtón, és pusztíts el néhány kék szobrot. Állj fel az egyik vázára, aztán vágd hozzá a többi a közboszorhoz. Miután megjelent a kapcsoló, öld meg az ellenfeleket és folytasd az utadat. Törd össze az ajtónál álló három szobrot, aztán told a ládákat és a hordókat a blokkhoz, hogy le tudd róla emelni a fenti ládát. Vidd át a ládákat a sárga szoborhoz, és ismételd meg az előző műveletet (most a sorrend: láda-hordó-szobor). Ha jól csináltad, és felvetted kulcsot, menj vissza az előző szobába és nyisd ki a bal oldali ajtót. Ugorj rá mindkét kapcsolóra, használd a portált és keresd néhány újabb szobrot.

A KRISTÁLY ELHELYEZÉSE

Ugorj át az aranyszínű emelvényről a két szoborhoz, aztán lödd szét a többi (legutóljára azt, amelyik legtovább van az emelvénytől, a földön). Ezután tedd a hordót az emelvényre, a váza mellé, és ugorj át az aranyszínű emelvényről a szoborra. Innen szokjenj tovább platformra, onnan pedig a hordó mellé, aztán át a párkányra a kapcsolóhoz. Aktiváld a kapcsolót, mássz fel a létrán, és kapaszkodj fel egy újabb ajtónyitító kapcsolóhoz. Cselekedj gyorsan!

A következők szobában keresd meg a gombot. Az egyik tömböt told rá a kapcsolóra, a másikat (a fogantyúval) pedig húzd vissza oda, ahonnan jöttél. Lépj rá a gombra és menj jobbra. A felemelt blokkal törd össze a két szobrot, aztán vidd a sziklát a ki közelébe. Mássz fel a szoborra, onnan pedig a blokk tetejére. Ezután vidd a többi is a falhoz.

Vedd fel a ládából az elixirt, aztán ereszkedj le a lyukon az Adamant Shieldet tartalmazó fekete ládáért. Távozz, menj át az ajtón, és mássz fel a lifthez. Fent helyezd el a Star Crystallt, és teleportálj vissza a mentési ponthoz. Használd a következő teleportot is, és készülj fel a Baronnal való találkozásra.



58
 >> Szaladj keresztül ezen a területen, és helyezd itt a Star Prism-et. >> >> Itt van, amiért küzdöttél, ebben a tereben. >>



59
 >> Állj a lentli bal sarokba, és szaladj fel a csúcsra. >>



60
 >> Szaladj vissza a sarokba, mert mögötted a Báro pengéje. >>



61
 >> Amikor baragad az öreg Báro, szaladj a pengék közé, és lendülj támadásba. >>



62
 >> Az energiasugár el fog viktanni, de azért folytasd a támadást. >>

A BÁRÓ

A filmbevás után meg kell küzdened Baron Diaz legújabb manifesztációjával. Vigyázz, mert a Báro támadásai halálosak. Legjobban teszed, ha kivársz a bal alsó sarokban, majd - amikor előkerülnek a bumeráng-késéi - rohanj át a bal felső sarokba [59]. Futás közben figyelj az időzítésre, akkor közelítsd meg a felső területet, amikor a második kést is elhajította [60]. Térj vissza a bal alsó sarokba, és

maradj is itt, addig, amíg a Baron is közepén dekkol. Amikor az ellenség a földhöz ragad, lendülj támadásba [61], ragadd meg az alkalmat, rohanj előre, állj meg, és kezdj el egy kombó támadást. [62]. Hátulj, ismételd meg a támadásokat egészen addig, amíg ki nem bocsátja az energiasugarakat. Lapulj a fal mellé, és kerüld ki a pengéket. Amikor végre kikefűdt, vedd fel a Big Life Crestet és az 500 aranyat, és vedd üldözőbe az öreg Mephistot.

a csillagkulcs

A fedélzeten mentsd el az állást, menj be, és szaladj fel a léjtőn a gyógyító helyre. Nyisd ki az ajtót, és beszélj Zeppoval, mielőtt elszaladnál a puzzle-ért [63]. Próbáld ki, hogy melyik kar ugrik vissza leggyorsabban a helyére, aztán helyezd a bombát ere a kapcsolóra. Ezután állj a másik mellé, gyűjtsd meg a bombát, és lödd szét a másik kettőt is a gyűrűvel. Fordulj sarkon, és húzd meg a karokat. A lényeg az, hogy egyszerre aktiváld őket, és kinyílnon végre az ajtó.

Indulj el balra, át az ajtón, aztán szaladj végig az eltűnő platformokon, egészen a gombig. [64]. Lépj rá, és menj vissza arra, amerről jöttél. Tarts balra, és nyiss be az ajtón.

EXPLOSION!

Helyezd el a bombát a sziklánál lévő kisebb blokkra, aztán gyorsan ugorj fel a párkányra, még mielőtt a bomba felrobbanna. Aktiváld a kapcsolót és menj át a következő szobába – itt már vár rád két robot. Szoríts őket a falhoz, aztán néhány bombával intézd el a szobában található kapcsolókat [65].

Miután eltűnt a fal, lépj rá a gombra, és távozz abba az irányba, amerről jöttél. Menj balra, szaladj fel a létrán és csapj szét az ellenfeleid közt [66]. Ha feltáruult a kivezető út, menj be a vörös lámpánál lévő ajtón. A létra alján lévő háromszög alaprajzú szobában ugrálj platformról platformra. Ezután kis lépésekkel lavírozz át a tuskés platformon, majd a jobbra lévőn is. Amikor szabad az út, vedd célba a párkányt, és a rajta lévő puzzle-darabot.

Mássz vissza a létrán, és ereszkedj le a másikon egy újabb háromszögletű szobába. Húzd meg a kart, mássz fel és hamarosan újabb ellenségekkel találkozol. Menj le a földre írt „S”-től legtávolabb eső létrán [67], nyomd le a robotokat, és ugorj át a falon (a szoborról). Úss rá a kapcsolóra, vedd fel a puzzle darabot és mássz fel a létrán.

A HATCHES

Visszaérve, vedd célba a másik hágcsót, de húzd meg akart mielőtt még felmennél. Gyilkold le az ellenfeleidet, és mássz le a földre festett kék „S” betűhöz közelebb eső létrán. Menj át a portálon, aztán a rámpán, végül húzd meg a kart.

Ezt háromszor ismételd meg, aztán menj fel és végezz a két robottal. Mássz le a hágcsón (a villogó vörös „W” mellett, majd mozdítsd el a falat a gombok segítségével. Úss rá a karra, mássz fel és intézd el a rossz flukat. Menj be a „W”-től legtávolabba eső ajtón, és vedd magadhoz a kulcsot.



>> Négy kar van a pályán; az egyik gyorsabban ugrik vissza, mint a többi. Fedezd fel, hogy melyiket! >>



>> A jopyad mesterének kell lenni ahhoz, hogy ezeken a platformokon át tudj kelni. >>

Menj vissza, mássz le az ajtó melletti hágcsón és aktiváld a kapcsolót. Ezután mássz ki, és mérszárd le az ellenséget – ennek hatására újabb hágcsók lesznek elérhetőek. Mássz le a „W” betűtől távolabbra esőn, úss rá a karra, úss rá a karra és pusztítsd el az ellenséget. Ezután menj az „S”-től távolabba lévő csapóajtóhoz. Menj be az ajtón, és nyisd ki a kulcsaid segítségével a következő szobában lévő ajtókat. Használj fel az erősítőszeredet, és mentsd el az állást!

A filmbevágásból megtudhatod, hogy nem sikerült bevinned a megfelelő kódot a komputerbe, és ráadásul Zeppo is megjelent. A dolgok nem egészen úgy történtek, mint ahogy azt eltervezted. Mentsd el az állást, és készüjl fel...

AMIKOR AZ AKADÁLY ELTŰNIK AZ ÚTBÓL, VEDD CÉLBA A PÁRKÁNYT ÉS A PUZZLE-DARABOT.



>> Ez egyike a pályán található kisebb kamráknak. Az itt lévő karok és kapcsolók a nagy puzzle részét képezik. >>



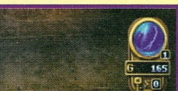
>> Micsoda kombó! A különböző pályákon összeszedett puzzle darabokkal térj vissza Lord Jehanhez – és töltsd fel erővel. >>



>> Ezek a robotok veszélyes lézersugarakkal keserítik meg Flint életét. A Sziren Gyűrű segítségével az egészségöd újra a régi lehet. >>

útmutató

Zeppo és Mephisto



>> Zeppo ebben a formában meglehetősen félelmetesnek hat, de aggodalomra semmi ok. Könnyen el lehet vele bántani. Kerüld ki a szikrákat... >>

>>...és ugorj félre előle, amikor rád ront. Ekkor a falnak fog ütközni, és a becsapódás hatására mindenféle szemét hullik a nyakába. >>

>> Amikor egy nehezebb vasdarab zuhan a fejére, akkor Zeppo beszurul alá, és egy kicsit el is kábul. Ekkor ronts rá, és indíts el egy kombót. >>



>> Ezt folytatás is egészen addig, amíg ki nem fekszik az öregfü. >>

ZEPPÓ

Az öreg kalóz egy kicsit átalakult, [68] és most már agresszívabb is, mint korábban. Ennek ellenére, nem lesz nehéz legyőzni, ha mindig egy lépéssel előrébb gondolkozol. Ne hagyj, hogy a közeledbe kerüljön, a csapásaival ugyanis komoly energiaegységeket rabolhat el tőled [69]. A szikrákat sem nagy kunszt kikerülni, csak arra vigyázz, hogy időben ugorj félre a támadásai elől. Ha jól időzítesz, akkor egyenesen bele fog rohanni a szem-



közi falba [70]. Ekkor mindenféle szemét kezd el hullani fentről. Ha Zeppót tehát alá vezeted, akkor egy vasdarab el is fogja találni [71], ekkor az öregfü el kábul. Itt az alkalom, hogy megtámadd a magatehetetlen ellenfelet, de vigyázz, hogy téged el ne találon ez égi „áldás”. Amikor magához tér szaladj arrébb, majd ismételd meg az egészet. Mielőtt kilehelne a lelkét, még megpróbálkozik a tűzgyólyókkal, de ezeket is könnyű kikerülni.



>> Mephisto fikfaks terve azon alapszik, hogy mindig a tőled távol eső fényudvarban jelenik meg. Ugye tudod mi a dolgod? >>



>> Pontosan ide kell álnod. Ilyenkor ugyanis mindig a jobb alsó sarkokban fog Mephisto megjelenni. Támadáás! >>



MEPHISTO (ELSŐ MENET)

Az első összecsapás Mephistoval nem fog különösebb nehézséget okozni, ha ismered a telepörtalási szokásait [72]. Mindig a fehér fényudvarban fog megjelenni, lehetőleg minél messzebb tőled. Ennek ismeretében úgy le tudod győzni a gonoszt, hogy közben a hajad szála sem görbül. [73]

Már a legelején állj a központi kör peremére, az alsó fénycsóva közelébe [74]. Ezután figyeld a képernyő jobb felső sarkát - mivel a kijelző átlátszó, nem fogja zavarni a kilátást. Amikor pedig megjelenik Mephisto árnyéka



>> Szaladj a jobb felső sarokba, és kezdj el egy kombó-támadást. >>



>> Folytasd egészen addig a harcot, amíg Mephisto össze nem rogy, és út nem alakul... >>

AMIKOR MEGJELENIK MEPHISTO ÁRNYÉKA, AZONNAL ROHANJ ODA ÉS TÁMADJ!

a padlón, a fényudvarban rohani oda, és támadd le, mielőtt még szóhoz jutna [75]. Szaladj, állj meg, aztán használd a kombó-támadásokat.

Bár Mephisto támadásai előtt bőven van idő félre húzódni, azért figyelj oda, mert súlyos sérüléseket tud okozni az öreg. A filmvágással nem kell sokat foglalkozni - hiába nevet az ellenfeled, gyakorlatilag nincs esélye. Csak maradj a kör peremén, és figyeld az árnyékát. Amikor pedig megjelenik, akkor aztán mindent bele!

MEPHISTO (MÁSODIK MENET)

Mephisto teljesen új formában jelenik meg, és kétségkívül félelmetesebb mint valaha. Azt tanácsoljuk, hogy legyél rendkívül óvatos, hiszen elég egy aprócska hiba, és máris véged. [76] Állj a behemót egyik lábához, támadd a lábát kétszer mielőtt az felemelkedne, aztán szaladj át a másik lábhoz, és vedd azt is kezelésbe [77].

Amikor megemeli a lábát, támadd oldalról, és ugorj fel, amikor a lába földet ér [78]. Közben próbáld meg

a levegőben is sérüléseket okozni. Ebben a pozícióban elkerülheted a szikrákat, és ha mindig a földön lévő lábához húzódsz, akkor viszonylag biztonságban vagy. Azért légy résen, hiszen ha csak hozzáérsz az ellenfeledhez, már akkor is 40 és 160 közötti értékkel csökken az életerőd. Amikor mind a négy lábát elintézted, négy oszlop zuhan le, és a lábak megjavulnak. Ezután még kétszer kell Mephistót legyűrned, és a zöld szörnynek vége [79]. De hátra van még a neheze...



>> Mephisto ezen reinkarnációja már tényleg egy veszélyes valami. Használd ki azt, hogy lassú, és ne siess el a támadásd! Lassan járj, tovább érzel! >>



>> Óvatosan és okosan küzdj a fenevadd ellen. Ha körülbelül ide állsz, akkor elvileg biztonságban vagy. Elvileg. >>



>> Kerüld ki a földön lévő lábait és a szikrákat, ekkor nem esik májtámadásod. >>



>> Vége, elpusztult – vagy mégsem. Mi jöhet még ezután? Hamarosan megtudod... >>

80 VÉGSO MENET



>> Jézus Mária! Filmt elborzadva veszi szemügyre a gaz Mephisto legújabb manifesztációját. Harcra fel, kis barátom! >>



>> Szaladj át a bal oldali falhoz, és keresd meg a kulcsok egyikét. Háromat találsz belőlük, és mindegyiket el kell pusztítanod. >>



>> Ránsd elő a kardod, és aprítsd miszlikbe a felhúzókulcsot. Közben kerüld ki a rád záporzó lézersugarakat. Ha befejeztél, tényleg itt a vége! >>

MEPHISTO (HARMADIK MENET)

Az utolsó felvonásban [80], a varázsló az egész enteriört betöltő, egy örült belsőépítész agyából kipattant csapdarendszer képében jelenik meg [81]. Három kulcsot kell most elpusztítanod, az elsőt a bal oldali fal mellett találd.

Kerüld el a kezeket, és óvakodj a lézersugaraktól. Amikor elintézted ezt a felhúzókulcsot, szaladj át a jobb oldalhoz, és közben mozogj oda-vissza, hogy elkerüld a kezeket. Ha ezzel

a kulccsal is végeztél, vedd célba a középst – ez lesz a legnehezebb, hiszen Flint itt igazán „kézre esik”, [82] és a lézerek is könnyen megtalálják. Ha mégis sikerrel jársz, akkor támadd meg a bajkeverő zöld fejét (ez is kemény dió lesz). Mozogj folyamatosan, hogy elkerülhesd a bénító kék gyűrűket, lézereket, rakétákat és még ki tudja mi mindent. Ha nagy nehezen sikerül elpusztítanod a fejét, csak akkor menekülhetsz meg erről a bártárságtalan helyről.

Három perced van arra, hogy elmenekülj, még mielőtt minden felrobbanna.

Rohanj a gyógyító helyre, de útközben kerüld ki a földre hulló törmelékét. Szaladj ki a jobb oldali ajtón, egészen addig, amíg el nem éred a kék „S”-től legtávolabbi hágcsót. Menj le, húzd meg a kart, menj be a „W”-től legtávolabbra lévő ajtón, majd aktiváld a folyosón a kapcsolót.

Menj ki a szobából, és mássz be a kék „S”-től legtávolabba eső lyukon. Egy háromszög alaprajzú szobába jutsz, itt találsz egy ajtót.

E mögött egy rámpa van, ezen oda jutsz el, ahol Zeppo volt a Star Twisterrel.

Menj be azon az ajtón, ahol a fehér fény világít. Ugorj fel, ekkor Tirion el fog kapni, és vége a játéknak.

Dőlj hátra, és nézd végig a befejező kép-sorozatokat. Szép munka volt!

HA EZZEL KÉSZ VAGY...

ALUNDRÁ
Az első része az itt ismertetett nagyszerű játéknak.
FINAL FANTASY VIII
A LEGJOBB kalandjáték a PS-re, mindenképp felett.



TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTEKOSOK:
1-2

KIADÓ:
CODEMASTERS

TÍPUS:
SPORTJÁTÉK

irányítás

NÉZŐPONT



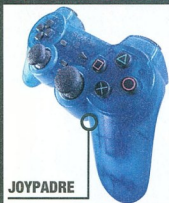
KIVÁLASZT **FEHÉR GÖLYŐ**

LÖVÉS

CSAVARÁS

SZÜKSÉSED LESZ...

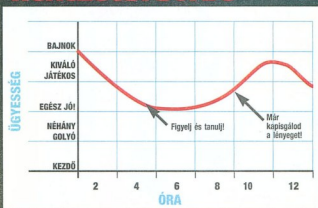
MEMÓRIAKÁRTYÁRA



JOYPADRE



NEHÉZSÉGI GÖRBE



► KRÉTAZZ, CÉLOZZ, LÓDD BE A GÖLYÓKAT ÉS NYERD MEG A PARTIT!

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

ÚGY SZERETNÉL JÁTSZANI MINT STEPHEN HENDRY?
HA IGEN, AKKOR OLVASD VÉGIG AZ ALÁBBI SOROKAT!

LESSON 1 (PASSED)

1 THE FIRST SAFETY SHOT TO MASTER IS THE BREAK. YOU NEED TO LOOSEN A FEW REDS, BUT YOU SHOULD AIM TO GET THE CUE BALL UP BEHIND THE BAULK COLOURS TO TRY TO ENSURE YOUR OPPONENT'S JOB IS AS DIFFICULT AS POSSIBLE. THERE ARE MANY VARIATIONS ON A BREAK. THE BEST STRATEGY IS TO FIND A TECHNIQUE THAT WORKS AND PLAY IT CONSISTENTLY. MOST OF ALL, HAVE FUN!

>> Az angolul tudókat az ilyen és ehhez hasonló leírások segítik. >>



>> Azt akarod, hogy a golyó a „2”-sel jelzett területen maradjon? Nem lesz könnyű... >>

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

PLAYER 1 5 4

BACK PAGE UP PAGE DOWN

>> Természetesen más versenyzők is részt vesznek a bajnokságban. Kerüld minél jobb pozícióba, és hamarosan a csúcs közelében találd magad. >>

Lehet, hogy elsőre furcsán hangzik, de a snooker nem csak a füstös kocsmák mélyén lehet izgalmas és élvezetes játék. A Codemasters-ek bebizonyították, hogy a PS-re is lehet szellemes snooker szimulátort írni. Mi több, bátran állíthatjuk, hogy a *World Championship Snooker* a legjobb ebben a műfajban! Persze a csúcsra itt is – akár a valóságban – rögs út vezet.

Az első tapogatózó lövésektől a 147 pontos sorozatig ugyanis nem lesz könnyű eljutni. Azért állítottuk össze ezt a kis útmutatót, hogy segítségével, lépésről lépésre elsajátíthasd a snooker minden csínját-bínját. Akkor végjunk bele!

A KEZDETEK

A JÁTÉK ANYYIRA VALÓSÁGHŰ, HOGY AZ „IGAZI” SNOOKERBEN SZERZETT TAPASZTALATOK KOMOLY ELŐNYT JELENTENEK. HA MÉG SOHA SEM JÁTSZOTTÁL, AKKOR AZ ALÁBBIK A SEGÍTSÉGEDRE LESZNEK.

- A startnál ne légy túl ambiciózus! A legelső próbálkozásod nyilván nem lesz egy világbajnoki lövés – inkább koncentrálj a könnyű labdákra, és a break előtt próbáld meg minél jobban elrejtetni a fehér golyót.

- Megpróbálhatod azt, hogy minden eltett piros golyóval lekoccolod a feketét, de ha kezdő vagy, akkor csak arra koncentrálj, hogy lemenjen a golyó – mindegy hogy melyik. Az pedig ne frusztráljon le, ha eleinte a breakre nem sikerülnek – gyakorlat teszi a mestert.

- Tanuld meg csavarni a fehér

golyót! Így sokkal biztonságosabban és hatékonyabban tudsz majd célozni.

- A lövéseknél talán a legfontosabb dolog a megfelelő erő eltalálása. Ez határozza meg a fehér golyó, illetve a megcélzott labda pályáját. Először mindenesetre ne próbálkozz „bika” lövésekkel, hisz egy idő után úgy is rá fogsz érezni a megfelelő lövőerőre, és ezáltal sokkal eredményesebben fogsz játszani.

A részletes leírást az „Alapvető technikák” című al-pontban találd meg! ►►



>> Üdögelés közben koncentrálj az előttd álló feladatra. >>

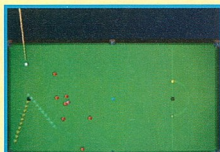


>> Használd ki az időt, és találd ki, hogyan nyertted meg a breaket. >>

útmutató

A tökéletes start

a tökéletes start



>> Ha nem lövöd meg a feketét túl erősen, akkor a fehérről jó helyre megy. >>



>> Itt egy klassz break-lehetőség. Az ellenfélnek össze kell szednie magát. >>

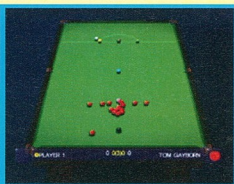
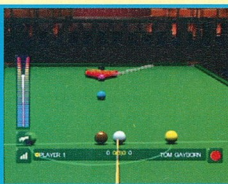
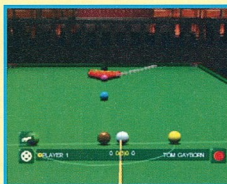


>> A meccsek számos helyszínen játszódtak, mint pl. ebben a londoni bárban. >>

Az amatőrök ellen gyakorlatilag nem számít, de a profikat csak úgy győzheted le, ha maximálisan kihasználod a break lehetőségei-

det. Amikor ugyanis egy piros golyót a lyuk közelébe löksz, vagy a fehéret az asztal közepére tereled – nos, ezzel meg is ástad

a sírod. Az alábbiakban leírjuk, hogyan lehet úgy elkezdni a meccset, hogy az ellenfél esélyeid minimálisak legyenek.



A kezdő lövésnél célozz a háromszög jobb sarkában álló golyóra. A fehér golyónak pedig próbálj egy kicsit csavarj alá, a pontosabb célzás érdekében.

A megfelelő erő kiválasztása itt is nagyon fontos. Ha az ábrán látható erővel lövöd meg a golyót, akkor a kocsnás után a fehér labda...

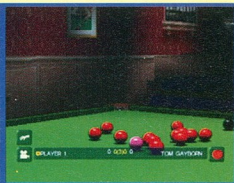
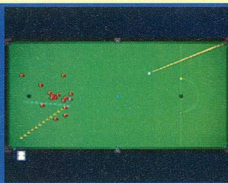
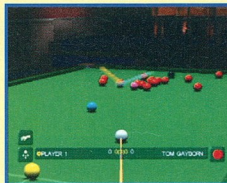
...egy ideálisnak mintható helyen fog kikötni. Látod? Nos játékos legyen a talpán, aki innen értelmesen meg tud löni egy piros golyót.

az alapok

Játszóttal már valaha is snookert a PS-ön? Lehet, de az biztos, hogy ilyet még soha. A játékban

minden meghökkentően valószínű, és alaposan át kell tanulmányozni az irányítási rendszert


ahhoz, hogy esélyed legyen a bajnoki címre. Ez a rész ebben fog segíteni.



1) CÉLZÁS

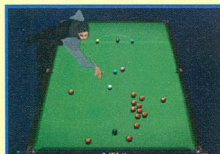
Először is, válaszolj ki azt a labdát, amelyiket el akard tenni valamelyik lyukba. Ezután a sárga nyíl segítségével célozz be a lyukat. Ezzel persze csak egy hozzávetőleges irányt fogsz megadni.

2) FINOMÍTÁS

Kapcsolj át a célzásra szolgáló képernyőre (nyomd le a -et). Ezután pontosíthatod a piros golyó pályáját, és ha úgy érzed, lyukon van, akkor lövd be. NE feledkezz meg azonban a fehérről se – ha rossz helyre megy, akkor hiába volt az egész művelet.

3) ELLENŐRZÉS

Ha nem lennél 100 százalékosan biztos a dolgodban, kapcsolj át „Peek View” nézetbe. Ennek segítségével rázomolhatsz a golyókra, illetve tetszőleges szögben megnézheted őket. Ez néha nagyon jól jön.



>> Az ilyen és ehhez hasonló szituációban igen szépen lehet „brékélni”. >>

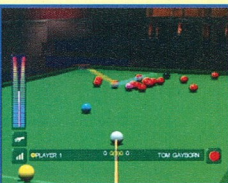


>> Soha ne lödd el a labdát, amíg innen meg nem nézted az állást. >>



4) CSAVARÁS

Ha azt akard, hogy a fehér golyó a kocsnás után egy helyben maradjon vagy visszaporogjon, akkor alá kell tekerned egy kicsit. Ezt nem árt megtanulni, mert gyakran csak így tudsz hozzáférni a következő színes golyóhoz.



5) ERŐ

Ok nélkül soha ne lőj erőseket! Bár a kocsnában a cimboráid biztos díjaznák az ilyen mutatványokat, a snookerben nem jár pluszpont a sebességrekordokért. Ha körbe akard löni a golyót, akkor sem kell maximális erőt alkalmaznod, –

és a pörgetés ebben az esetben is jobb megoldásnak látszik. Az alábbi két esetben pedig próbáld meg a fehéret olyan gyengén meglőni, amennyire csak lehetséges.

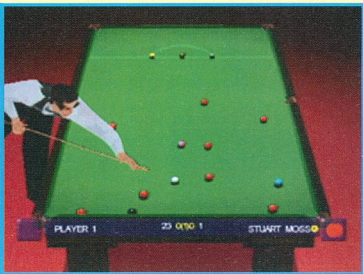
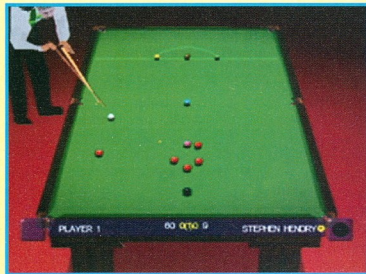
- A lyukba gurítandó golyó sorosan az asztal pereméhez simul. Ha gyengén mellé lösd, akkor szépen végig fog csorogni a perem mellett, és bele fog pottyanni a lyukba.

- Ha éles szögben akard belőni a labdát a középső lyukba, akkor is gyengén kell lötnöd.

A „Basic Skills Masterclass” ebben is sokat segíthet.

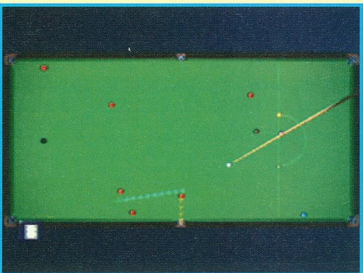
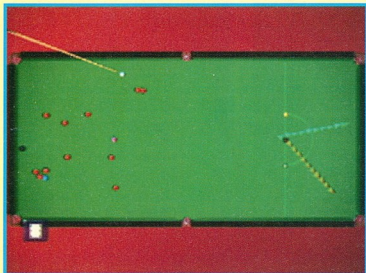


a nagy Break



Nem árt egy kicsit előre gondolkodni. Ha a golyót, amelyiket meg akarod löni, körbe veszik a piros golyók, célozz az asztal másik felén elhelyezkedő színes labdákat egyikére. Ha ezt belőtted, akkor a visszapattanó fehér golyó olyan helyre fog kerülni, ahonnan a pirosakat nem lesz nehéz meglőni.

A golyókat általában az ember az asztal alsó részén helyezi el. Nyilvánvaló, hogy minél kisebb távolságra célozz, annál pontosabban fogod eltalálni a labdát. Ha viszont egy messzebb lévő golyóra célozz, akkor pörgesd vissza a fehér labdát, hogy a lövés után jobb pozícióból célozhatsz meg a következőt.



Ne légy mohó, és ne lőj minden áron a fekete vagy a rózsaszínű golyóra, csak azért, mert ezek több pontot érnek! Ha a kevesebbet érő labdákat (zöld vagy barna például) könnyebb meglőni, akkor célozz rájuk – és a következő lövésnél valószínűleg a pirosak is jobban kézre fognak állni.

A golyókat néha „ki kell szedni” az őt körülvevő társai közül (lásd a fenti ábrát). Ekkor gyakran rendkívül éles szögben kell célozni, amiben az a rossz, hogy a fehér golyó könnyen világgá mehet. Szóval érdemes az ilyen lövéseket alaposan megfontolni, mielőtt belevágná az ember.



>> Ugyanaz a szituáció, mint az előző lap alján... Látod? >>



>> A játékos el fogja rakni a színes golyókat, és begyűjti a pontot. >>



>> Ha a kamerával körbepáspártó az asztalt, jobban át fogod látni az állást. >>



>> A klasszikus hiba. Minél több színes golyó marad a helyén, annál könnyebb lesz hozzájutni a breakhez... ellentétben a felső ábrán láthatóakkal. >>



>> Amikor a komputerrel játszol, rengeteg filmbejátszást kell majd végignézned. De legalább lesz időt egy kicsit lazítani. >>

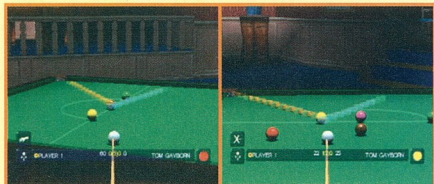
útmutató

A lyukakról

a LYUKAKRÓL

Ha már egyszer megvetted ezt a játékot, nyilván tisztában vagy a snooker alapjaival. Nyilván nem mondunk el sok újat azzal, hogy a játékban alapvető szerepet játszanak a lyukak. A golyóknak a kü-

lönböző lyukakba való juttatása képezi a játék lényegét, és ez gyakran nem is olyan egyszerű feladat. Különösen akkor nem, ha az adott golyót a középső lyukak egyikében akarjuk elhelyezni...



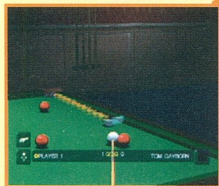
Ezt a lyukat valószínűleg nem fogod sokszor célba venni, hiszen ide a sárga labda tartozik. Miután elraktál egy piros golyót és a fehér valahol az asztal hátsó részénél kötött ki, gondoldj arra, hogy ha egy kisebb értékű golyót raksz el, akkor a fehér valószínűleg jobb pozícióba fog kerülni.

A hátsó lyukak majd akkor jönnek játékba, amikor a kék golyót akarod hosszú lövésekkel elrakni. Ilyenkor a pontos célzás különösen fontos, szóval vizsgáld meg az állást felülnézetben, és első személyű nézetben, lapos szögben is zoomolj rá a golyókra (hogy lásd, egy vonalban vannak). A hosszú lövések mindenesetre nem lesznek könnyűek, és gyakran jobban jársz, ha egy kisebb értékű golyót teszel el egy könnyebb lyukba.

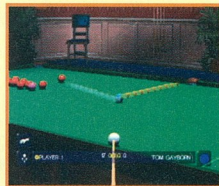


Ha elég ügyesnek érzed magad és van hozzá merészed, akkor próbálj meg elrakni egy golyót a középső lyukak egyikébe. A megfelelő szöget nem lesz egyszerű megtalálni, úgyhogy készüdj fel néhány balsikerre. A sárga vonal és az első személyű nézőpont itt is sokat segít.

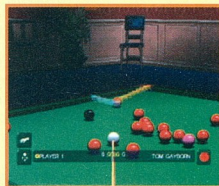
A legfontosabb az, hogy a labdát gyengén kell meglönnöd, különben az ellenfeled kitűnő pozícióba juthat.



Miután megtörtént egy break, az első dologod az lesz, hogy egy kicsit szétszórd a piros golyókat. Ezután finom lövésekkel vedd célba az alsó két lyukat, és tedd el ide a golyókat. Valószínűleg nem lesz túl nehéz dologod, hiszen a színes és a fehér golyók mind a lyukak közelében vannak. Ha szerencséd van, belőheted akár a feketét, a rózsaszínűt, vagy akár a kéket is.



Ha a bizonytalan vagy a fehér golyó elhelyezését illetően, akkor előzz a középső lyukakba. Ilyenkor pörgésed úgy a fehéret, hogy ütközés után egy helyben maradjon. Az asztal közepéről ugyanis több esélyed lesz arra, hogy eltalálj egy színes golyót. Az ilyen pozíciókból különben érdemes egyből a kékekkel próbálkoznai.



Egy break után az ember könnyen kerülhet a fenti ábrán látható situációhoz hasonlóba. Hosszú lövés éles szögben – nem a legkönnyebb feladat. Ha nem rejted el gondosan a fehér golyót az asztal egy eldugott sarkában, egy tapasztalt játékos könnyen kihasználhatja a helyzetet, és elrakhat egy piros golyót. Aztán a feketét, aztán a többi...

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Az ellenfelek

AZ ELLENFELEK

Amikor a számítógép ellen játszol, módokban áll különböző erősségű ellenfelet választani.

LEAGUE PLAYERS

Ezek elég gyenge játékosok. Eleinte, amikor még csak izlelgeted a játékok, érdemes őket

választani ellenfélnek. Ha kiakapsz, az bizony szégyen. Bár vannak egészen figyelemreméltó megmozdulásaik, az igazság az, hogy a lövéseik nagy része csupán amatőr próbálkozás. Lépj túl rajtuk!

THE QUALIFIERS

Ők az „utánpótlásválogatt”. Fiatal, ambiciózus és ügyes játékosokról van szó (körülbelül hatan vannak), akik már egy fokkal komolyabb kihívást jelentenek, mint az előző csapat. Velük a játék első szakaszában fogsz találkozni.

Bár határozottan ügyesen lövik le a golyókat, és a breakeket is ki tudják használni, azért ők is csinálnak néhány érthetetlen hibát. Minden esetre ne hagyj fent nekik túl sok golyót, mert a végén még pórul jársz!

THE PROFESSIONALS

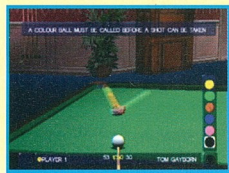
A Dennis Taylor nevével fémjelzett csapat neve magáért beszél. A hasonmások játéka persze elmarad a valódiaké mögött, de ne bízd el magad! Figyeld oda minden egyes lövésre, és törekedj a biztonságos, megfontolt játéokra.

THE SEEDS

Ők nyolcan a legjobbak a világon (az 1999-es világbajnokság alapján, Stephen Hendry-től Marco Fu-ig). Ha meg akarod verni őket, akkor tökéletesen kell játszani. A srácok ugyanis még a legkisebb hibára is lecsapnak, és minden kínálkozó lehetőséget kihasználják. Óvatosan, okosan és pontosan – ellenük csak ez a taktika válik be. »»



>> A legutolsó meccs leghébb lövéseit végignézhetted, de elmenteni nem tudod őket. >>

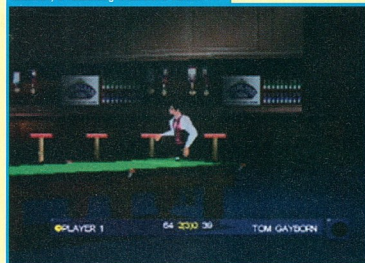


>> Ha a dolog nem lenne teljesen nyilvánvaló, akkor itt kiválaszthatod a megfelelő színt... >>

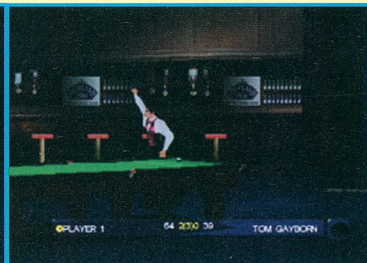


>> Amikor már csak három labda marad az asztalon, a feszültség érezhetővé válik... >>

„FIGYELD A LÖVÉSEKET, ÉS TÖREKEDJ A BIZTONSÁGOS JÁTÉKRA.”

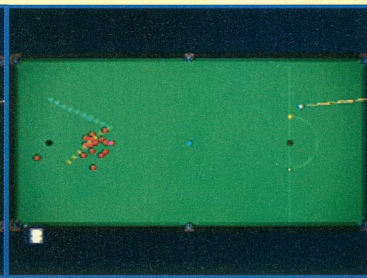
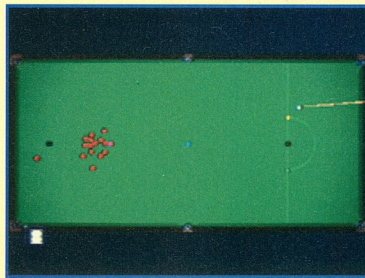


>> „Hé, az ott nem a bányád? – Nem, őt még nem engedték ki a Csillagból.” >>



>> „VAGY MÉGIS!? Na mi az bratyo, az új köztársasági elnök amnesztiát hirdetett?” >>

BIZTONSÁGOS JÁTÉK



>> Tényleg a Crucible-el akarsz játszani? >>



>> Ha valami rossz van a játékban, akkor az a szereplők megjelenítése... >>



>> ...ők ugyanis teljesen máshogy néznek ki, mint a valóságban. >>



>> Ez a pali állítólag Dennis Taylor... Mind-egy, a lényeg az, hogy a játék király! >>

útmutató

Biztonságos játék

BIZTONSÁGOS JÁTÉK (FOLYT.)



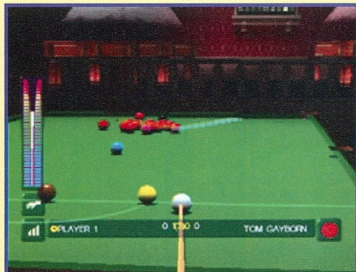
>> Ez már a Világhajnokság... a feszültség egyre fokozódik. >>



>> Az az ősz hajú figura Stephen Hendry. Ki gondolta volna...? >>

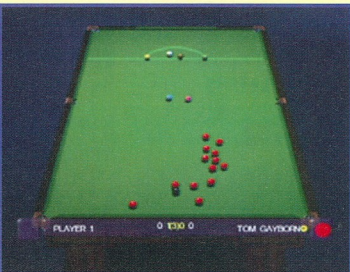


>> Reméljük, legalább ezt elrontja, és mi is próbálkozhatunk egyet... >>



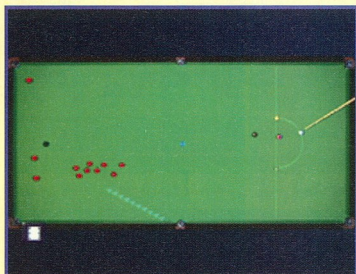
Amikor a break már a végéhez közeledik, és azt látod, hogy nem tudsz már több golyót eltenni, akkor konzolidáld az állásodat egy „biztonsági” lökessel. A lényeg az, hogy a fehér golyó az

ellenfél szempontjából minél kedvezőtlenebb helyre kerüljön. Állítsd a fehéret a faira, vagy dugd el, úgy hogy az ellenfelednek ne legyen értelmes lövése. Így hamarosan egy újabb breakhez

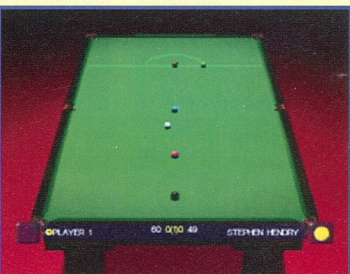


fogsz jutni, és – ellentétben a másik játékkal – valószínűleg ki is tudod majd használni. A biztonságos játék nélkül nehéz lenne akár egy torna (tournament) megnyerése is!

SNOOKEREK



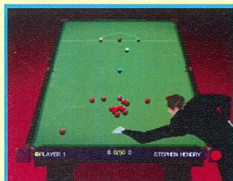
Szerencsére a snookerezés a *World Championship Snooker*rel sokkal könnyebben megy, mint a valóságban, köszönhetően a program biztosította segéd-funkcióknak. A segédvonalak világosan megmutatják, hogy a golyók merre gurulnak az ütközés után, ezáltal a célzás könnyebbé és pontosabbá válik.



A játék során nem ritkán „dráma” helyzetekre is sor kerül. Ilyen például az, amikor sikerül éppen elcsipned egy breaket, aztán olyan pozícióba kerülés, ahonnan már nem tudsz több golyót eltenni. Úgy kell lőned, hogy a fehér a sárga mögött maradjon, és a pirosat pedig az ellenfél számára kedvezőtlen helyre taszítsa. Hiába jött ezután a másik játékos, nem sok értelmes dolgot tud csinálni.

Vagy például: amikor az ellenfeled és a te pontjaid között nagyobb a különbség, mint az asztalon lévő golyók összege, ráadásul a másik játékos vezet, akkor a snooker kivitelezése nagyon fontosá válik.

„MÉG HA LE IS LÖNEK EGY GOLYÓT, EGY MÁSIKAT FENT KELL HAGYNIUK.”



>> Nyertem volna Stephen Hendry ellen? – Lehet hogy az öröm kissé korai volt... >>



>> Nézhetjük innen, nézhetjük onnan, de ettől még nem lesz jobb az állás... >>



>> Ha azt vártad, hogy Stephen össze fog hozni egy jó kis breaket, akkor nem tévedtél... >>



>> Ő még mindig Stephen, bár egy kissé *Resident Evil*-es a dizájn... >>

a golyó pörgetése

A snookerben az egyik legnehezebb dolog a helyes csavarási technika elsajátítása. Attól függően, hogy a fehér golyót a billiárddákkal hol ütöd meg, a golyó mozgása különbözőképpen befolyásolható. Például „kifli” alakú pályát ír le az asztalon, vagy koccnás után egy helyben marad, stb.

Általában a csavart labdákkal a közelben lévő golyókat érdemes célba venni, de ha elég erőt adsz a lövésbe, akkor távolra is hatásos lehet egy-egy pörgetés. Ronnie O'Sullivan például bámulatos dolgokra képes a csavart lövésekkel.

Ha felül lövöd meg a fehér golyót, akkor az az ütközés után is követni fogja a színes golyót. Ez például akkor lehet hasznos, amikor a fehérret egy bizonyos helyre akarod pozícionálni.

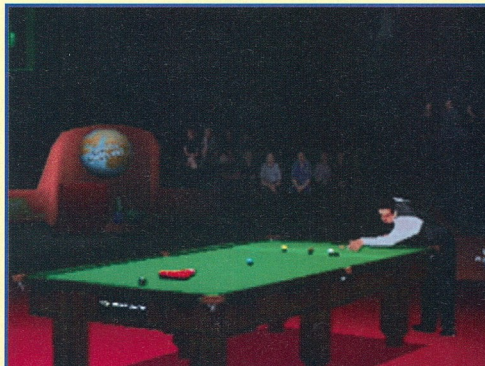
Ha a jobb (vagy a bal) oldalon ütöd meg a fehér golyót, akkor az az ütközés után éles szögben, a csavarás irányának megfelelően el fog pattanni.) Így ki lehet kerülni a golyó mozgását egyébként akadályozó labdákat.

A bal (vagy jobb) oldali alapörgetések különösen a hosszú lökéseknél jutnak fontos szerephez. Próbáld ki őket!

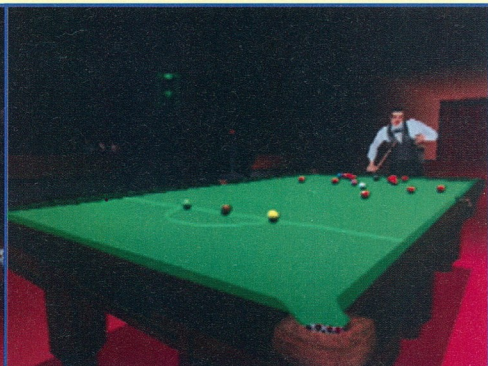
A fehér golyót visszafelé pörgetni talán a legkönnyebb dolog. Egy erős, határozott ütés után az ütközés követően a golyó elindul visszafelé. Hogy mennyit gurul vissza, az a hátrapörgetés erejétől függ.

HA EZZEL KÉSZEN VAGY...

Jimmy White's Cueball Pool Shark



>> Bár ebből a kameraállásból jól lehet látni a játékosokat, mégsem ajánljuk, hogy innen célozz meg a golyókat. Ilyen lapos szögben ugyanis lehetetlen pontosan löni. >>



>> Bizonyos esetekben, kénytelen leszel ilyen „drámai” lövéseket kivitelezni. A piros golyó nyílegyenesen száguld át az asztalon, a távoli lyuk irányába. >>

TUDNI KELL...

A sikeres játékhoz nélkülözhetetlen infók



JÁTEKOSOK:
1-2

KIADÓ:
INFOGRADES

TÍPUS:
SPORTJÁTÉK

irányítás

CSELEZ

SPRINT

SZÜNET

KERESZT-
LABDA



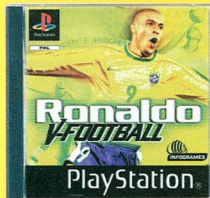
LÖVÉS

MOZGÁS

KERESZTEZ

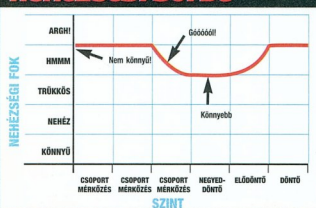
PASSZ

SZÜKSÉGED LESZ...



- JOYPADRE
- MEMÓRIA-KÁRTYÁRA

NEHEZSÉGI GÖRBE



▶ JÁTSSZ A BRAZIL CSODACSATÁRRAL!

RONALDO V-FOOTBALL

EZ NEM EGY MAGÁNYOS-HŐS JÁTÉK. MEG KELL TANULNOD PASSZOLNI, KAPURA LŐNI ÉS VÉDENI IS.

A Ronaldo V-football-ban nem lesz túl sok lehetőség edzésre, gyakorlásra. Nincs „training” mód, vagy az Euro 2000-ben megismertekhez hasonló ügyességi felmérés – a játék elkezdődik, és te egyből a sűrűjében találod magad. De hát, ahogy mondani szokták, a gyakorlat teszi a mestert...

Az edzés annál rosszabb, mint az edzés nélküli labbalizás a passzolás gyártásában, nehezebbé válik. Erősebbé kellé az időjárást szép napokra állítani. Ezután kiválaszthatod a kedvenc csapatodat. Ha ez Anglia, akkor vedd figyelembe, hogy a cserejátékosok itt különösen gyengék. Ez különben szinte minden csapatra áll, szóval érdemes a kezdő tizenegy játékosával és az alapformációval végigküzdeni a meccset. Egyedül a taktikán kell változtatnod: ha nincs beállítva a számytamadás, akkor jelöld ki ezt.

Ezután már nyugodtan belevághatsz egy *Ronaldo V*-mérkőzésbe. Mivel a labdát feltehetőleg nem akarod elveszíteni mincjárt az első percekben, passzoljass egy kicsit, majd célozd meg egy keresztlabdával a számyon lévő játékosokat. Később, amikor már biztosabb leszel a dolgokban, megpróbálhatsz hátulról hosszú indításokkal.

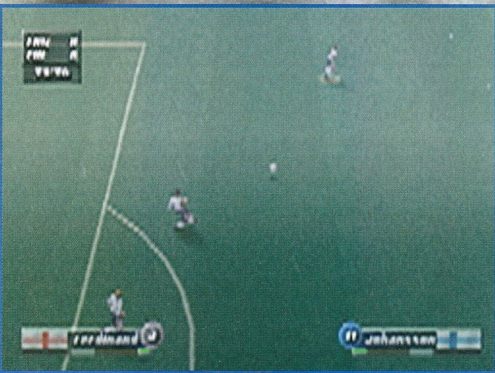
MESTERKURZUS



>> Hagyományos passzal itt nem érdemes kísérletezni. A keresztlabda a megoldás. >>




>> Még ne lödd el a labdát! Várd meg, amíg a kapus kijön, aztán csúsztasd el mellette. >>



>> A támadást mindig a saját kapud elől indítsd el. Ha hosszú indításokkal kísérletezel, valószínűleg leszerelnék. Passzold le a labdát valamelyik szélre, innen pedig vidd fel a tizenhatosig. A keresztlabdák itt is hasznosak. >>

1. KERESZTLABDÁK

Amikor keresztlabdákkal próbálkózol, felejtésd el az ISS-ben tanultakat, és emlékezz vissza a FIFA-ra. Az ISS-től eltérően ugyanis a labda mindig megtalálja az emberét.

Pusztán annyit kell tenned, hogy megcéloz egy tetszőleges pontot, lenyomod a -et és

A KERESZTLABDÁK MINDIG MEGTALÁLJÁK A MEGFELELŐ JÁTÉKOSOKAT.

nekifutsz a labdáknak. Az ISS-sel ellentétben, a keresztbe (akár tájálomra) ellőtt labda mindig a játékosaidhoz fog menni. Erődmes gyors egymásutánban két keresztlabdát is megjtszani, a másodikkal már indíthatod is az elől várakozó embert. Ez a legjobb módszer arra, hogy előre juttasd a labdát az ékekhez.

A keresztlabdákknak akkor veszed a legnagyobb hasznát, amikor számyakon folyik a játék. Ilyenkor ugyanis a szélsőnek könnyen tudsz passzolni.

Ezután húzz bele, és lödd el a labdát.

2. LÖVÉSEK

Lövésekről általában soha nem beszélünk, csak arról lesz szó, mit kell tenned, amikor gólhelyzetbe kerülsz. Itt megint érdemes visszaemlékezni a FIFA-ban tanultakra. A legfontosabb jó tanácsunk az, soha ne próbálj meg távoli lövésekkel.



>> Ha fejélni akarsz, már jóval azelőtt meg kell nyomnod az „ugrás” gombot, mielőtt a labda a játékoshoz ér. >>



>> Vagy megpróbálkózol egy kapasúvesséssel, olyan gyorsan, ahogy csak lehet? >>

útmutató

Védekezés

MESTERKURZUS (FOLYT.)

Ezek ugyanis nem lesznek eredményesek. Az a helyzet, ha a tizenhatoson kívülről lövöd kapura a labdát, akkor azt a kapus könnyedén megfogja. A valóságban persze nem így működnek a dolgok, de a játékban ez van, mit lehet tenni.

Átemeléssel sem érdemes próbálkozni. A kapus soha sem csava-

rog el túl messzire a kapujától, ha az ötösön belüli emeléssel próbálkozol, akkor meg fogja fogni a labdát. Innen csak úgy léhetsz göt, hogy megváród, amíg kijön a kapus, aztán elgurítod mellette.

3. CSELEZÉS

A *Ronaldó V-Football*ban nincs túl

sok lehetőség a cselezésre. Ez furcsa egy kicsit, hiszen a játék névadója rengeteg zseniális trükköt tud. A játékban csak egyetlen csel létezik, ez pedig a FIFA-stílusú fordulásos csel.

Az a tény, hogy az ilyen típusú cselek a valóságban nem túl gyakoriak, úgy látszik egyáltalán nem zavarta a játék készítőit. Mindössze annyit kell tenned, hogy megnyomod az \square -t. A játékos ezután sarkon fordul, és maga mögött hagyja a szerencsétlen védőjátékost.

A gombot folyamatosan le-



>> Rést látsz a védelemben? Cselezd ki a védőt, vagy passzold át a másik oldalra. >>

nyomva kell tartanod, különben cselezgetés közben le fogják szerelni az emberedet. Ezek a cselek különösen a szárnyakon válnak be.

HA A TIZENHATOSON KIVÜLRŐL LŐSZ KAPURÁRA, A KAPUS KI FOGJA VÉDENI.

VÉDEKEZÉS

TAKTIKA

Egy futball játék útmutatójából soha sem hiányozhatnak a védekezésre vonatkozó passzusok. Ez alól a *Ronaldó V-Football* sem kivétel – itt is bőven akad miről írni.

A könnyű fokozaton nem nagyon kell az ellenséges támadásoktól tartanod, éppen ezért elég, ha három középhátvédet állsz fel. Ezt a felállást kicsit trükkös lesz a Brazíliok ellen ját-

szani, de még nekik sem lesz túl sok helyzetük.

A közepes és nehéz fokozatokon már egészen más a helyzet. Ha nehéz fokozaton (hard level) három középhátvédet állítasz csatasorba gyorsan el fognak söpörni. Jobb a 4-4-2 felállás egy söprőgetővel, vagy az 5-3-2 formáció. Ilyenkor mindig lesz idejük a védőknek visszatérni a tizenhatoshoz.

SZERELÉS

Már az első percek után tapasztalni fogod, hogy a bírók a *Ronaldó V-Football*ban sokkal szörvesszűbbek mint pl. a FIFA 2000-ben. Minden gyanús megmozdulást egyből lefújnak, sőt mi több, ha nem vigyazol könnyen piros lapot is kaphatsz.

Ez leggyakrabban akkor történik meg, amikor az ember egy hátulról becsúszo szereléssel próbálkozik, és elvéteti az időzítést. Mi azt tanácsoljuk, hogy – amennyiben lehetséges – mellőzd a becsúszo szereléseket. A játékosok ugyanis rendkívül gyorsak és mozgékonyak, és még ha a közeledben van a labda, akkor sem nehéz eltéveszteni a ritmust. A lábsöp-résért pedig – a veredős játékkal ellentétben – itt piros lap jár. Nem érdemes kockáztatni.

A becsúszo szereléssel, csak a 90. percben érdemes kísérletezni, 1-0 állásnál. Szaladj az ellenfél mögé, és csússz be oldalról. Ezt taktikai szabálytalankodásnak is hívják...

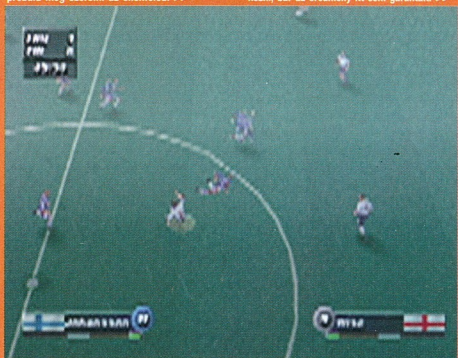
Joggal vetődik fel a kérdés: „Akkor hogyan kell szerelni?”. Nos a legjobbban teszed, ha az



>> Bármennyire is kínálkozik a lehetőség, ne próbáld meg szerelni az ellenfeled. >>



>> Egyből itt érdemes becsúszoval próbálkoznunk, bár az eredmény itt sem garantált. >>



>> Bár a FIFA szabályai nem így írják elő, ha a *Ronaldó*ban felvágás valakit, azt egyből piros lappal díjazzzák. Kösz szépen! >>



>> Látod, mi történik, ha elhibázol egy becsúszt? Kialítanak. >>



>> A bíró könnyűen, hiába minden tiltakozás, kiállt. Hülye bíró! >>

\square és a \otimes gombokon kívül a többit le sem nyomod. Az *ISS*-hez hasonlóan ugyanis ezekel

a gombokkal tudsz a labda felé szaladni, ilyenkor azonban a következő probléma szokott fel-



>> Ha be akarod löni, célozz pontosan, és csak felerfelé léj. >>



>> A csatáshoz nem kell semmit sem megnyomnod. Csak szaladj rá a játékosra. >>



>> Ha haj van, vágd ki a labdát – lehetőleg oldalra. >>

VÉDEKEZÉS (FOLYT.)

merülni: a játékosod, amint a labda közelébe ér, ki fogja tenni a lábát. Ha ezt rossz időben teszi, akkor a másik játékos felbukik, a bíró meg egyből lefújja az akciót. Szóval csak tartsd lenyomva a gombokat,

amíg a labda közelébe nem érsz, aztán szereld le az ellenfelet.

Ha nem szemből közelített meg az ellenfeled, akkor hátulról oldalról lopózz mögé, és szereld le amikor mellé érsz.

LÖDD EL!

Alan Hansen egyszer azt mondta: „Ha gáz van, lödd el a labdát!” Nem véletlenül mondta ezt; ha kritikusra fordúl a helyzet, az ötösön belül legjobb kivágni a labdát valamelyik oldal-

ra. Ha középre rúgod ki, az ellenfél könnyen újra támadásba lendülhet. Ha van időd és helyed, megpróbálhatsz kereszt-labdákkal is operálni, de ha baj van, a lasztit mindig ki kell rugni.

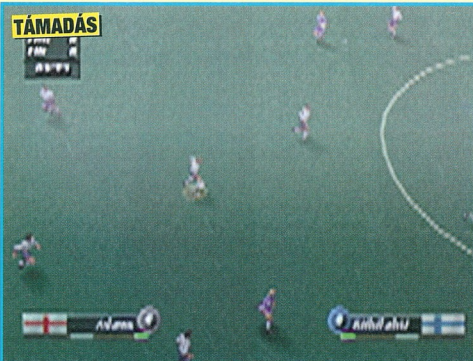


>> Védekezés során gyakran kell tisztázni a tizenhatoson belül. Ha egy ilyen labdát elcsúszs, könnyen góhoz juthatsz. >>

>> Ne passzolj, mert a támadók könnyen elcsíphetik a labdát. Ilyen helyzetekben nem szabad mélyről indítani. >>

>> Esetleg megpróbálhatsz egy fej feletti rúgással is - bár az ilyen akrobatamutatóványok a reklámokba valók. >>

támadás



>> A legjobban a széleken támadni, de azért a középpályán is meg lehet próbálkozni. Válaszd Angliát, és indítsd hosszú labdákkal középre. >>



>> Ezt a passzt a kapus könnyűszerrel megfogja. Így nem fogsz gólt lőni. >>

>> Bárki bármit is mond, mindig a közeli játékosnak passzolj, és ne a távolinak. >>



>> A keresztlabda jó volt, a kapus pedig nem tudta háritani a lövést. Micsoda gól! >>

>> Most dőlj hátra, és nézd végig az ismétlést minden kameraszögöl. Micsoda látvány! >>

TAKTIKÁK

Bármivel is próbálkozol, ne feledd, hogy a szárnytámadás a leghatékonyabb taktika.

Még nehéz fokozaton, 5-3-2-es felállással is több gól tudsz összehozni szárnytámadásokkal, mint háromszögzégetéssel a tizenhatosnál. Amikor tehát beállítottad a „wing attack” opciót, menj fel a széleken, és próbáld meg keresztlabdákkal helyzetbe kerülni.

GÓLLÖVÉS

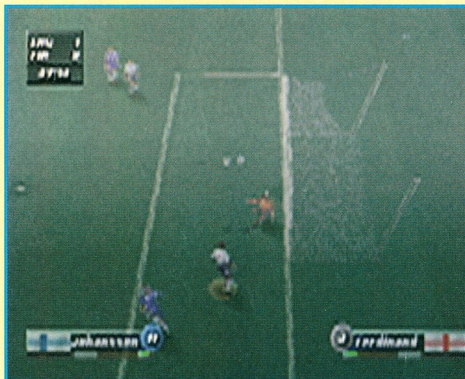
Gólokra lőni a *Ronaldo V-Footballban* egy kicsit olyan, mint megtalálni a tökéletes ívet a *Gran Turismo 2*-ben. Ha a GT2-ben elhibázod az ívet, karambolozol. Ha pedig nem találod meg a réseket a védelemben, akkor nem fogsz gólt lőni a *Ronaldo*-ban.

Az ISS-től eltérően, itt nem látsz minden játékban egy új gólt. A *Ronaldo*-ban, ha-

**HA A SZÉLEKEN TÁ-
MADSZ, MÉG A LEGNE-
HEZEBB FOKOZATON
IS SOK GÓLT RÚCSZ.**

útmutató

Támadás (folyt.)



>> Ez a legkönnyebb gól. Videli fel a labdát a pálya szélén, indulni el a kapu felé, majd az ötös sarkánál add be a labdát az érkező középpályásnak, ő pedig megszerzi az áhított gólt.>>



>> Tanuld meg, hogy nem kell kapusból kapura löni. Oszlezi ki a hátvédet, aztán büntess meg a kapust is.>>

>>Hát igen, itt már a kapus is tehetetlen...>>

MENJ FEL A JOBBSZÉLEN, ADD BE A LABDÁT, ÉS LÖDD BE A GÓLT.

sorlóan a FIFA-hoz, van egy pár trükkös megoldás, ezek segítségével még a legnehezebb fokozaton is megnyerheted a bajnokságot. Ha nem élsz ezekkel a lehetőségekkel, akkor kénytelen leszel védekezésre berendezkedni, és kihúzni a tizenegyeseket.

Az alábbiakban öt megoldást ismertetünk, ezek segítségével nem lesz nehéz gólt löni.

1.ÉRKEZŐ EMBER LŐ GÓLT

Az ötösről berúgni a labdát a legkönnyebb dolog (csak meg kell nyomni a gombot), de azért erről is ejtenénk néhány szót. Bár ezeket a helyzeteket nem nehéz értékesíteni, azért helyzetbe kerülni már nem is olyan könnyű. Tanuld meg kidolgozni ezeket a helyzeteket, és amikor már 1-0-ra vezet, akkor megpróbálkozhatsz a cselezéssel és a keresztlabdákkal.

Ahhoz, hogy helyzetbe kerülj, először is indítsd egy keresztlabdával az egyik szélsőt. Aztán sprintelj előre, egészen addig,

amíg a pálya sarkánál a közelébe nem érsz. Ezután ahelyett, hogy hosszan beadnád a labdát, vágj bele a sűrűjébe, vidd be a labdát egészen az ötösig, aztán keresd meg az érkező embert. Passzold le a középpályásnak, és innen már nem lesz nehéz értékesíteni a gólt.

2. GÓL SZÖKTETÉSBŐL

Vannak olyan játékosok, akik gyorsasaguknál fogva le tudnak szakadni a mezőnytől, és egy jó szöktetés után könnyen gólt szerezhetnek. Ilyen volt Gary Lineker, de ilyen Ronaldo is. Ha megkínárod őket egy pontos, jól elhelyezett keresztlabdával, akkor a támadó játékos le tud szakadni az őrzőtől, és egymagában viheti a labdát a kapura.

Az általában gólt eredményező szöktetéseket a következőképpen érdemes kivitelezni: Keresd meg a megfelelő csatárt, aztán vidd fel a labdát valamelyik oldalról, majd a szélről – a tizenhatos



>> Ez megint Fowler. Ő, és a hozzá hasonlóan ügyes játékosok képesek arra, hogy átmenjék a labdát a védők vagy a kapus felett. Ez bizony szép gól!>>

sarka felé haladva – egy átlós keresztlabdával indítsd a megfelelő csatárt

Ezután a csatár ki fog ugrani, és neked csak annyit kell tenned, hogy bepöcköld a labdát a kapus alatt a hálóba, a távolabbi sarokba. Szép gól!

3. CSAPATJÁTÉK

Amikor szemtől szembe vezetted rá a labdát a kapusra, bizony hidedvűrenek kell lenned. Ha túl korán lövöd el a labdát, akkor a kapus valószínűleg sikeresen fog védeni, ha pedig sokáig tojtozál, akkor ki fog rohanni, és elmarja előled a labdát. Szóval az ilyen szituációkban érdemes felidézni a tanácsainkat...

Bár általában nem kevés erőfeszítésbe kerül, hogy helyzetbe hozd a játékosaidat, néha az a megoldás, hogy elkezdesz

passzolgatni, és hátraadod a labdát. Innen pedig új támadást szervezel.

Add egészen haza a labdát, aztán passzold vissza a középpályára (azért kell hazaadni, mert ha csak hátrapaszoldol, akkor könnyen lecselezhetnek). Ezután add át a labdát a középpályásodnak és szalajd előre a csatárral – közben várd a passzot. Emelj át egy keresztlabdát a középhátvédek felett, és csapj le a lasztára.

Ha ügyesen csinálod ezt a figurát, akkor a támadó játékosod könnyedén bevághatja a labdát a hálóba. A kapuson NE próbáld meg átmenni, mert azt meg fogja fogni.

4. GEORGE BESTES GÓL

Egyszer George Best úgy lött egy klasszikus gólt, hogy átlósan a



>> Jó, ez csak ritkán jön be. Ha távolról lösz, akkor tarts jobbra, és kb. háromnegyedével ereszd el a labdát. Ezután csak reménykedni lehet, hogy be is megy az a lövés.>>

RONALDO V-FOOTBALL

Szabadrúgások

védők mögé futott, majd bepökölte a labdát a kapus mögé. A befejező mozdulat itt is hasonló, de az előkészítésben már van, ami különböző.

Az itt ismertetett taktikai fogásokhoz hasonlóan, az akciót most is egy ügyes keresztlabdával indít-

hatod el. Indulj el a labdával, úgy ahogy a harmadik pontban leírtuk, és félúton a vonal felé adj egy keresztlabdát a csatárnak. Vedd le a labdát, menj el a szögletzászló felé, majd lödd el a labdát a kijövő kapus alatt.

5. MÁZLISTA GÓL

Jó, ez nem mindig jön be, de azért néha sikerülhet.

Az ISS-hez hasonlóan, a játékosod néha itt is - minden előzetes figyelmeztetés nélkül - áttemeli a labdát a védők és/vagy kapus felett. Ha a kapus kijön, hogy

megelőzze az akciót, ne ess pánikba. Ahelyett, hogy egy utolsó pillanatban elengedett lövéssel próbálkoznál, csak vezessd rá szépen a lasztát a kapusra, és ha a játékosod úgy dönt, hogy áttemeli a kaput, akkor egy szép gól lesz a jutalmad.



>> Most cselezgethatsz egy kicsit. Fordulj egyet-kettőt a labda körül, csinálj egy tesztelt, majd fejjel fel a széleken. >>

>> Ez egy jó megmozdulás volt, de vajon elbíri-e a védővet? Nem valószínű, hiszen ő egy angol balszélső. >>

>> Egy újabb iskolapélda. Az Argentínok szabadrúgáshoz jutottak. Passzold le a labdát a lent várakozónak, majd lödd rá a kapura. >>

SZABADRÚGÁSOK

1. KÖZVETLEN SZABADRÚGÁS

Miután elsajátítottad a támadás minden csinját-binját, megérezted a keresztlabdákat, beadásokat és áttemeléseket, itt az idő, hogy megtanuld értékesíteni a szabadrúgásokat. Sajnos itt nincs a FIFA-ban megismert nyílhöz hasonló segítség, neked kell megsaccolnod az irányt és a szöveget. Ráadásul a távoli lövéseket a kapus ebben az esetben is kivédi.

Célozz arra az oldalra, ahol nem áll a kapus, az erő legyen háromnegyede a maximumnak, és ereszd el a labdát. Ha szerencséd van, a labda átrepül a sorfalon, és a hálóban köt ki. Szabadrúgásból passzolni sem butaság, sőt! Még abban az esetben sem, amikor a pálya szélén jut szabadrúgáshoz. Csak passzold le a labdát a közelében álló emberednek,

és ezután indítsd valamelyik középpályást.

Ha szabadrúgásnál közted és a kapu között több mint 25 méter a távolság, ne is próbáld meg rálőni – még ha be is menne, a kapus akkor is megfogja. Passzold le a labdát, és próbálkozz meg a „Támadás” c. pontban leírt módszereinek egyikével.

2. SZÖGLETEK

Egy idő után biztos fel fog tűnni, hogy a szögletrúgásnál nem nehéz túl nagyot löni – ilyenkor a labda a kapu túlsó oldalánál, a védőknel köt ki.

Épp ezért, érdemes a szögletet finoman és okosan meglni. Passzold le a labdát a közelben álló csapattársadnak, cselezd ki a védőt és ronts a tizenhatoson belülrre. Ezután keresz meg az érkező



>> Szabadrúgásból gólt szerezni sokkal nehezebb, mint az ISS-ben vagy a FIFA-ban. Próbáld meg a kapustól távolabb eső sarkot célba venni, és emeld át a labdát a sorfalon. >>

embert – és már kész is a gól.

Persze nem lehet mindig ugyanazt a figurát játszani. Alternatívaként megemlítjük a következő taktikát is: Emeld fel a labdát a közelben álló játékosnak, hogy fejelhessen.

A teljes erő kb. egyharmadával löj. Ha megfelelő időben ugrasz fel, és a lövés gombot is lenyomva tartod,

akkor jó esélyed van arra, hogy az embered bedőlintja a gól a rövid felső sarokba.

AKKOR IS SZERZHETSZ GÓLT, HA SZABADRÚGÁSBÓL LE-PASSZOLD A LABDÁT.

HA EZZEL KÉSZ VAGY...

ISS Pro Evolution
A legjobb futballjáték PS-re

Euro 2000
A FIFA sorozat legújabb része



Postacím: 1306 Budapest 35, Pf. 141 • E-mail: tipp@cmk.hu

EBBEN A SZÁMBAN ÚJRA TELJES VERZIÓS JÁTÉKOK KERÜLNEK KISORSOLÁSRA. MAGA SALAMON KIRÁLY IS BAJBAN LETT VOLNA, HA NEKI KELLETT VOLNA KIVÁLASZTANI A LEGJOBB HÁRMAT, DE REMÉLJÜK SENKINEK SE OKOZUNK CSALÓDÁST. A TEKKEN EREDMÉNYEKET PEDIG TOVÁBBRA IS VÁRJUK!

Kedves levelező!

Az utóbbi pár hónapban töménytelen mennyiségű csúcsidő érkezett be hozzánk, ezek általában a GT-vel, a GT2-vel és a V-Rally-val kapcsolatosak. Légré-tünknek megfelelően ebben a hónapban is kisorso-lunk három nyertest, ám azt tudnotok kell, hogy nem volt könnyű választanunk! Egyik idő jobb, mint a másik, néha csak másodpercek (vagy tized-másodpercek) kérdése az elsőbbség - szóval elmond-hatjuk: szoros a verseny! Vannak olyanok, akik rendszeresen javítgatják a (különben is kiváló) eredmé-nyeket, de olyanok is akadnak, akik a „semiből előbukkanna” nagyszériú időkkel jelentkeznek. Ebben a számban elsősorban a V-Rally pilótákat díjazzuk (2 játék), de a GT-seknek is jutott egy ajándék teljes verziós játék.

Az alábbiakban ismertetett idők csak egy igen szűk keresztmetszetet képviselnek a rengeteg beküldött eredmé-nyek. Terveztük, hogy a következő számok egyikében, valamilyen táblázatos formában, leközöljük az összes eddigi időt, de hát ez legalább négy-öt oldalt venne igénybe. Meglátjuk...

Addig is jó jöttünk, sikeres és eredményes verseny-zést. Aki pedig nem nyert, az ne búsuljon - lesz még csúcsidő-bajnokság (két hónap múlva)!

Tehát a nyertesek:

Móni Tamás, Gál	GT2
Köblös Róbert, Mór	V-Rally 2
Mátyás Roland, Veszprém	V-Rally 2

Izelítő a beküldött eredményekből:

„Hello PST!

A múltkorik fenyegetésest most beteljesül, hiszen új rekordom van a Tekken 3-ban. Ezt is Paullal sikerült elér-nem, mint a múltkor.

Tülei mód (Survival) 74 WINS
A TIME TRIAL-t még nem sikerült megdönteni (02:58:04), de próbálkozom, úgyhogy még találkozzunk!

U.I.: Még mindig ti vagytok a legjobbak!

További jó munkát kíván:
Garcsik Ferenc (GAFE)!”

„Sziasztok!

Horváth Dávid vagyok, megint. Köszönöm, hogy beraktátok az eredményeket az újságba. Sokat jelent és számít szá-momra.

Csupán egy kérdésem lenne a GT2 kapcsán:

A három verzió ugyanazt a kihí-vást adja?

- Japán NTSC
- USA NTSC
- PAL

Nem tér el az akár-mennyire is bármé-lyik (most nem a vi-deókra és a zenére gondolok) egymástól ami a játszhatóságot il-

leti vagy a nehézséget? Mivel köztudott a Japán progik általában könnyebbek mint a későbbi PAL verzió, per-sze nem minden esetben! pl.: Resident is, stb. Most nem akarok belemélyülni, de az első két verzióval is még elég sokan játszanak, sőt! Talán még többen, mint a PAL-lal. Ez szerintem elég fontos kérdés, mivel ország-ok küzdelem megy.

Előre is közli mindent!

Bye!

Joe

Hello Joe!

Első kérdésre a válasz az, hogy nincs különösebb eltérés a fent említett verziók közt. Ezt persze most csak a GT-re értjük, vannak olyan RPG-k, ahol érzékel-hető a különbség (a Japán verziót tényleg könnyebb játszani). A bajnokságon elért eredményeidhez gratula-lunk, és minden jót kívánunk!

„Hello PST!

Azért írok nektek, mert az előző számban láttam V-Rally 2 eredményeket, és úgy gondoltam, én is be-küldök egy párat. Azt azért hiánycélom a V-Rally-s kollégá-tól, hogy nem írta milyen autóval érte el azokat az időket. Na mindegy.

	Peugeot 205T16	Ford Focus
Ausztrália 5506	01:23:80	01:30:71
Monte Carlo 5506	01:25:60	01:32:63
Finn 5506	00:50:26	00:53:57
Spanyol 5506	01:07:21	01:11:43
Új Zéland 5506	01:00:89	01:04:66
Portugál 5506	00:58:67	01:02:30
Angol 5506	00:58:21	01:02:32
Argentín 5506	00:58:65	01:02:43
Svéd 5506	01:01:11	01:06:74
Olasz 5506	00:53:68	00:58:89
Indonézia 5506	01:07:41	01:12:58
Korzikai 5506	00:55:62	01:00:75”

Mónus Róbert, Mór

Gratulálunk, ezek igazán szép e-redmények. Kíváncsian várjuk a re-akciókat és a folytatást!

„Sziasztok!

Végre elkészült mind a 23 GT2 körüli! Saj-nos a Tahitit a Dundics a penge, a Rome Nighton és az Auttm minin pedig a Sípocz. Ezen a három pályán nem rúgtam labdába. A többen sikerült felüli keredeknek, de gondolom ezek az idők is tisztaváregíteltek lesznek, mert a GT-sek egyből lecsapnak a PSTippre (meg a nem GT-sek is). (..)

Az a gyánim, hogy szükség lesz egy PSTipp korreor-dok magazinja is! Jó, ez csak vicc, de megletené a lapok, az tuti! (...)

(néhány idő a 23 ből...)	
Seattle Short	0:45:922
Tahiti Road	0:48:852
High Speed Ring	0:39:797
Autumn Ring	0:59:934
Special Stage R5	1:00:109
Red Rock Valley	0:52:842
Grindelwald	1:00:596
Test Course	0:46:057
(...)	

Köbi Tamás, Gál

Az hogy megletené a lapok, az biztos. Sajnos elég szűkös a rendelkezésünkre álló hely, de azért majd ki-találunk valamit, hogy leközölhessük az összes köridőt. Gratulálunk az eredményekhez, és további jó ver-senyzést kívánunk!

„Sziasztok!

Régi Gran Turismo-bolond vagyok, s a legújabb csúcs-időket olvasva totál puff lettem. Miután elmúlt a ká-bulat, újra elgondoltam a nevezetes programot, és ismét nekifutottam a rekordjavításnak.

Először is egy új sebességrekord: R Supra 95 RZ: 423 km/h
Talán ez már elég jó?

A közös GT vetélkedés írtó jó lenne, de a cim esere is jó ötlet. Én benne lennék. (...)

Nevezetes aszfaltszaggató programok a Suzuki Escudo Pikes Peak Version
A rekordcsinálás eszköze nálam viszont kizárólag a Nissan Skyline R33-GTR (407 km/h)

GT2 idők

Test Course	0:45:588
High Speed ring	0:40:547
Tahiti Road	0:50:946
Midfield	0:57:420
Grand V. Speedway	1:31:748
Grindelwald	1:00:908
Super Speedway	0:25:383
(...)	

Budaházi Gábor, Budapest

Kedves Gábor és Zoltán (előző nyertesek)!

Helyhiány miatt csak néhány eredményeket közöljünk most le, de a többi megörzítjük!

Sajnos ezek most elmaradtak a Köbi mester által felállított rekordok mögött, de (mint ahogy ő is célozt erre) reméljük hozzá fogtok még szólni ehhez a témá-hoz (is).

Addig is versenyzést, kellemes nyári szünetet kí-vánunk:

A szerkesztők





PlayBlack

electronics

Több, mint **99** Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

SONY Dual Shock Joystick
SONY IMB memória kártya

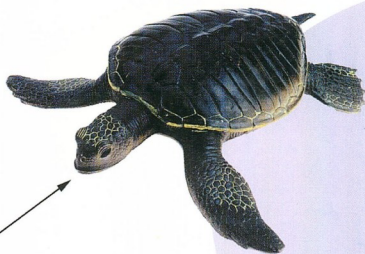
**SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK
CSAK NÁLUNK:**

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 július elején jelenik meg

képszerkesztés > grafikai tervezés > 3D > multimedia > web design > illusztráció > digitális video > új technológiák

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

A júniusi szám már kapható az újságárusoknál vagy megrendelhető a kiadótól

Web-orientált multimedia Director 8

www.computer-arts.hu

képszerkesztés > grafikai tervezés > 3D > multimedia > web design > illusztráció > digitális video > új technológiák

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

FreeHand 9

Napjaink legrugalmasabb vektorgrafikus programja reflektorfényben – Bemutató és FreeHand iskola

Teljes szoftverek a CD-n:

Strata 3D 3.0 (Mac&PC)

3D programcsomag, széles modellező és animációs eszköztárral – a regisztráció Internet elérést igényel

Nagyfelbontású fotók

Általános célú, A4-es méretű, jogdíjmentes, CMYK bontott fotók

Axogon Composer 0.93 (PC)

Hatékony, gyors videóvágó és keverő program

Bill Fleming



A világhírű 3D guru igazán szemképrázató technikái

10 Photoshop plug-in

A legújabb és legjobb bővítmények tesztje

LightWave 6 és Cinema 4D XL 6

Együtt a két neheztelnyű 3D szerkesztő

Commotion 3

Discreet combustion*

Új bemutatkozó stúdiók



Softimage XSI

3,2 milliónyi 3D teljesítmény tesztelve!

Photoshop Iskola

A legjobb technikák nyomtatáshoz, DTP-hez

XPress 5 – mit hoz a fűvő?

10 digitális kamera • Illustrator 9

Web Iskola – sablonok

50 InDesign tipp

- 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 Előfizetés: az arts@cmk.hu címen, ill. a **061 4676720**-as számon