

# Station 2

MELLÉKLET 2004/3. augusztus

## SILENT HILL 4 THE ROOM

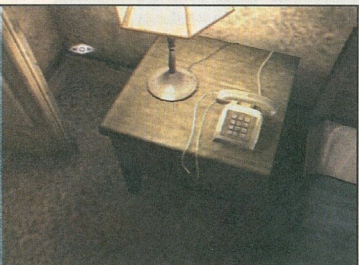
### A 302-es lakás

Henry már öt napja nem tudja elhagyni a lakását – tudjuk meg a játék elején, amikor átvehetjük az irányítást. Mint kiderül, első ébredésünk a szobában valójában nem is ébredés, hanem Henry egy újabb rémálma: mintha mindent vér borítana az egész lakásban... A nappaliba kilépve bekapcsolva találjuk a TV-t, de a hangyázó képnél még érdekesebb a készülékkel szemközt falon a repedés: mintha egy arcot formálna. Miután ezt megvizsgáltuk, igyekezzünk az ajtó felé – és Henry végre valóban felébred.

Azonban a valóság is elég furcsa: miután hősiünk megállapítja, hogy a telefonja még mindig nem működik, amint leteszti a kagylót, valaki hívja őt, s egy női hang kéri a segítségét – a slusszpoén pedig az, hogy el van vágva a telefonzsinór. Kinézve az ablakon azonban látszólag minden rendben. Henry egy csinos lányra figyel fel az utcán, aki némi téblábolás után lemegy a metróállomáshoz. Menjünk át a nappaliba, ahol tapasztalhatjuk, hogy mint a bevezetőben is olvasható volt, Henry valóban nem tudja elhagyni a lakását. „Ne menj ki!” Walter – áll az ajtón, és súlyos láncok adnak nyomatokat a felszólításnak, amik ráadásul belülről rögzítik az ajtót. Kintről csőromplós hallatszik, s a kukucskáló lyukon át láthatjuk, hogy a szomszédnőnk, Eileen Galvin ejtette el a dolgait – alighanem vásárlásból ért haza. (Az is felűnik, hogy a szemközti falon 15 véres tenyerényomat látható... Az ajtó alatt egy cetli van becsúsztatva (vegyük fel). A szoba tülös felében, a könyvespolc mögött is találunk egy régi írást valamijegyzetfüzetből. Utóbbi egy istentelen, elátkozott világról ír, ahol nem tanácsos



túl nagy teherrel mászkálni (ez mintegy figyelmeztetés arra, hogy a leltárunk kapacitása véges). Hasonló figyelmeztetés-ként Henry automatikusan megvizsgálja a ládját, amint elhaldunk mellette (ebbe lehet majd pakolni a feleslegessé vált cuccokat). A vizsgálódás után újabb zaj hallatszik, ezúttal a fürdőszoba felől. Odasietve egy jókora lyukat találunk a falon. Mint tapasztaljuk: ez az ajtó a feljegyzésben említett világba. Másszunk is be. Szerencsére útban van a vízcső, ami azért szerencse, mert miután kifeszítjük a helyéről, legalább lesz valami fegyver-félénk a tuloldalon. Bizony szükségünk is lesz rá...





Huh? This is my dream  
you don't even know



### Metróvilág

A járaton keresztül a közeli metróállomás mozgólépcsőjére érkeztünk, csak hogy az állomás most egy kissé bizarr képet mutat. (Legalábbis az EU-szabványokhoz képest – pesti metróknak tökéletesen megfelel.) Néhány lépés után találkozunk az utcán láttó lánnyal, aki szemlátomást úgy véli, mi kerültünk az ő rémálmába, és nem fordítva. Ugy tünik, egyelőre nem agódiuk tiltoztat, és „speciális szívszéget” ígér Henrynek, ha megtaláljuk neki a kijáratot. Innen kettősből haladunk tovább a leder teneténssel, de csak a mellékhelyiségekig, ahová hírtelen Cynthiahánk sűrűsben be kell néznie. Őt hiába várjuk a folyosón, viszont érezi néhány vak, megnyitott kutyá, akik emberbőrűs fenik a fogukat. Vegyük tehát elő a vascsovet, és csapkodjuk őket agyon. Cynthiat ezután hiába keressük a női WC-ben, viszont találunk ott egy lyukat, ami visszavezet a lakásba, ahol kiheverthetjük a kutyákkal való találkozást.

A nappaliban elmozgatta talájk a kizsákrényt a fal mellett, s azt odobb húzva egy pisztolyra letünk. Ugyanott feffelyelentünk egy uzemete a falon, ami szerint valaki – hozzánk hasonlóan – ki akart törni a szobából. Csak egy apró lyukat sikerült fúrnia a szomszédba, de azon keresztül se sikerült a szomszédlánnyal észre véletlen magát. A kis lyukon keresztül kukkolhatjuk Eileent, amint keresi a partviszt, majd telefontörősség halatszák. Most már világos, ki az a női hang a telefonban: ismét Cynthia kéri a segítségünket, s figyelmzetet minket, hogy van nála érme a metróhoz. (Az ajtókucskálón át ezután láthatjuk, amint Eileen lépcsőházat tartar.) Visszatérve a másik világra egy különös Cynthia-bábu úcsoróg a WC-n, és valóban tart a kezében egy érmét.

Ezzel a Lynch Street felé induló metróhoz lehet lejutni (akármenyiszter), tehát kilépvé a folyosóra menjünk tovább az állomás felé (az újabb kutyát ússuk agyon, vagy óvatosan sétáljunk el mellette), és dobjuk be az érmét az említett irány bejáratánál. Haladjunk lejjebb, s így láthatjuk, hogy Cynthiat bezárták egy metrókocsiba. Siessünk a szerelvény eléjéhez, és a vezetőfülkéből nyissuk ki az ajtókat. Most már Cynthiaval együtt folytathatjuk az utat, s az állomáson rostokló két szerelvényből kialakított kis útvesztőn kell átvágunk a túlsó peronhoz. (Akké elveszték volna: vágjunk keresztül azon a kocsin, ahova Cynthia be volt zárva, kicsit lejjebb térjünk vissza bele (a játkéközbezzel egyelőre nem tehetünk semmit), menjünk előrebő két kocsi, ott nyitva áll az ú a szomszédos szerelvénybe, amiben haladjunk visszafelé egy kocsi, a torlaszt ismét a két szerelvény között kerüljük ki, majd még egy kocsi hátráljunk, ahol aztán végre nyitva az ajtó a peron felé.) Mivel a lépcső el van tolaszolva (ússzer), csakis a peron távolabbi ajtaján tudunk továbbhaladni, ami mögött egy újabb lyukat találunk – Cynthia viszont közben lemarad. Erdőgyűléss céljából visszamehettünk a lakásba, amőy viszont haladatunk tovább, le a létrán. Egyenesen haladva, majd a másik létrán felmászva belülről kinyithatjuk az ajtó az előző peronhoz (közben ússzer), de fontosabb, hogy az elágazásnál lekanaryodjunk, s még lejjebb ereszkedjünk. Az alsó peronra érkezve Cynthiat hallhatjuk a



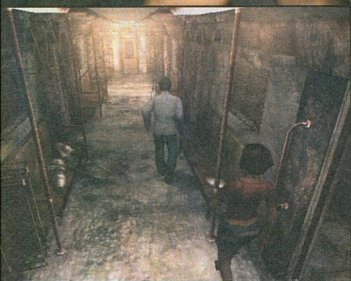
hangosbmondóban, akik állítóg ratalálják a kijáratra – csak hogy közben meg órá s ratalál valaki... Verrjük szét a kutyákat, vagy egyszerűen kerüljük ki őket (az álló szerelvényben góftó), majd menjünk fel a mozgólépcsőn – már ha a peron végi lyukon keresztül nem akarunk erőt gyűjteni a lakásban (A mozgólépcső aljánál energiáit.) A falból előtűnő szörnyeket legegyszerűbb kikerülni (mint az a DVD-n is látható), ehhez használjuk az elgurást, azaz a lépcső menetirányának háttal álljunk küzdőállásba, s amint megjelenik egy szörny, ugorjunk egy jó nagyot hátra. Így végül visszajutunk az állomás bejáratához, de már a másik oldalon (az oldalsó elágazásban ússzer), ahol Cynthia cuccait szanaszét szórta talájk. A személyzeti fülké ajtajáról egy különleges plakátot (Temptation Placard) szedhetjük le. A fülkében megtaláljuk Cynthiat – már menthetetlen állapotban, a mellére karcolva a 16121-es számmal.

Ekkor Henry felébred a rémálmából, s kintől szirénák hallatszanak. Kinézve az ablakon láthatjuk, hogy mind a mentők, mind a rendőrség kiszállt a metróállomáshoz, majd a nappaliban a rádióon keresztül hallhatjuk a CB-adásukat is, ami félreérthetelenné teszi: Cynthia a valóságban is ugyanolyan halált halt, mint az alomban. A lakásában ezen kívül érdekes változás nincs, leszámítva, hogy egy naplőrészlet van becsúszva az ajtó alatt valamilyen nyomozásról, kikukucsálva a folyosóra pedig egy 16. kéznyom vöröskís a falon.

### Erdővilág

Pakoljuk ki a felesleges cuccokat (felhalmozott ússzer, győgytő cucc, esetleg elgörbült góftó), a plakátot, és a metróhoz való érmét. A pakolgatásra a továbbiakban már nem lesz figyelmzetelés – mindig csak a legszükségesebb holmikat tartasuk magunknál. (Hogy mi a szükséges, az meg majd a végjátékaszagnál ógys kiderül. Most például rögtön lehetünk is előrelátók, és vegyük ki a hűtőből a csokikétfalt, mert az szükséges lesz. Mondjuk a borosüveget is kivehetjük, de az csak fegyverként használható.)

A lyukon keresztül a Silent Hill körül lévő erdős telkekre jutunk, ahol menjünk át a vaskapun, majd a gyárépületbe, ahol csapkodjuk le, illetve tapossuk agyon a denevéreket (ússzer). Felatassuk az írtást, majd távozzunk a telepről, és hamarosan egy járó motorú kocsira bukkanunk. A vezetőfülkébe (és feljegyzés olvasható, miszerint egy bizonyos Jasper Gein az öröddgel akar találkozni Silent Hillben. Egy másik feljegyzésében meg arról tesz említést a kocsi tulajdonosa, hogy valami őrök a helyi árvaházból olyasmit mondott neki, hogy az elásott kulccsal nem lehet visszajárni, ezért azt el kell rakni valahová. Jasper barátunkat egyelőre odobb, egy hatalmas kő tövében talájk. A srác mintha kissé utódótt lenne: dadogva meséli, hogy a követ a helybéli assz „anyakének” hívja, s hogy a szekta az árvaházban tanyázik. Haladjunk tovább a kutyáék és a csapadt elkerülve egészen az árvaházig, ami mellett jobbra kap vezet még tovább egy denevérrelkelti bányához, illetve azon túl a Touca-tóhoz (elsősegélycsomag), a ház láb oldalánál néli kapu ugyanakkor a temetőbe vezet utat nyitja meg, ahol újra találkozunk Jasperrel, és egy szótlan kistűlő. Jasper csak egy örül-





tebben viselkedni: szerinte nagy dolog van készülőben – ennek örömeire gyorsan el is rohan. A tennélőben egy kiásvott sírt vizsgálhatunk meg, benne egy koporsóval, azon pedig a 11121-es számmal. Jaspert az árvaház előtt találjuk meg újra, s így nekünk valamit, ha eloltjuk a szomját. Adjuk neki a csokit, s kapunk cserébe egy ást. Az árvaháztól egy negyedik kapun is távozhatunk (a legutóbb használttal szemközti), s így – kutyákkal tarkított területen át – egy újabb lyukhoz mehetünk el. Számunkra egyelőre a lyuk előtte levő szakaszon nőtt fa egy fontos, amelynek az egyik gyökere teljesen olyan, mintha egy emberi kéz nyúlna ki a földből. Ott kezdünk el ásni, s jutalmunk egy kulcs lesz. Erőli a kulcsról írt Jasper, aminek most már értelme is van, hiszen az árvaház felé köd fogad minket, és mindögyik kapun át ugyanoda lyukadunk ki. Az ellenkező irányba kell tehát indulni, ahol a lyukon keresztül másszunk vissza a lakásba. Odahaza Eileen csöngtet vadul, de kinézve a kukucsuklón hába dörmöblünk neki. Viszont láthatjuk, hogy a szobánkkal szemközti szórnyban lakó Richardnak is gyanús valami, ezért úgy döntünk, hívják a házmeztart... Tegyük a kulcsot a lábába, mert így odát már eljuthatunk az árvaházhoz, s használhatjuk az ottani lyukat, hogy elhozzuk a lakásból a kulcsot. A kulcs az árvaházat nyitja, ahol elgőzözt nézhetünk szét Jasperral. Érekes feljegyzés utal a játék előző részére (az ott szereplő Alessa keresése mellett egy Walter nevű fiúcskával is kísérleteztek), valamint talánuk egy irrományt valami szertartásról. Miközben ez utóbbit böngésszük, Jasper övlelőse hallatszik a szomszédos szobából, ahonnan ugyanekkor füst szállódik ki. Nézzük meg, mi a helyzet, amihet előbb le kell tölpi az újabb plakátot (Source Placard) az ajtóról. A srác mintha saját magát gyújtotta volna fel, s miközben arról beszél, hogy végül talákozott az Ördöggel, a gyertyatartóval a 17121-es számot véli fel magára. Ebrédrekor a rádióból értesülünk arról, hogy megtalálták Jasper hulláját a Silent Hill körül erdőben, és hogy a rendőrség ennek kapcsán a rég lezárt Walter Sullivan ügyet kortorta elő.



### Vízbürtön-világ

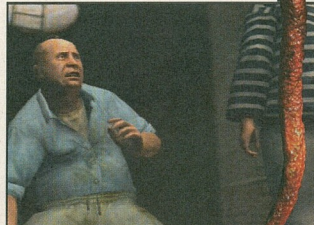
Ismét csöngölnék ezúttal a házmeztart, aki hasztalan próbálja kinyitni az ajtót, s ismét hába dörmöblünk. Dörmöblés helyett valami más zajt hallunk, ami egy sok évvel korábbi élményét juttatja eszébe... A lyukból ezúttal gyerekhangok hallatszanak, s egy visszatartó búrtón körfolyosóig mehetünk át. A földön lévő kiállításait hallottuk érzékeskor, ainek a cellával szemben ajtó nyitja a külső falon. Egy lyukat találunk vissza a lakásba, plusz két újabb ajtót. A nyitva lévő egy csigalépcsőhöz vezet, de a gyenge lejtésű lépcső helyett erőmesebb használni a létrákat – már csak a „falszörnyek” miatt is (meddél a lépcsőn). Az első létra az alsószobába vezet, ahonnan kicsit visszafelé – azaz feljebb – újabb megy le a legalsó színhöz. A hatalmas forgólapát mellett olvassuk el a tábláról, miként működik a vízturbina (lehetőleg ne zavarjuk fel az aknában pihenő denevéreket), majd vegyük fel a tábla mellől a kulcsot, és menjünk vissza a lyukhoz. A kulccsal nyitható a másik ajtó, ami a szabadba vezet. Kint újabb csigalépcső fut a még feljebb lévő két búrtónszínhöz, majd a torony teteléhez, de ezúttal is vannak létrák, amikkel hamarabb felérünk. Legfelül a víztartály túlsólatn találjuk a csapatot, amivel a turbinát működtető vízáram beindítható. Ezzel felkapcsolunk a harmadik szint celláinak a világítását, tehát nézzünk körül a lejtésű búrtónszíntelen, ahol csapjuk agyon a „kezelésabozakat” és taposuk el a fergeket, avagy kerüljük el őket. Bizonyos cellákban lyukakat találunk a földön, melyek közül a DNYI léken ugorjunk feljebb egy szintet (a térképen láthatóhatjuk be magunkat), ott ugyanis újabb lyukakon ugorhatunk megint csak lejjebb, majd még lejjebb, s ezzel eljutunk az alsószobá, ami amúgy zárva van. Csapjuk agyon az újabb kezelésabozakat, majd a szomszédos folyosón másszunk fel a létrán a kémlelőnyílásokhoz, ahonnan a fogva tartott gyerekeket figyeltek. Az íróasztalon lévő feljegyzés tanúsága szeri-



a búrtónszíntek elforgathatók, ugyanis a lyukakat arra használták, hogy a cellából a többi bar tudta nélkül átvihetassék el a halottakat. Az is olvasható, hogy a véres agyakat egymás fölé hozva valami történni fog, tehát ennek megfelelően másszunk fel a következő színhöz, s azt a kerékek forgassuk négysezer egyazon irányba, a harmadik szintet pedig az ott lévő kerékek kétszer jobbra (Right). Közben újabb iratokra is bukkanunk: második szinten arról írnak, hogy a földön lévő lékekkel a cellák világítását is szabályozták, legfelül pedig a konyhában lévő titkos ajtó kódja olvasható (megleppő módon 0302). Az utolsó előtti forgatásnál felpattan a kétségbeesett fickó cellája is, akivel ezután az alsószobán luthatunk össze, épp a már látott kisfiú társaságában – a férfi szemlátomást retteg a fiútól. Amikor Henry kérdezősködni kezd, a fickó Andrew DeSalvo néven mutatkozik be. Valaha az árvaházban dolgozott, és rögtön megértjük a féltelme okát, amikor közli, hogy a fiút meg Walter Sullivannek hívják, és valaha része volt a Szent Anya körüli hokuszpokusznak.

Most akkor szó szerint ugorjunk ki a konyhába, azaz irány a harmadik szint EK1 cellája, és a már ismert módszerrel haladjunk lefelé. Fordítsunk hátat a spagettiszerteli lényeknek (vagy írtuk ki őket), majd a dupla ajtórol lépjük le az újabb plakátot (Watchfulness Placard), és ússzuk be a fenti levoltvasott kódot. Nyilván már nem lep meg senkit, hogy az ajtó mögött újabb hullára bukkanunk: a vízbe fojtott DeSalvo tetemére a 18121-es számot vették fel.

Felébrövdünk kétféle zajtöl is hangosa lakás: a TV már megint hangzó képet ad, ugyanakkor mintha valaki zavarnozna is. A furdókundukat bizony riasztó állapotban találjuk...

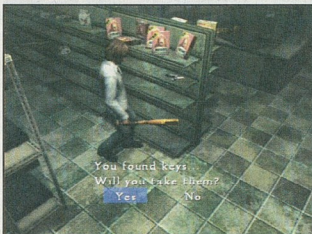




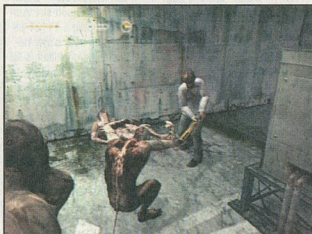
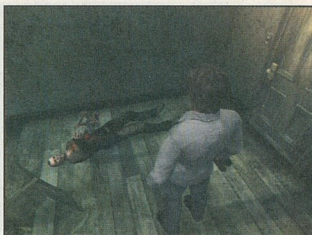
## Épületvilág

A lakásunk ajtaja alatt közben két új vörös cetti is felbukkan: újabb részletek a titokzatos naplóból. Mint kiderül, a napló a lakás előző tulajdonosáé, aki nyomozást folytatott egy hét évvel korábbi sorozatgyilkosság ügyében, mikor is 10 nap alatt 10 embert ölt meg. A gyilkos számkört vésett az állózatára, és mellesleg szándékosan már látott Richard Braintree, az ablakunkkal szemközti 207-es garzon lakója. Nem érti, hova került, s majdnem lepuftant minket a pisztolyával. Miután felismeri Henryt, kezd meggyőződni róla, hogy valami nincs rendben az egész lakótömbbel, és éremszerű, hogy a 302-es lakás előző bérleltje is megőrült, majd bezárkózott.

Richard e beszélgetés után eltűnik, úgyhogy egyedül megyünk tovább. Ezzel a világgal hamar végezhethetünk, amennyiben nem állunk le vadgálkózni a szörnyekkel. Bár az utunkat kóborbárjak állni, menjünk be az épületbe, ahol egy agónizáló kísértétből



kihúzzhatunk egy olyan kardot, amit a napló említett. (A karrdal a továbbiakban a földhöz szegezhetők a kísértetek, és ilyen állapotban nyugton is maradnak.) A kard kihúzása előtt a fickó kezéből egy kulcsot is elvehetünk: ezzel nyithatjuk a szobában lévő ajtót, ami mögött féregkelti tell lépcső vár ránk lefelé – ja, és mellesleg ímént szabadjára engedett kísértet is üldözbe veszi Henryt. Csak haladjunk randitellen! Egyszeren az úres rak-tárig (lőszert), majd be a sportboltba, ahol lecserelelhetjük a ves-csőünket egy testhezállobb baseballütőre (de van góltűt is, könnyvedebb sportok kedvelőinek). Egy zárt és egy nyitott ajtó a további alternatíva: természetesen utóbbival kezdjünk, ami mögött néhány lépcső vezet le egy állatkereskedésbe. Ne nagyon zavarjuk fel a kutyákat és a denevéreket: minél diszkrétebben keressük meg a kulcsot a macskajátszó polcon, és térjünk vissza a sportboltba. (A másik irányban csak egy feje tetejére állt termet találunk.) A sportboltban használjuk a kulcsot, majd minél kevesebb alkalommal harcba bocsátva a haladjunk lefelé a lépcsőn, s legalul ügye-kezzünk az épület mögötti peremhez, ahol szálljunk be a liftbe. Liftfexs közben tanál lehetünk, hogy Richard szoba elegetek a kifestővel, holtl Henry legutóbb figyelmeztette őt. A liftkánból létrán mászhatunk meg lejjebb (energiától az oslóp tövében), ahol írtsuk ki a spagettilyeneket, amik eltorlaszolják az utat. Újabb létrá, majd újabb sikátor tell szörnyekkel és kutyákkal: ez utóbbin célszerű végignézni, s besurranni a szörny mellett, aki előlájja az ajtót. Lépc-szőken ereszkethetünk meg lejjebb, majd a bárban máris lecserelelhetjük a baseballütőt egy még guszto-sabb eszköze: a rozsdás baltára. A bárputlon egy kis cetti hever, aminek a tanúsága szerint a személyzeti ajtó kódja a bár telefonszámának az utolsó négy számjegye, s ez a telefonszám látható az épület tetején lévő reklámtáblán is. Aki nem nézelődött eleget az ablakból, az most bajban lenne-üssük be a számszámra a 3750-et. Egy baromi hosszú lépc-szőhában kell minél hamarabb legfelülre érünk – egy-érszert azért, mert fentről üvöltés hallatszák, másrészt mert kísértetek vesznek minket üldözbe. Henry igencsak



megróknyódi, amikor végül a 207-es ajtón nyithat be, amiről tépjük le a Chaos plakátot. Hőszünk bent nem tudja megmenteni Richardot, de miközben az a 19121-essé pörköldök, még annyit utolsó erejéből könyög, hogy a kifestő valójában a 11212-es – az a kifestő, aki ékezőben az ablaknál mélabusan mutogat a szemközti épületstáryra...

A rímálomból felbrevdívén megint egy rádióadásból értesülünk az újabb áldozatról, de a rendőrség szerint valaki csak más-solja a Walter Sullivan-esetel, merthogy a gyilkos már meghalt. Erdemes kibáznunk Richard szobájá felé, ugyanis az ablakban most egy kabtós férfi mutogat – egyenesen Eileen ablaka felé...

## Lakótömb-világ

Az egyre kerekedő lyukba ezúttal csak a fejszét (és mondjuk a kardot) vigyük magunkkal. Ezúttal a saját lépcsőháznunkba te-pörölődünk, jölehet a folyosó szokás szerint természetle-ben képet mutat. Eileen ajtaja előtt valaki kopog. Talán a követ-kező áldozat, vagy talán a... de Henry tovább már nem meri futni a gondolatot. Az ajtónk alá piros papír van betelve, s mel-lesleg ismét megjelenik egy pillanatra a kis Walter: úgy tűnik te-hát, hogy mindvégig ideátról kaptuk az üzeneteket. Eileen lakása zárva van, viszont a másik szomszédnál, Mike-nál szétne-zhetünk. Az ipse szemlátomást nagy promórajongó, de a magazin-halmok tanulmányozása helyett inkább vigyük fel Mike napló-részletét, amiből kiderül, hogy Josephnek hívták a 302-es előző lakóját, és hogy Mike barátunk rajong egy bizonyos Rachael nővéért. Az úres piros papíros se hagyjuk ott, ezen ugyanis majd csak a saját világunkban lesz írás. A másik szobában két piros posztért vizsgálhatunk meg, s mindkettő adó egy kulcsot húzhatunk elő: az egyik a házmeisteri lakásé, a másik a 106-os postaládé. Ugyanitt Joseph Schreiber tollából egy cikket is ol-vashatunk az árvaháztól.

A lépcsőnél ráakadunk a titokzatos alakra a folyosóról, vagyis a hosszú kabatos fickóra, aki ekkor egy kopott babát akar odá-ani nekünk azért, hogy azt Eileenől kapta meg kis korában. Fenttarthatás viselkedjünk vele, úgyhogy ne fogadjuk el az





ajándékot, és később se vegyük fel a lépcsőről. Inkább menjünk le a földszintre, s nyissuk ki a 106-os postládát, amiből Mike szerelmeslevelei borulnak ki, mind Rachaelnek címzve. A postládákkal szemközti folyosón a 105-os ajtó mögött van a ház-mester lakása, ahonnan mindenekelőtt a házhoz tartozó kulcs-csomóra van szükségünk, de ne hagyjuk ott a piros papírokat sem, és olvassuk el a naplórészletet is, ami arról szól, hogy 30 évvel korábban egy házaspár a 302-es szobában hagyta újszülött fiát, a házmester pedig éfrakta emlékébe a koldódszínort.

Ezek után hosszas nyomozói munka előtt állunk, de megkérjük az olvasó dolgát, s felsoroljuk, mely lakásokba érdemes benézni. (Ha a kutakodásnál zavarnak minket a kisértek, közzük le őket a karddal. Mi szözlünk, hogy hozzátok el!) A 106-os lakásból, az Rachaelből felhívhatjuk a nővére kedvesét a telefonon lévő számot beíve (ugyanott elsősegélyláda), majd a földszint másik folyosójáról nyíló 102-es hűtőszobájában egy ruhába csavart dögölt macskát, illetve a véres ruhából egy újabb piros papíradarabot kerithetünk elő. (101-esben löszér – a fegyverek sajnos csak műanyag modellek.) Az összes papíradarabot csúsztassuk be az ajtóknál alá a harmadik szinten, majd kezdjük meg a második szint átkutatását: a 205-os asztaláról egy kezett vehetünk el, a 207-esből magunkhoz vehetjük Richard revolverét (és egy golyútöltőt is a másik szobából), a túlsó folyosón a 203-ból a véres ruha mellől újabb véres lap vihető el, végül a 202-esben felhívhatjuk a csörgő telefont (hm, tehát az ott lakó festő volt Rachael nővér kedvese, és nem Mike, mint ahogy azt a házmester hitte). A harmadik szinten nincs semmi érdeme-ges (esetleg a 304-es hálószobájában löszér), mivel Eileen kulcsa sajnos hiányzik. Eljött tehát a nyomok összegzésének az ideje: az utolsó papírt is csúsztassuk be az ajtórs alá, majd térjünk vissza a lakásba a Mike-tól nyíló lyukon keresztül.

Joseph írásából megtudjuk végre az áldozatokon lévő számok jelentését: a középső szármagy valójában egy / jel, tehát 21 áldozat volt/van terebe véve – csak azt nem tudni, akkor már élt/végzett magával Walter féltőn, s ki folytatta/folytatja a művét. Emellett egy kácfánthos házi történetet is kibogozhatunk: a magánélelget bejártsa a nappaliban arról hallhatunk, hogy Richard ádapon összeverte Mike-ot, és leszaggatta a ruhát, amik közül egy-egy darabot elcsört két másik lakó: egy része-



ges ember a 203-asból, és egy macskakért rajongó nő a 102-esből. Röviden a lényeg: így került a hűtőbe Joseph egy fontos feljegyzése, ami egy másik kerülő úton jutott el előtte Mike-hoz – utóbbi azt hitte, hogy neki írt Rachel, pedig a nővére csak Joseph cuccait találta meg... Ha valaki nem tudta volna követni, az se baj, mert az egész sztori gyakorlati haszna csupán annyi, hogy az összes feljegyzést megtalálva kiderül: Eileen elhagyta a kulcsát, amit Joseph megtalált, de aztán nála is elkallódott. A hálószobájában látta utoljára (magyarán a MI hálószobájában), tehát nézzünk csak szét az ágy és az átlak közötti A kulcsot odát benyithatunk Eileenhez, jöjjelhet Walter megelő-zött minket – megvan a 20/21 is.

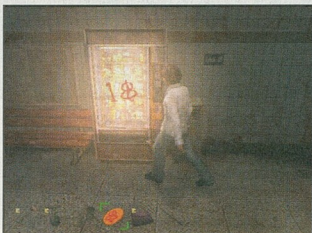
A folyosón a lift nem működik, viszont mellette nyílik a lép-csőház, s az emeleten már hívható a lift. (Azon kívül, hogy két bőfogó nővér agyoncsapkodhatunk benne, másra nem tudjuk használni: csak azért kell felhívni, hogy ne legyen lent – de eről majd később.) Az emeleti folyosón kerülgessük ki az agresszív kereskező szezéket. A bizarr körtermek átviszálásához nem lehet útmutatót adni, tekintve hogy játékonként véletlenszerűen alakul a sorrendjük. Mindenesetre ha benyitunk mindenhová, végül rákádunk egy kityóra, a szájában egy kulccsal, s azt felvéve le-csapódik egy kalitka. Nem kell megjéjdi: a kulcs nyitja a kalitka ajtaját, de ami még fontosabb: Eileen szobáját is. (A többi ajtó mögöl a következéket kerithetjük elő: szent medd, szent geryta, két löszér, revolverlöszér, golyútölt, és két energiatölt – per-cse vegyük figyelembe a teherbíró képességünket.) Eileen végül

## Kórházvilág

Eileen szerencsére még nem menthetetlen, csak kórházba ke-rül: hallani is a mentők szíriénáját, majd kineve az ablakon lát-hatjuk is, ahogy elszállítják. Érkezik továbbá egy új naplórészlet is, és ezzel együtt a Succubus Talizmán. Ha átkucskálunk a szomszédba, hallhatjuk a rendőrök beszélgetését, de ők se tudnak többet Josephnél, csak találgatnak, s megemlítik, me-lyik kórházba vitték Eileen. Menjünk akkor is az oda. Persze számunkra csak egy út van: a fürdőszoba. Azaz most már az se, mert a lyuk közben betömődött. Sebaj: kreáljunk újat a mosókonyhában. Ehhez vegyük elő az összes plakátot, s a mosókonyha falára frissen kirajzolódtól démonfejen használjuk a Succubus Talizmant, az ennek hatására meg-jelelő foglatokba pedig illeszkük be a megfelelő plakátok-kat.

Henry az új lyukon keresztül valóban a közeli St. Jerome kórházba érkezik, de rögtön a boncmesterrel fut össze – vagyis a hosszukabatos fazonnal, aki benne is kienst fél felledezni. Henry kimenekül a folyosóra, ami-nek a végében – néhány denevér lecsapkodását köve-tően – megtaláljuk Eileen retikuját, amit vegyünk fel: egy nő kezében ez akár fegyverként is beválk. (Bár a ötöltőben elsősegélyláda, jobbra a rakítáiban pedig gyógyító ampulla – no és két szörny.) A főbejárat mellett – nem ahol eszméltnék – egy múltót találunk (energiatölt), azzal szemben pedig a mosodát egy lyukkal, valamint két irodát. Az egyikben tanulmá-nyozhatjuk Eileen fotóit a röntgenfelvételekkel, és találunk egy feljegyzést, miszerint egy hanyag nő-vér egy másik körtermében felejtette Eileen szobájának a kulcsát. (A másik irodából egy papírárgó kés vihető el, bár csak a helyet foglalja – használhatatlan fey-ver.)





azt meséli, hogy a kislány mentette őt meg a kabátos fickótól... Ezután fegyverezünk fel a retikulával, majd kiséjük a mosodában lévő lyukhoz, s közben védjük meg a nővérkéktől – ha könnyű befejezést akarunk, sose hagyjuk, hogy túl sokat sérüljen.

Sajnos Eileen nem látja a lyukat, így nem tud utánunk jönni. A baj pedig nem jár egyedül: a nappaliban lecsik a ventilátor, ottl a levegő kellemetlenné válik, azaz innentől fogva nincs otthoni gyógyíphenés. Időközben Joseph egy borítékot csúsztatott be az ajtón egy kis kulccsal. Vegyük fel tehát a borítékot, minekután újabb naplórészletek jelennek meg a könyvespolcon. Kiderül, hogy Sullivan a 10. gyilkosság után végzett magával, s az utána következő áldozatoknál egy dolog nem stimmelt: nem vágták ki a szívüket, holott a korábbiaknál ezt megtették. A másik papír arról szól, hogy a következő gyilkosságok már akkor történtek, amikor Joseph már ugyanabban a cipőben járt, mint mi most.

A harmadik lapon pedig leírja, milyen állapotban lefedezte fel Walter koporsóját (amit korábban mi is láthattunk). Térjünk vissza a kórházba Eileenhez, ahol a menüjünk le a felhívott lift mögötti rácsot kinyitja a kórász által villogó, ahonnan egy hosszú csigalepcső után végül a metróállomáshoz yu-  
kudunk ki.

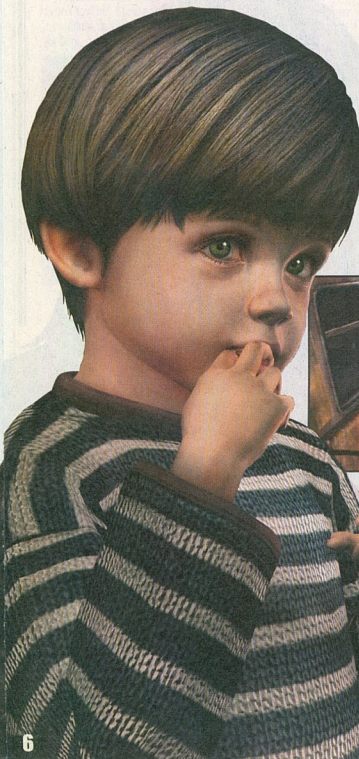
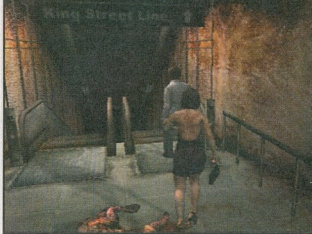
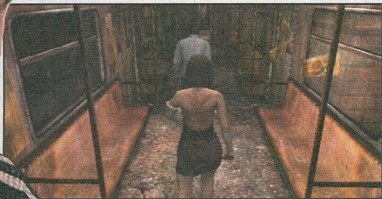
## Metróvilág másodsor

A metróvilág eddig zárt részébe nyithatunk be (gyertya), ahonnan viszont erről az oldalról átmehetünk a már ismert folyosóra, ami most tel van majomszörnyekkel. Igyekezünk a női WC-nél lévő lyukhoz, elvélre a lakásból szükségünk lesz a metróérmére. Odahaza kellemetlen fejlemények fogadnak minket. A lakás bizonyos pontján sérülünk, ami azt jelzi, hogy démonok akarják elfoglalni immáron az otthonukat is. Innentől fogva mindig számíthatunk a zargatásukra (minél nehezebb szinten játszunk, annál gyakrabban). A következő dolgok fordulnak elő: az ág mellett egy árnyalak sír, rohadás jelenik meg valamelyik falon, eszelesen pörög a nappaliban az óra, be van kapcsolva a TV, vagy a rádió, csapjodnak az ablakok, véres lábnyomok vezetnek a konyhába, undorító húscsapat mozog a hűtőben, a kukucskálón át egy zombi-Henryr látunk, véres lesz a fotelelünk, avagy vér folyik a mosogató csapjából, végül pedig már effektíve befarakodnak a kisértetek, slusszpoénként pedig Walter az arcárpét lógatja be a hálósobánkba, avagy telefonon próbál minket fenyegetni. (Ezeket kívül a síró fiú megjelenhet a láda előtt is, amennyiben elfogadtuk Waltertől a babát, és azt beraktuk a ládába.)

Hogy mit lehet tenni a kisértetekkel, arról Joseph üzenete tájékoztat minket: az útmutatása alapján gyertyával, vagy medállal

tarthatjuk távol a gonoszt a LAKÁSBAN IS. Tehát ahol sérülünk, ott gyűjtsünk gyertyát, vagy védekezzünk medállal – és ezt a továbbiakban minden esetben tegyük meg, amikor hasonlókat tapasztalunk.

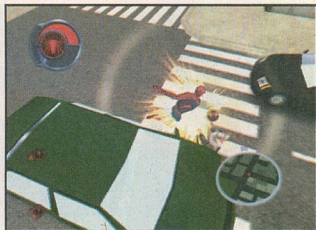
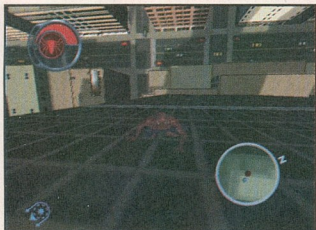
Az átöréslésnél egy új borítékot is találunk, amiből ezúttal egy játékkulcs kerül elő. Ezzel a játékkulccsal gyekezzünk a metrószerevénybe, s ha valóban igyekezzünk, Eileen a WC-ben hagyhatjuk – ez azért célszerű, mert a törött kezével nem tud letrét mázni. Mielőtt az érmével bemennénk a kapun, nem árt élnéznünk a folyosó túlsó végébe az óriási herryhoz. Ott ugyanis az egyik eltorlaszolt feljárónál ezüstlöszert találunk (a másikkal síma löszér, előtte a beugrónál pedig energiatálat), ami igen hatékony a kisértetekkel szemben. Akár te is szerezhetjük vele az elég ronda formában újraéledt Cynthiát, de akkor már szezpezzük is le a korábban felvett karddal. Mondjuk a löszér megspórolása talán még hasznosabb tanács. Utána a lépcsőfordulónál érdekes elátogatni balra is, ott ugyanis ezúttal egy lovagólpálcát találhatunk (Eileen kezében fegyver), valamint egy energiatálat is. A kulcsot a vesztgő metrószerevényben lehet használni, annál a játékdoboznál, amit már korábban láthattunk. A dobozból egy mocsos érmét vehetünk ki, aminek a megtszításhoz muszáj visszamennünk a lakásba. A peron végéből nyíló lyuk ugyeábr a közelében van: ha kinyitottuk korábban az ajtót (mögötte gyertya), nem kell körbe menni a szerevényen, hanem csak a létrácon kell átámszunk. (A másik peronnál a padon löszér, a lépcső letérjéniél sílősegyláda). A lakásban újabb celli van becsúsztatva, miszerint Walter börtönben történt öngyilkossága után többen is látták a hosszú kabátos fickót a 302-es lakás körül ólalkodni. A motogatónál lemoshatjuk a pénzt, s így láthatóvá válik, hogy ugyanolyan jel van rajta, mint amilyen a peronon a csokiatomatán: tehát ebbe dobjuk be. Az automatából annak a fülkének a kulcsa kerül elő, ahol Cynthiát meggyilkoltuk, magyarárn a szokásos útvonalon – vagyis az alsó peronon, majd a mozgólépcsőn keresztül ell kell jutnunk oda. (A mozgólépcső után balra a beugrónál energiatálat + egy kutyát.) A fülke előtt szétszórtodni cuccok között megtaláljuk Cynthia bérletét, amivel a továbbiakban mindkét irányba ki be járhatunk a











# SPIDER-MAN 2

## 3. Punctuality is the thief of time

### Feladatok:

- Látogat meg a pizzériát
- Keress 2000 HP-t

Induljunk el a pizzériába (kövessük az irányjelzőt, ezt ezúttal nem mondjuk többet) – de még mielőtt odaérnénk, eszünkbe jut, hogy kdsni fogunk Dr. Connors órájáról, így inkább oda kell igyekeznünk. Útközben viszont nagy baj történik: egy rablóbanda éppen mindennapi munkáját végzi (elcso egy akatátskát), a helyszínre érkező rendőr pedig nem szolgál és véd, hanem a földön fekszik. Intézzük el a brigádót (vijjgázzat: felütön erősítés érkezik!), és adjuk vissza a táskát a gazdájának (még egy puzsi is jár érte). Ezután találkozunk a tanárral, aki jól leteremt minket a szokásos dumával, mondván milyen sokat hiányzunk, pedig az eszünk még meg is lenne. (Persze, persze – befejezted?) A fejmosás után nyomás a pizzériába, útközben pedig oldjunk meg egy-két véletlenszerű feladatot – nem sok idő telik el, és hirtelen beugrik, hogy Mary Jane-nel kell találkozunk (Peternek szemlátomást az agya is akkora lehet, mint egy pékes). Oké, akkor irány a randi, ahol Harry-vel is összekoccanunk, ráadásul megtudjuk, hogy aznap van a szülinapunk is...



## 1. What might have been

No, itt olyan nagyon sok dolgnak nem lesz, lévén ez egy gyarkorú küldetés... A gép a petékből frissen kikelt pókoknak elmagyarázza a falmászás és az ugrásgurulás titkait, valamint azt, hogy hogyan működik a térkép. Aki itt elakad, az menjen inkább légynek – a többiek pedig ugorjanak.

## 2. A day in the life

### Feladatok:

- Harcolj egy bűnözőcsoporthal
- Vasárolj egy Level 1-es lengést a botból

Első feladatunk egy játéktérmet kiraboló banda megraguázása lesz. Hölétükre a hamarosan megjelenő irányjelző is felhívja a figyelmet – ezt követően láthatjuk, hogy autóval menekülnek. Semmi gond, lengünk vigan utánuk, majd landoljunk a kocsit tetéjén. A jármű megáll, a négy gazdóck pedig kipattan belőle: puff-puff, csitt-csatt – ellenállást sem igen tanúsítanak, így elsa-játhatjuk a bunyó alapjait (ki az a Superman!). Ezután nyomás vissza a tulához, aki megköszöni a közreműködést, majd a megjelenő irányjelzőt követve irány a bolt, ahol a pult alól 50 HP-ért hozzárukváják a kívánt cuccot. Ha ilyen tempóban megy ez, hamarosan végig is játszunk a játékot...





Most már aztán tényleg induljunk a kajálda felé, nehogy a tulaj Don Pipa legyen. Pedig az – vigyük ki hát gyorsan a pizzát, természetesen időre (nem nehéz feladat, csak arra kell figyelni, hogy ne buktessenünk sokat, ugyanis a delikvens nem sajtos-pepperonis turmixot kért). Más sürgelő dolgnak per pillanat nincs – ha úgy tartja úri kedvünk, szállítsunk le még egy-két adag pizzát (a küldetések folyamatosan nehezednek), vagy szuperhősködjünk egy cseppet, hogy elérjük a hiányzó HP-mennyiséget. Közben szép lassan beesteledik, irány az MJ-vel megbeszélt szülőnap vacsora – amelyről persze elkészünk, ráadásul a környéken éppen egy múzeumrablás zajlik. A rablók lecsapódása után új arccal ismerkedünk meg: ő Black Cat, aki szerintünk minimum kétszer olyan jó nő, mint MJ (a hangja is létezőbb, nem beszélve azokról a melléről...), bár a sminkje igazán csak egy The Cure-rajongónak tetszene. Egy nagy hátránya van – úgy fut előlünk, mintha Balázs Pali próbálná becserkészni. Kérgezzük meg a háztelőkön át: kövessük a nyomomat, és figyeljünk, hogy ne maradjunk le – ezt a kis mércén követhetjük nyomom. (Fekete Cicát még egy párszor hajkarászni fogjuk a játék folyamán, ugyanilyen feltételekkel.) Egy idő után megáll és egy picit evődik velünk – majd felszívódik, akárcsak a harmadik fejezet (ha megvan a kellő mennyiségű HP).

#### 4. All in a days work

- Feladatok:**  
 – Teljesítsd a Daily Bugle-nél kapott munkát  
 – Vásárolj Level 2-es lengést  
 – Keresz 3000 HP-t

Először is el kell mennünk a Daily Bugle szerkesztőségébe – az épület a Flat Iron negyedben található, alaprajzát tekintve pedig egy derekszögű háromszöget formáz. Az irodákhoz a tetőn át, egy szállítóalagúton (és a WC-n) keresztül tudunk eljutni. Jameson, a főnök persze kirüg minket (Peter szerint a héten már harmadszorra), de a Robby nevű fickó (ő a képerkesztő) megkér, hogy készítsünk pár városképet – a ma-

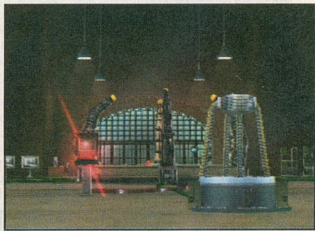
gasból. (Töle egyébként a későbbiekben nemcsak fő feladatot, hanem fotózós melléküldetéseket is kaphatunk – amelyekre most nem vesztegetünk időt.) Kaptassunk/ugráljunk/másszunk fel a város legmasabb felhőkarcolójára és a megfelelő helyeken kattintsunk egyet. Vigyük vissza a fotókat, de a szemet a göré így is léterem, ő ugyanis Pókemberről szarolne pár képet a címlapon látni. (Fene se tudja, ki lehet az a fickó...)

Nem baj, mert ha léleptünk a tetőn át, rögtön készülhetünk is az első főellenségre, aki nem más, mint Rhino. Nagyszerű fickó, szép kis szarval felvertve és törve-zúva vonul az utcán (tán egy magáról megfeledkezett, radioaktívástól mutatózott angol futballhuligán?) – de ez nem akadályozhat meg minket abban, hogy leverjük. Alapból szabálytalan az erős páncélzata miatt, így egy kis cselhez kell folyamodnunk: amikor megpróbál minket megütni vagy meglőni, használjuk a kitérés gombját – mérhozza pontosan akkor, amikor pök-érzünk figyelmeztet rá (a fejünk körül kis fénykör villan). Ezt egy párszor játsszuk el, ilyenkor a bolond megszedül – és amíg azon tanakodik, hogy melyik bolygón van, sorozuk meg. Par akalom után le is verjük, majd felütagjuk az egyik lámpaszopra, mint egyszeri hentes a köztöztön sonkat. Nem volt nehéz, ugye? Más komolyabb dolgnak most már nincs – gyűjtsük be a kötelező mennyiségű HP-t és vegyük meg valamelyik boltban a kettes szintű lengést, illetve mellé a nekünk tetsző upgrade-eket.

#### 5. A meeting of the minds

- Feladatok:**  
 – Menj el Dr. Octavius lakására  
 – Vásárolj meg a horog (grapple) támadást  
 – Keresz 2000 HP-t

Lengedezünk el Dr. Octavius lakására (aki régebben nyilván plasztikai sebészként ténykedett, mert a zöldövezetben, a Central Park szélein üttött sátor). Ő még nem tudja, de az általa bemutatott szerkezet (ami egy fúziós reaktor) nemcsakára elszabadul, az irányításához szánt karok pedig gonoszul fúzióználni fognak a derek dokival. (Sebab, később úgyis nagyon megver-





jük, ő lesz ugyanis a végső ellenfél.) Most azonban semmi extra nem történik, csak meghív minket vacsorára. Oké – ez tán egy kis bünyődzés következik (HP-gyűjtés, ameddig kell), illetve egy kis bevásárlás (grapple upgrade – ha még nem lenne meg). Nem volt egy túl bonyolult menet.

## 6. Cat and mouse

### Feladatok:

- Gyűjtsd össze az 5 fotó-loket
- Menj el Mary Jane lakására
- Vásárolj Level 3-as lengést
- Keres 2000 HP-t

Kedjük a fotókkal, nagyjából egy helyen vannak, egy kis park körül elszórvva, így nem lesz nehéz összekapcsolni őket. Amint megszerzed az utolsót, arra leszünk figyelmesek, hogy megszólal egy ékszerbolt hasztója – a hurokut Black Cat pedig pont arafalé micskál: a tetén. Miután kifogóskáztuk magunkat, elárulja a nevet (ami nem gonosz módon már a harmadik fejezetben megtettünk) és kidumálja magát a sz\*rból, mondván: nem ő vitte el az ékszerket. (Sajnos nem engedí, hogy a melle közé nyúlva eloszlassuk kéteyleinket.) Cica ezután el (pontosabban a tetőrdi le), mi pedig – ha ló nincsen, jó a számár is alapon – vegyük MJ fele az irányt. Természetesen elkéstem, így onnan tovább kell pucolnunk a moziba (időre megy), ahol szerencsére elérjük. A l'armourból semmit sem látunk, így ha vége a randinak, egy kis HP-gyűjtögetés, és -elkötés következik – amíg meg nem érkezik a következő fejezet.

## 7. Pride and prejudice

### Feladatok:

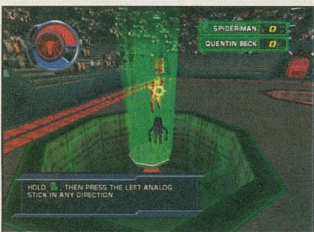
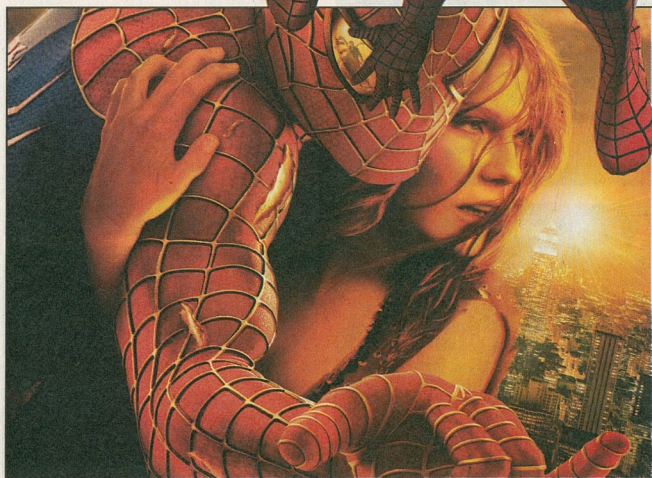
- Teljessd a Daily Bugle-nél kapott munkát
- Keres 3000 HP-t

Menjünk a szerkesztősébe, ahol a mindig ideges főnök közli, hogy a Quentin Beck nevű figura nyilvános küzdelemre hívta ki Spider-Mant a Sports Arenában, és jó lenne, ha készítenének egy-két fotót az eseményről. Ezen ne múljunk, legalább rögtön két ónkunk is van rá, hogy odamennjünk... Beck egy Peterhez hasonló fizimiskájú figura (Jóutómú Személyes Ökotojás Classic™), valami házbarkácsban készült jethpackkel lebeg, és folyamatosan szapul minket. A küzdelem két fő részből áll. Az elsőben rabokat eresztenek be az arénába (három hullámban), nekünk pedig Beckkel versenyeznie kell minél többet begyűjtőnk. Semmi probléma nem lehet vele, a teendő ugyanis egyszerű: a hálónkkal vonzuk magunkhoz a delikvenst, majd dobjuk a három verem közül abba, amelyik éppen zöld fényben őrsk (csak ekkor kapunk ugyanis pontot). Még az is belefér, hogy ne dobáljuk ökeiméket, hanem ugorjunk le velük, majd vissza a küzdőtérre.

Miután megnyertük a meccset, Beck dühös lesz és egy akadálypályára invitál minket. Itt tulajdonképpen a falmászást fogjuk sürűn alkalmazni, mert az a feladat, hogy a térben ide-oda mozog, netán fergő platformokon továbbhaladva megnyomjuk a



kapcsolókat – mindeközben pedig figyelniünk kell arra, hogy az aréna tüffelén lévő Beck irányában mindig takarásban legyünk, mert különben sugárfejevel belénk durant egyet (és három után vége a mókának). Ez tulajdonképpen pusztán ügyességi próbátétel, így sok tanácsot nem tudunk hozzá adni: a pálya egyre nehezedik, a kapcsolók megnyomás után pedig mindig a következő szakasz elejére replotnek. Ha sietniünk kell, használjuk bátran a gyorsítás gombját. Amennyiben végigértünk és megnyomtuk az összes kapcsolót, Beck szóbeli megvalázása és vizuális legése jó – majd pedig a felvonás vége, ha összekapartuk a hiányzó HP-t.





### 8. Sugar and Spice

**Feladatok:**

- Menj el Dr. Octavius lakásába
- Vásárolj Level 4-es lengést
- Keres 3000 HP-t

Kezdjük a dokival, úgyis vacsorameghívásunk van. Amikor arra terelünk a szót, hogy a fűzős reaktor fűzőját mi állítja meg, akkor a doktorre befúzlónál a szobába és gyorsan fűzőra kényszerít minket a terítővel. Hát, okosabbak ugyan nem lettünk, de egy feladatot kiipárlatunk. Hopp, most ugrik be, hogy elgérkezünk MJ-hez. Futás a lettheyre – persze megint dobrunk kell a randit, mert – mit ad Isten – egy brigád éppen bankot rabol a környéken. Csapjukdunk a videóbán is látható, tetón lapuló orlvöszével). A maradék bepatan egy kocsiba, őket is neveljük meg – majd vegyük utunkat MJ felé. Pechünk van: nyúlják a nőt, egy fickó épp egy csokor virággal támadja be. Amíg a tetón szomorkodunk, megjelenik Black Cat és közli, hogy megtalálta a múltkorai múzeumrablók rejtekhelyét – csak követnünk kell és odavezet. Tegyük is így, és ütlejük meg a cudarokat! (Nehézebb harc lesz, mert sokan vannak és nem egynem jó löfégyere is. Bár Cat is segít, azért olyan nagyon ne számítsunk rá...) A bunyó végéig Cica felszövődik – fadással elcsóra a rablókna lévő arany szoborfejet is. Remek... A duplán felstú szuperhős töltte ki a bosszúját a noname rablókna – ergo HP-t bezebebelni, bevásárolni és a következő fejezetet elkezdni.



### 9. When aliens attack

**Feladatok:**

- Teljesítsd a Daily Bugle-nél kapott munkát

A szerkesztőségben a főnök elhajt egy sajtóközvetítőzatra, mely régi ismerősünk, Beck hívott össze. A múltkoribólégése miatt szemlátomást kevesen kíváncsiak rá, hogy viszont roppant érdekes műsort ad elő... Közli, hogy ezentúl ő Mysterio, és csak úgy heccből a robojaival elkezd szételőtvenni a riportereket. Irány a helyszín (sietni kell!), ahol is először az életveszélyben lévő újságírókat kell megmentenünk – azaz kivinnünk a lángoló teremből. Kezdjük a két, leesni készülő fickóval, mert ez időre megy, aztán verjük le Mysterio robotját (olyan 6-8 repked a teremben). A legfőbb veszélyforrás itt az, hogy leeshetünk a lángoló padlózatra (erre vigyázzunk), a robotok viszont nem túl kemény ellenfelek. A színpadhoz szorult újságírók kimentésének módusa: kapjuk fel őket, töltsük maximumra az ugrást, lendülünk fel a karzatra, majd ki az ajtón. (Reméljük, ezek után csak szépeket zenegenek rólunk...). Ha minden klappol, Mysterio közli, hogy ő most elvonul, és megtámadja a Szabadság-szobrot (ez a csoka aktív elmebeteg).

Azt nem tudni, miért kell megmentenünk a szobrot (a jenk minden második filmjében úgyis megsemmisül), mindenesetre amikor odaérünk, látjuk, hogy egy csomó UFO-szerű képződmény veszi körbe. Most jön a legidegesebb rész a játékban, lehetőleg mindenki készítsen a keze ügyébe szételőtős tárgyakat, ne az ártatlan PS2 bányá tányékdönsünket. Először az UFO-kon kell ellengedeznünk a szoborig (használjuk az ugrást és a gyorsítást legben körbe) – a szobor közelében (ha megjelent az Őrs Destroyed 8/8 felirat) pedig már beeshetünk a vízbe, mert akkor már annak talapzatánál másznunk ki a tengerből. Feljutni vicces móka (használjuk ki, hogy az alacsony lebegő platformon nagyon dobnak rajtuk, vagy pedig mászva és az erőter szeléről ugrálva próbálkozunk), de ha egyszer lent vagyunk, leesni már nem könnyű. Ha atszenvedtük magunkat, meg kell semmisítenünk a fej körül lebegő energiagömböt. A teljesen feltöltött ugrás és a gyorsítás a tilka a dolgoknak – valamint az, hogy nyomkodjuk a támasd gombját a gombok közelében repelve,



mert – bár úgy néz ki, mintha leessenek – az utolsó pillanatban odáratának magukhoz és egy pár csapásra szétfoszlanak. Ha mind a nyolcat lekaptuk, fel kell ugrani a szobor tetejére (a forgo pengére vigyáznunk, lehetőleg legyen bekapcsolva a Spider-reflex) és záros határidőn belül szétverni a központot, különben kezdhet elbőrlő a gömbökkel... Sok sikert mindenkinek!

Mysterio azonban emleinkül, így a rejtett, 'bázisra' kell utánamennünk – ami feloldulás lesz az előző Szabadság Kestély-szerűség, pár teremmel. A sorban érkező eljeljancsi bohóckat le kell verni, majd a tükzországban minden egyes tükzort betörni (gumi-szerű attergőinkkel ne foglalkozunk, mert újrateljesíthető), végül pedig a világító ajtón át lépünk – és már meg is vagyunk. Persze Mysterionak csaka hologramját találjuk itt, de ezzel gyakorlatilag végzetünk is vele... mint ahogy anyzel a fejezettel is.

### 10. When good man go bad

**Feladatok:**

- Vásárolj Level 5-ös lengést
- Keres 3000 HP-t

Javítsuk egy darabig a közbiztonságot – előbb-utóbb úgyis eszünkbe jut, hogy most kezdődik Dr. Octavius demonstrációja a szerkezettel, lenghünk hát arrafelé. A bemutató rosszul süli el, mert a szerkezet jól esül – a doki felesége meghal, ő maga elveszt az eszméletét, a nagykarítás tehát megint ránk marad... A közpén lévő mag erőtere putul, sőt, időnként egy energiasugar lövell ki belőle – mindkettő alaposan megcsappantja az energiánkat, ha eltálat. A feladatot a négy, oldásó kapcsoló szétverése lesz. A sugarat a pók-érezkék (villanó fej) kell elkerülnünk, ez tisztá sor. Emellett figyeljük meg az erőter ritmikus mozgását, majd a fal mentén óvatosan addig araszoljunk, ameddig csak lehet, utána pedig uzszyi (természetesen felgyorsítva magunkat, különben baj lesz) – és egy nagy ugrás a kapcsolókhöz. (Egyébiránt nem tudom miért, de nekem csak akkor jött össze a dolog, ha bal kéz felé kezdtem a kapcsolókkal. Az erőter mozgásának intenzitása és kiterjedése a kapcsolók szétverésével változik, de úgy vettem észre, erre annyira nem kell





odafigyélni.) Nagyon személt feladat... Siker esetén le kell lépni, nehogy minket hibáztassanak (amúgy is érkezik a mentő), így inkább szeressük meg a maradék HP-t és vegyük meg az upgrade-t. Ezután még le kell vernünk Mysterio négy robotját, majd egy kis mozi jön: megnézhetjük, hogy a jó Dr. Octavius hogyan változik át a gonosz Dr. Octopus és őli meg a szerelmes Dr. Connorsot. Végül irány a Daily Bugle szerkesztősége, ahol megtudjuk a rossz híreket – és szépen át is lépünk a következő fejezetbe.

## 11. The underside of crime

### Feladatok:

- Találkozz May névvel a bankban
- Keresz 4000 HP-t

Ez a rész jól indul – rögtön egy kisebb bossfighttal... May névvel kell koccognunk a bankban, menjünk hát oda. Azonban nem várt vendégek érkeznek: Dr. Octopus és pár talpasa. Jó néhez csata lesz, mert az emberei robbanó lövedékeket lőnek, a dokit pedig jól harcol. Először a legényeit verjük le, utána a dokit csapkodjuk. Egy idő után (kb. ha az energiája 1/3-át levettük) ezt megújja, unalom eleni gyógyszerként, pedig tüsszt szed – angolosan távozik, egyik karjában May névvel. Ezt nem hagyhatjuk annyiban. (Erre mondja az amerikai szuperhős: May I help you?). Eredjük utána (az elődétben verjük le a három másik emberét), mert helikopterrel akar meglőgni. Mi több, meg is lóg – lőjünk hát mi is, mégpedig a helikopterre löve egy háló. A szemét azonban rátszígy szegény nagynéniket a magasvasút síneire, így illik előbb odaérnünk, mint a vonat, különben lőttek a jövőbéli almaspítéknek (ez már nem néhez). Innét már csak a szokásos teendők (HP) vannak hátra és mehetünk is tovább.

(Érdekes bugot fedeztem fel ennél a küldetésnél: már korábban is be lehet menni a bankba, minthogy az események megtörténnének, csak éppen nincs bent senki – rajtuk kívül. Mi viszont annyira bent vagyunk, hogy ki sem tudunk jönni. Csak egy save/load oldja meg a dolgot.)

## 12. Shocking developments

### Feladatok:

- Menj a lakásodba
- Keresz 4000 HP-t

Tegyük úgy, ahogyan kívánja a gép: menjünk haza. Chelsea-be. Alvás azonban nincs: az üzemetőgőből elcsóft minket. Megtudjuk, hogy MJ férhez kíván menni, lelki bajainkat pedig megint csak Black Cat nyújt némi vigaszt. Legálábbis annyiban, hogy elmeséli régi életünk, Shocker újbóli felüdését. Kövessük. Egy rakatárba vezet az út, ahol az elektromos szupergonoszsal kell verekednünk – akit először is fogjunk be



a célkeresztbe, mert összevissza ugrál. Amint rávártunk egy párat, egy brutális erőjű lökés hullámot indít el – ilyenkor ugorjunk el tőle és lengjünk odébb, amíg az lecsillapodik, utána pedig menjünk és megint csapjunk rá. Ha ezzel az egyszerű taktikával megvettük, akkor elmenekül, itt pedig végeztünk. Amennyiben megszeresszük a maradék HP-mennyiséget, akkor az egész fejezettel is.

## 13. Cleaning the slate

### Feladatok:

- Teljesítsd a Daily Bugle-nél kapott munkát
- Keresz 4000 HP-t

Szerkesztősége be: leszúrás a főnököt; nyomás melőzni: ez a sorsunk. (Ez legalább nem fikció – tanúsíthatom, hogy pontosan így működik a dolog...). (Na, gyere csak be! – Spot) Diplomátokat kellene lefotózni, de természetesen nem jön össze, mert valami közbevág: a Speedy Mart Marslakók rabolják ki! No, semmi komoly, csak Mysterio (azaz Beck) bohóckodik már megint. Első taslinkra el is alá! Úgyhogy egy kattintás a géppel és mehet a helyére, a Villa-lakók mellé: megkapja párszor a bulvárlapok cimlapiját (vissza kell vinnünk a képet a szerkesztőségbe), aztán hazabakatt rezedeszagú kis falujába. Hősünk újfént szomorodik, hogy senki sem szereti (a szerkesztőség környékén kell egy picit mászkálnunk), a lelkifrocsc pedig megint Cica képeben jó el: megtalálta Shocker igazi rejtekhelyét. Haladjunk a nyomában a szokásos módon, bár ezáltal annyit plusz lesz, hogy útközben le kell vernünk Shocker pár emberét is. Valamiféle kutatólaborba vezet az utunk, amely a Roosevelt-szigeten található. Shocker egy nagy terem közepéről lövöldözik ránk, és energiapajzs véd, amely miatt nem tudjuk megütni. A megoldás a csapatmunka. A terem négy oldalán, kb. középtájt kapcsolók találhatók, amelyek közül két szemközött deaktiválva egy időre megszűnik a pajzs. Várjuk meg, míg Cat felmászik az egyik platformra és átállítja a kapcsolót, majd tegyük ugyanezt az ellenkező oldalon. Ezután az előző bunyóból már ismerős módszerrel verjük rá Shockerre, aztán lengjünk gyorsan el (az ismerős energiashullám miatt). Ezután visszakapja a pajzsát, és kezdődik minden előlről. Szerencsére a platformokon állva, azok takarnak minket a folyamatosan lövöldöző Shocker elől, csak akkor sérülhetünk meg, amikor közelharcba bonyolítottunk vele. Két-három alkalom után a pajzs



végleg tönkremegy, így folyamatosan lüthetjük – persze továbbra is ellendülve a szupererős támadása elől. Ha rájöttünk a technikára, nem lesz nehéz feladat legyűrni. Cat lépél, mi pedig csak zsebeljük be a hiányzó HP-t (bár eddigre szinte biztosan meglesz) és mehetünk is tovább.





### 14. Burning bridges

Feladatok:

– Keresd 3000 HP-t

Shocker lezúdá után rögtön találkozni kell MJ-vel. Persze késztünk, de ahhoz még időben érkezünk, hogy a lányt kirabolni akará bandát rommá verjük. MJ ezután megmenti tőlünk, Pökembernek is elárulja (ugyebár nem tudja, hogy azonosak vagyunk Peterrel), hogy férjhez menni készül – jobb, ha lelépünk. Amúgy is randink van Black Cattel (ezért jó két vasat tartani a tűzben...). Itt most kivételesen versenyezni fogunk vele, nem pedig üldözünk – ha nyerünk, 500 HP a jutalom, ha veszítünk, egy kis szóbeli zrika. Így vagy úgy, a taláka után Cat egy raktárhoz vezet minket, ahol valami nagy gengszterbiznisz van készülődben: a gazdikkal valami mecha-szerű gépezetekkel üzemelnek. Ezt persze meg kell hűsítanunk, de arra azért számítsunk, hogy ez elég parázs küzdelem lesz. Sok gengszter van, a mehek pedig erősök és kegyetlenül tüzelnek. Harci javaslát: szőpen, egyesével leszedni az embereket (ha kell, kajguk el őket és ugorjunk ki velük a falon kívülre), a mehákat pedig a pók-reflexet bekapcsolva hátulról támadjuk, mert arra nem képesek tüzezni. (Cat egyedül is elintézheti a dolgot, de ez nem túl lovagias cselekedet, ráadásul igen hosszú ideig tart.) Ha megvan, akkor kicsit összevgrünk Cattel, de – há! Istennek – nem súlyos a dolog. Nem sokkal ezután ugyanis megint össze kell futnunk vele, ahol is jó adag lelkész közepette megbeszéljük a központi problémát: Pökember nem olyan, mint Black Cat, ugyanis ő egyben Peter Parker is, nem pedig „csak” egy szuperhős és... na jó, elég a sírásból! A végeredmény: Cat megért minket, és elenged, mondván hajkurásszunk inkább MJ-t, vele pedig tálan a harmadik részben újra összefuthatunk. Menjünk is el Mary Jane-hez – azonban ráfáztunk, a város dög ugyanis elhajt minket, hiába vallunk neki szerelmet... Nem sokkal ezután egy videóban azt is látjuk, amint Harry és Dr. Octopus üzletet köt: az Oscorp ifjú fejese akkor adja oda a kívánt anyagot a dokinak, ha az lesz-líla neki Spider-Mant – élve és sértetlenül. Hapolljuk össze a maradék HP-t és shoppingoljunk bátran – közeledik a végső felvétel.



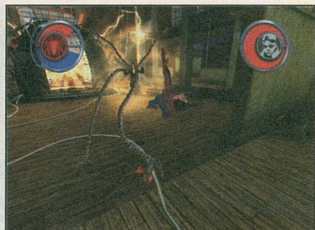
### 15. To save the city

Feladatok:

– Menj a lakásodba

Először is menjünk haza. Az üzenetrögzítőt meghallgatva kiderül, hogy MJ azért átgondolta a tegnapi dolgot, és beszélni akar velünk. Oké, rohanás az éterembe (vagyázat: innenőt! kezdve mindenképpen idejére megy!). A lány éppen belekezdene a meca mulpázásba, amikor megjelenik Dr. Octopus, és elragadja – mondván, ha még egyszer látni akarjuk, akkor szőlünk annak a szemét Pökember haverunknak, hogy találásra van meghívása. Mifután átdatuk az üzenetet magunknak, rohanjunk utána. A doki szemlátomást szereti a magvasvasutat, mert újítod oda csal minket – ám ezúttal vele kell küzdenünk, mégpedig a vonat tetején. Elég idegesítő móka, mert piszok gyorsan támad és mindig elhajt minket. Nagyjából a második vonatkocsi elejéig érnek el a támadásai, ezen a vonalon kívül álljunk meg (az elülső, tetőn lévő vészjelzőt környékére helyezkedjünk). Akkor kell megütni nekifutásból, amikor nem a fémközben, hanem a lábán áll, utána pedig gyorsan visszatalál a vészjelzőtlen zónába – lehetőleg akkor, amikor a vonal egyenesen halad, kanyarban ugyanis könnyen lepotyoghatunk. Ha leverjük, elmenekül, mi pedig megálljuk a vészjelző száguldo vonatot. Visszat teljesen kimerülünk, így a hamarosan megjelenő doki elragad minket és Harry elé visz...

... aki végre (?) megtudja, hogy csekélységünk Pökember. Szerencsére nem öl meg, amíg álltunk felcsúkn – sőt, megmondja, hová vihetné MJ-t Dr. Octopus. Irány a helyszín és a végső csata! Ez egy tengerparti épületben zajlik, ahol közepén megint a fűzős reaktor áll, a már ismert puzáló és messzire



hajtó energiamezejével és az időnként kilövellő sugárnyalábbal – nekünk pedig most kilenc kapcsolót kell megszállatnunk. Amnyi az extra, hogy mindeközben a rohadék doki is kerget minket, így állandóan mozognunk kell – sőt, folyamatosan legyen benyomva a futás is. A kapcsolók több szinten vannak elszórva, ha követjük a reaktortól a villogó kábeleket, akkor eljutunk hozzájuk. A legdurvább, hogy az egyik a padlózat alá van rejtve, így itt fejfelé kell mászkálnunk – ráadásul, ha beleesünk az alul lévő vízbe, azonnal meghalunk (ezt a lapadós szűrőt készítsük meg, a középső szánt álljra, tehát a plafon felé). Octopus csak ezután vagyunk képesek megsebezni, ha kilövtük mind a kilenc kapcsolót. Az én stratégiám innenőtől az volt, hogy egy nagyobb, nyílt területre mentem és ott bocsátkoztam vele küzdelemben. Vegyük célba, és ahogyan villan a lejűnk, azonnal nyomjuk a kitérés gombját, és próbáljunk meg egyre közelebb kerülni hozzá – amint lehetőség nyílik rá (zállás a földre), nekifutásból ussuk-vágjuk. Ha eltaláltuk, gyorsan létsünk át pók-reflexre, mert úgy jóval több ütést bevethatunk neki. Az adók-kapokba egyébként teleteseg belemenni, így hamar meghalunk. Nagyon nehéz megszárni a rohadtót, de nem megoldhatatlan feladat (én egy párzón majdnem beütöttem a tévé képernyőre).

Minden jó, ha a vége jó – a doki magára és a fűzős reaktorra bontja az épületet és mindketten megsemmisülnek, Mary Jane pedig rájön, hogy mi vagyunk a Pökember, rögtön dobja a másik fickót és összeáll velünk. (Ez a jövőre nézve tanulságos lehet – és egyébként arról sem ár megfontolandó, hogy egyes pókféléknek háziasítale a hímek számára igencsak rövid vídám-ságot tartogat, mert az azt követő elkészésem mind főtágas jelennek meg...) Gratulálunk, a sztorivonal teljesítve...

### 16. The first day of the rest of your life

Feladat:

– Keresd 50.000 HP-t

### 17. The second day of the rest of your life

Feladat:

– Keresd 50.000 HP-t

– Vedd meg a Level 8-as lengést

... a játék azonban még nem. Sőt, ha eddig csak a sztorira koncentráltunk, akkor alig a fele. Az utolsó két küldetés ráadás (vagy egy kis túllra), amelyekben szuperhős miveltetésünket elhagyjuk át. Keresztül-kasul bejárhatjuk a várost, összegyűjt-hetjük és felfedezhetjük az összes titkot, megnyerhetjük az összes versenyt, kivételük az összes pizzát, megvásárolhatjuk az összes upgrade-ét stb. – mindeközben pedig megoldhatjuk az városokak mindenféle ügyes-bajos dolgot és problémáját, legtöbbször a bűnözők körmére (illetve arcába) koppintva. Akinek tetszik a játék, az még napokig, sőt, hetekig el lehet vele – vagy éppen a harmadik rész érdekében. Már csak azért is, mert a boltokban pár megvásárolható extra is megnyílik... További kellemes lepedezést kívánunk mindenkinek!



## Silent Hill 4: The Room

### Növérruha Ellenek

Féjük be a játékok egyszerű, majd induljunk el újra az egy kimenthető "Brand-New Fear" állással. Amikor másodszer látogatunk a Lakó-tomb-világba, nézzünk be Eileen lakásába, s ott találjuk a növérruhát. Ezután vigyük végig ezt az állást is, de úgy, hogy a ruhát magunkkal visszük a végző küzdelemhez. Úgy tűnik, ezután egy olyan befejezést kell produkálni, aminek Eileen életben marad, s akkor lesz kimenthető az az állás, amit visszavittél a nehézségi szint beállítás után választhatóvá vált a növérruha.

### Másik ruha Cynthianának

Amennyiben megszereztük már a fent említett ruhát Eileennek, valamint ugyanezen állással már legalább négyezer végigjártuk a játékokat úgy, hogy mind a négyezer eltérő befejezéseket hoztuk be (a már látott befejezések címei láthatók az állásnál), úgy az állás visszavittetésénél Cyntha számára is válaszható egy másik ruha.

### Láncfűrés

Walter láncfűrészt az Erdővilág valamelyik első helyszínén (Jasper kocsjá közelében) található, amennyiben egyszer már végigjártuk a játékokat, és a "Brand-New Fear" állást indítottuk. Csak jól néz ki, de nem túl használható.

### Géppisztoly Ellenek

Az a több mint 90%-os teljesítményt érünk el, ha az végző rangsorolásnál kilenc nagy csillagunk van, plusz néhány kis csillag, akkor a végén kimentés állásnál a befejezések más színeiről íródik ki, és ez azt jelzi, hogy amikor az állást indítva a Lakó-tomb-világba érkezünk a 102-es lakásban egy új fegyvert találunk, a 102-es lakásban egy új fegyvert találunk, a géppisztoly nagyon hatékony, viszont sérül tőle Eileen is.



### Egy fegyveres mód

Ha 100%-ra teljesítjük a játékokat, azaz tíz nagy csillagot szerzünk, úgy megint csak váltózik az állás színe. Amikor ezt az állást betöltjük, s elérkezett a nehézségi szint meghatározásához, nyomjunk egy Jobbot, mire a kiválasztás színe pirosra vált. Ha pedig új választunk nehézséget, azaz az egy fegyveres módot indítjuk, ami abban áll, hogy a kezdetén, azaz a Metróvilág elején a földön hever az összes lehetséges fegyver a pisztolyunkat kivéve (amit ugyanott találunk, mint normál esetben). Amikor pedig felvesszük valamelyiket, az összes többi eltűnik, tehát azaz az egy fegyverrel, puska a pisztollyal kell boldogulnunk a játék teljes egészében.



### Feltöltődött otthon mód

Ha teljesítjük az egy fegyveres módot is 100%-ra, úgy a nehézségi szint választásánál Bal is nyomhatunk, mire a zöld kiválasztás azt jelzi, hogy a feltöltődött módot fogjuk aktíválni, ami hasonlóképp indul, mint az egy fegyveres mód, csakohogy az összes fegyvert felvehetjük, továbbá valahányszor visszatérünk az otthonunkba, a hűtőben téz energiátal, a mosókonyhában pedig hat doboz lőszer vár ránk.

## Spider-Man 2

### A programozó állása

Ezt a csallást úgy vigyük be, hogy nincs a memóriakártyán Spider-Man 2 állás, avagy egyáltalán nincs memóriakártya a gépben.



Új játéki indításokor névnek adjuk meg: HCRAYERIT (Treyarch visszafelé), majd miután ezt egy Enterrel elfuttatjuk, gépjelünk be tesztöléses nevet az állásnak. A játék ez után úgy indul, hogy már több mint 40%-a teljesítve van, 201 000 Hero pontunk van, valamint Swing Szept és Web Zip upgrade-jeink, továbbá Big Game Hunter, Alien Buster, Shock Absorber és Tentacle Wrangler rangjaink.

## Bujingai: The Forsaken City

### Befejezés bucékok

Teljesítsük a játékokat, s ezzel megnyitjuk a stábiást, az összes FMV bejátszás, a hard nehézségi szint, a high score képernyő, a demó, és a pályaválasztás opció. Ha az új kimentés állással új játéka fogunk, minden korábban begyűjtött Tai Chi szimbólum, upgrade, gömb, varázslat és egyébek nálunk maradnak. Amennyiben pedig a hard módot is teljesítjük, úgy megkapjuk a Super módot is.



### Megnyitható cuccok

A Special options képernyő dolgait a Tai Chi szimbólumok felkutatásával tudjuk megnyitni. A következők értékeknek kell megfelelnünk: Sajktörtéjaktör: 5 szimbólum Gactkijektör: 10 szimbólum Gactkijektör: 10 szimbólum Gactkijektör: 10 szimbólum Kép Laurel: 20 szimbólum Lau ruhái: 25 szimbólum Kép Laurel Gactkijektör: 30 szimbólum Hirokazu Yamadera interjú: 40 szimbólum Du Tian Zai hangja és Oni 1 kép: 50 szimbólum Sakamoto Maaya interjú: 60 szimbólum Oni 2 kép: 70 szimbólum Norio Wakamoto interjú: 80 szimbólum Oni 3 kép: 90 szimbólum Oni 4 kép: 100 szimbólum Du Tian Zai és Lei Zhen Long kép: 110 szimbólum Vídeó a demó verzióról és a Tokyo Game Show-ról: 120 szimbólum

## Catwoman



A Vault code képernyőn az 1940-es számot beüve új képernyőket nyithatunk meg, mi több: új megvásárolható modulokat is. (Esetleg egy teljes játékot, ha te nyered, hehe.)

## Formula 1 '04

### Másik intro

Érjünk el három olyan közeredményt, ami benne van az első tizenben a Time Attack módban.

### Williams FW14B

Nyerjünk meg egy Arcade versenyt.

### Jordan 191

Nyerjünk meg egy Arcade szesont.



### Lotus 72E

Nyerjünk meg egy Simulation szesont.

## Van Helsing

### Bónusz mód kódok

A következő kódokat játék közben lehet bevenni, minek után a megnyitott mozik a galérián opcionálisan találjuk.  
Fel, Fel, Le, 2\*Bal, 2\*Jobb, L1, L3, R3, R1: Bónusz mozi #1  
Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel,



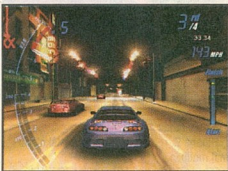
R1, R2, R3: Bónusz mozi #2  
L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, 2\*Fel, 2\*Le, Select: Bónusz mozi #3  
Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, 2\*Bal, Fel, 2\*Jobb: Bónusz mozi #4  
L2, R2, L1, R1, 2\*Select, 2\*L1, 2\*R2, L3, R3: Bónusz mozi #5  
R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, Bal, Jobb, 2\*Select: Bónusz mozi #6  
L3, R3, Jobb, L2, Fel, R2, Le, L1, Bal, R1, Jobb: Bónusz mozi #7

### Megnyitható cuccok

Örök lőszer: teljesítsük a játékok hard nehézségi fokozaton.  
Ellenálló ruha: teljesítsük a játékok bármelyik szinten úgy, hogy sose hagyjuk el a kalapunkat.  
Puska: teljesítsük az összes Easter Egg minijátékokat kétszer is.

## Need for Speed Underground

A főmenünel vihetjük be az alábbi kódokat:  
Az összes Circuit pálya  
Le, 3\*Fel, R1, 3\*R2, Négyzet  
Az összes Drag pálya  
Jobb, Négyzet, Bal, R1, Négyzet, L1, L2, R2  
Az összes Drift pálya  
4\*Bal, Jobb, R2, R1, L2  
Az összes Sprint pálya  
Fel, 3\*R2, R1, 3\*Le  
Drift illoka valamennyi módban  
R1, 3\*Fel, 3\*Le, L1  
Level 1 teljesítménynövelő alkatrészek  
2\*R2, 2\*R1, Bal, Jobb, Bal, Jobb  
Level 2 teljesítménynövelő alkatrészek  
4\*R1, 2\*R2, Bal, Jobb  
Level 2 vizuális alkatrészek



### Le, Bal, Fel, Le, R1, 2\*R2, Négyzet

Acura Integra  
2\*R2, R1, R2, L2, L1, Le, Fel  
Acura RSX  
R1, R2, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Jobb  
Ford Focus  
Bal, Jobb, Fel, R1, R2, R1, R2, Fel  
Honda S2000  
2\*Fel, 2\*Le, Fel, Bal, Négyzet, R2  
Hyundai Tiburon  
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le  
Mitsubishi Lancer  
3\*Bal, 2\*R1, 2\*R2, R2  
Nissan 240SX  
Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet, R1, L2, R1  
Nissan 350Z  
2\*Jobb, Le, Fel, Négyzet, L1, R1, L2  
Nissan Sentra  
3\*Jobb, 2\*L2, 2\*R2, Fel  
Nissan Skyline  
2\*Le, L1, L2, L1, L2, L1, Le  
Subaru Impreza  
Fel, 2\*Le, Fel, L2, Fel, L2, Le  
Toyota Supra  
2\*R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1  
Lost Prophets kocsai  
3\*Fel, Jobb, 2\*Le, Fel, Jobb  
Mystikal kocsai  
Fel, Jobb, 2\*Le, Le, Jobb, Fel, Jobb  
Nismo kocsai  
Fel, Le, Fel, Bal, 2\*Le, Fel, Jobb  
Pitay Pablo kocsai  
4\*Fel, Le, 2\*Fel, Jobb  
Rob Zambie kocsai  
Fel, Bal, 2\*Fel, Le, Bal, Fel, Jobb

## WRC 3

Az összes kocsi és pálya  
Menjünk a főmenü "Quick Race" pontjára, s azon szaporán nyomjunk le a Startot 13-szor, majd az X-et. Ha nem hallunk semmilyen hangot, és az X hatására csak simán bemygünk a Quick Race-hez, akkor menjünk vissza és próbáljuk meg gyorsabban nyomni a Startot.



## Nightshade

### Extra karakterek

Híslu: teljesítsük a játékot Easy módban. Hotszma: teljesítsük a Normál módot, plusz legyen egy állás a memóriakártyán a Shinobii is (ugyanolyan régió verzió). A Shinobi állásnak is legalább egyszer végigjátsszunk kell lennie.

Joe Musashi: teljesítsük be 88 szakaszt (stage) összesen. (A küldetések teljesítése után, a rangsorolás képernyőjén alul van egy erre vonatkozó számláló.)



### Másik ruhák

Hibana 2. ruhája: teljesítsük a játékot normál módban.

Hibana 3. ruhája: teljesítsük a játékot hard módban.

Híslu 2. ruhája: gyűjtünk össze mind a 88 klan érmét.

### Extra küldetések

A klan érmékből gyűjtünk össze az alább megadott mennyiségeket:

- 3: Mission Mode stage 1
- 14: Mission Mode stage 2
- 24: Mission Mode stage 3
- 35: Mission Mode stage 4
- 45: Mission Mode stage 5
- 56: Mission Mode stage 6
- 68: Mission Mode stage 7
- 80: Mission Mode stage 8
- 10: Survival Mode stage 1
- 21: Survival Mode stage 2
- 31: Survival Mode stage 3
- 42: Survival Mode stage 4
- 52: Survival Mode stage 5
- 64: Survival Mode stage 6
- 76: Survival Mode stage 7
- 88: Survival Mode stage 8
- 7: Time Attack Mode stage 1
- 17: Time Attack Mode stage 2
- 28: Time Attack Mode stage 3
- 38: Time Attack Mode stage 4
- 49: Time Attack Mode stage 5
- 60: Time Attack Mode stage 6
- 72: Time Attack Mode stage 7
- 84: Time Attack Mode stage 8

## Rise to Honour

**Az összes fejezet megnyitása**  
Tartsuk lenyomva az L1+R1-et a főmenü-nél, s ekközben üssük be: Négyzet, Fel, Le, Kör.

### Sűlt kacsaválasztása

Teljesítsük a játékot, majd térjünk vissza a főmenübe, s az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Négyzet, Le, Bal. A játékot ehhez úgy is teljesíthetjük, hogy aktiváljuk a pályaválasztást, és csak a befejezést nézzük meg.



### Megnyitható csucok

A játék teljesítésével megnyílik a Hard mód, a Once Upon a Time In China és a Fist of Legend ruhák, valamint a Young Kit Yun és Young Michelle videók.

## Pitfall: The Lost Expedition

### Állandó utolsó korty a kulacsban

A címképernyőnél tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és üssük be: Bal, Négyzet, Kör, Le, Négyzet, X, Négyzet, Kör.

### Nicole választása

A címképernyőnél tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és üssük be: Bal, Fel, Le, Fel, Kör, Fel, Fel.



### Pitfall az Atari 2600-on

A címképernyőnél tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és üssük be: Kör, Kör, Bal, Jobb, Kör, Négyzet, X, Fel, Kör. (Ezek után a New Game/Load Game képernyőről indítható.)

### Lost Caverns (Pitfall II) az Atari 2600-on

A címképernyőnél tartsuk lenyomva az L1 + R1-et és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Háromszög, Háromszög, Háromszög. (Ezek után a New Game/Load Game képernyőről indítható.)

## Romance of the Three Kingdoms IX

### A rejtett karakterek beállításainak módosítása

Egy jó befejezés három eseményből (képből) áll, a legjobb befejezés viszont négyből. Amikor elsőnek érjük el a jó/legjobb befejezést, Xu Shao azzal jutalmaz minket, hogy megváltoztathatjuk a rejtett karakterek beállításait.



### Titkos karakterek

Az alábbi karaktereket nyithatjuk meg, amennyiben úgy tisztel kreálunk & nevéükkel: Bai Qi, Chen Qingzhi, Chengji Sihan, Fan Zeng, Guan Yiwu, Han Xin, Huo Qubing, Kong Qiu, Li Ji, Li Si, Lin Xiangru, Liu Bang, Qin Liangyu, Sun Bin, Wang Jian, Xiang Ji, Xiao He, Yang Dalian, Ying Bu, Ying Zheng, Yue Fei, Yue Yi, Zhang Liang, Zhang Yi.

### További rejtett karakterek

Da Qiao: olyan memóriakártyával játszunk, amin van Dynasty Warriors 4 állás.

Lu Ling Qi: olyan memóriakártyával játszunk, amin van Dynasty Tactics 2 állás.

Xiao Qiao: olyan memóriakártyával játszunk, amin van Dynasty Warriors 4 Extreme Legends állás.

Zhen Ji: teljesítsük a Inheritance Wars scenariót.

Huang Yueying: végezzünk a Tutorial móddal.  
Ma Yunlu: végezzünk a Tutorial móddal.  
Emperor Xian: nyissuk meg az összes pályát és válasszuk He Jin-t a 281 „Hero” scénariót.

Mistress Zhen: nyerjük meg a jó befejezést Yuan Shang-gei az Inheritance Wars Challenge scenarióján.

Mistress Zou: a Defense of Nan Yang scenarióját végezzük azonnal a befejezéssel, ahol Jia Xu felajánlja Mistress Zout Cao Cao-nak, és nyerjük meg a scenariót.

Nanman törzs: nyerjük meg a Nanman Barbarians scenariót és teljesítsük a játékot.  
Qiang törzs: nyerjük meg a Qiang Barbarians scenariót és teljesítsük a játékot.  
Shan Yue törzs: nyerjük meg a Shan Yue Barbarians scenariót és teljesítsük a játékot.  
Wu Wan törzs: nyerjük meg a Wu Wan Barbarians scenariót és teljesítsük a játékot.  
Japánok választása: kutassunk Bei Hai körül, amikor a warlord arra utasít minket.

## Future Tactics: The Uprising

### Pályaválasztás

A Story Mode játékvezérlés képernyőjén vigyük be: L1, Négyzet, 2\*R1, R2, Négyzet, L1, R1, R2.

### Végletlenül fordulók és mozgás

Játék közben vigyük be: 2\*Fel, 2\*Le, Bal, Jobb, 2\*Bal, R1, L1.



### Nagy fejek

Játék közben vigyük be: Fel, Bal, Le, Bal, Le, 2\*Fel, Bal.

### Disco mód

Játék közben vigyük be: L1, Bal, L1, Bal, R1, Jobb, R1, Jobb.

### Alacsony gravitáció

Játék közben vigyük be: 6\*Fel, Le, Jobb, Fel.

## Wrath Unleashed

**Dupla életer és gyorsaság a versus/team csatáknál**

A címképernyőnél üssük be: 2\*Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, 4\*Fel, Jobb, Bal, Négyzet.



### Nagy karakterek a térképen

A címképernyőnél üssük be: Bal, Négyzet, Fel, Kör, Jobb, Háromszög, Le, Háromszög.

### Karakterválasztás a versus módban

A karakterválasztásnál (a versus módban) üssük be: 2\*L1, 2\*Le, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, 2\*R1, Select.

### Karakterválasztás a versus módban 2

A karakterválasztásnál (a versus módban) üssük be: 2\*L1, 2\*Le, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R1, 3\*R2, Select.

### Karakterválasztás a team fighter módban

A karakterválasztásnál (a team fighter módban) üssük be: 2\*L1, 2\*Le, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, 3\*R1, Select.

### Megnyitható dolgok

Elephant Pool Arena a versus módban: nyerjünk meg 20 team csatát.

Metal Age Arena a versus módban: nyerjünk meg 100 arena csatát.

## X-Files: Resist or Serve

### Azonnali halál

Kör, L2, Le, R1, X

### Örök löszér

L1, L2, X, R2, R1



### Az összes bónusz feature

Bal, R1, L1, Le, Kör

### Az összes szín

R2, Jobb, L2, Fel, Négyzet



### Sérthetelenség

Fel, Négyzet, Kör, X, Le

### Gránátok

X, Kör, Négyzet, L2, R2

## Samurai Jack: The Shadow of Aku

### Kristálykard

Játék közben nyomjuk a bal analóg kart Le-felé, közben pedig a jobbot Felfelé, és így vigyük be: X, Kör, Négyzet, Háromszög.

### Maximum upgrade a Zen-méteren

Játék közben nyomjuk a bal analóg kart Bal-ra, közben pedig a jobbot Jobbra, és így vigyük be: Kör, X, Négyzet, Háromszög.

