

UJ KÜLSŐ!
Hivatalos Magyar

2000 FEBRUÁR 990 FT

PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotóitól



EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

LÉGY HÁBORÚS HŐS!

MEDAL OF HONOR

Minden küldetés megnyerve!

MEGOLDOVA

DINO CRISIS

Túlélési útmutató teljes végigjátszással!

MENTS MEG A BOLYI!

A BUG'S LIFE

Teljes leírás!
A rovarvilág apró titkai

AZ ERŐ VELED LESZ!

FIGHTING FORCE

Részletes útmutató

CSÚCSTAKTIKÁK!

METAL GEAR SOLID

Teljes leírás –
minden titok!

KEZDŐDIK AZ ÁTFOGÓ ISMERTETŐ

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Komolyan ránézünk Lara utolsó kalandjára!

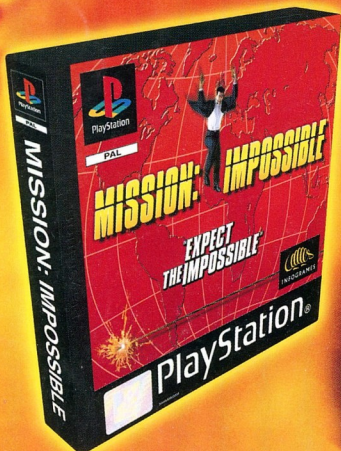
6 OLDALNYI
A-Z-IG TIPPEK
ÉS CSALÁSOK



6 GIGANTIKUS LEÍRÁS



HA ELROGNAK VAGY MEGÖLNEK, A CÉG LETAGADJA, HOGY NEKI DOLGOTAI!



"Igazság szerint a PlayStation-ön nincs más olyan játék, mint a Mission Impossible.

A program az akció, RPG és a logikai elemek szokatlan keveréke"

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin

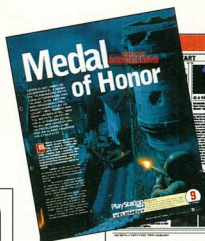




010

Tomb Raider: The Last Revelation

A Lara legújabb kalandjai két részben. Íme, az első rész.



021

Medal Of Honor

A náci támadásba lendültek. A te feladatod, hogy megsemmisítsd a titkos fegyvert.



033

Fighting Force 2

A Core legújabb lövöldözős játékának első része.



039

Metal Gear Solid

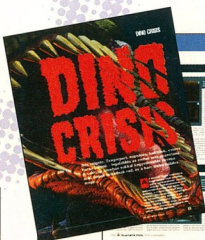
A klasszikus és lenyűgöző játék teljes leírása.



051

A Bug's Life

A rovarélet sem könnyű, ha nincs aki segítsen...



057

Dino Crisis

Csak a hulla hulló a jó hulló. Minden, amit a játékról tudni kell.

„Verner gyakorló pályáján mindent megtanulhatsz.”

TOMB RAIDER: TLR 010. OLDAL

„Nézz Psycho Mantis szemébe”

METAL GEAR SOLID 039. OLDAL

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



006

Loading – tippek

Apró, de hasznos tippek a legújabb játékokhoz négy teljes oldalon *Medal Of Honor*, *Tomorrow Never Dies*...



072

Kérdezz felelünk

Elakadtál? Ne habozz tolat ragadni, és elküldeni levélben a kérdéseidet! Utána figyeld ezt a rovatot!



074

A-Z-ig

Rengeteg kód, cheat, illetve hasznos útbaigazítás ABC sorrendben, röviden, de valószínű.



080

Olvasók klubja

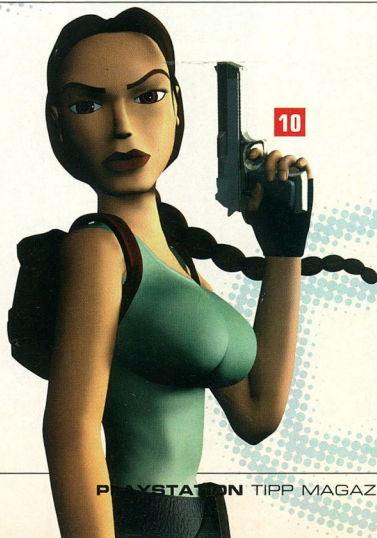
Ha úgy érzed menő vagy egy játékban, és el szeretnél dicsekedni az eredményeiddel, vagy csak az észrevételeidet közölnéd – ez a rovat erre lett kitalálva.



082

A következő hónapban

A cím magáért beszél.



Loading...

DE NEHÉZ IS NÉHA LÉPÉST TARTANI A ROHANÓ VILÁGGAL! SZÁMTALAN ÚJ JÁTÉK LÁT NAPVILÁGOT, ÉS A CHEATEK IS CSAK ÚGY SZAPORODNAK - DE MI GÉRJÜK, HOGY A JÖVŐBEN IS MINDEN ERŐNKEL AZON LESZÜNK, HOGY A LEGJOBB ÉS LEGÚJABB TIPPEKET ÉS CHEATEKET JUTTASSUK EL HOZZÁD.

LEGYÉL A LEGJOBB...

MEDAL OF HONOR

PSM
EXKLUZÍV!

GRÁNÁTOK ÖRÖME

A Dreamworks legújabb játékában a gránátok valószínűleg minden akciójáték-rajongónak sok örömet fognak okozni. A készítőik, akik nyilván sok háborús fil-

met néztek a Spektrumon, gondoskodtak arról, hogy az ellenfelek háromféleképpen is reagáljanak egy bomba érkezésére: a) gyáva, és kerekelt old b) hősiés, és rávetődik a gránátra c) okos, és megpró-

bálja visszadobni a gránátot. Ha tisztában vagy ezzel a három alapvető viselkedésmóddal, ki tudsz alakítani egy nyerő stratégiát mindhárom típus ellen.

Ha behajítottál egy gránátot egy szobába, függetlenül attól, hogy mit lépek erre a katonák, szaladj egy sarokkal arébb, és

húzd jó biztonságra. Vedd magad a géppisztollyoddal, és ha fémes koppanásokat hallasz, az azt jelenti, hogy a srácok visszadobták a gránátot. Azonban ha elég messzire húzódtál vissza, ekkor nem eshet bajod. Ha nem jött vissza a bomba a feladónak, akkor támadás! Fordulj be a sarkon és tüzelj.

TARTALOM:

MEDAL OF HONOR

izabadsít fel Európát a fasiszta ja aold, és győzd le a riválisaidat. A feladat nem könnyű, de a fenti heatek segíteni fognak.

6. oldal



JAMES BOND

A világ sem elég nagy ugyan néhányaknak, de nekünk a hónapra is csak hal meg.

7. oldal



TONY HAWK'S

Amikor már úgy érzed nincs több vélemény, akkor lapozz a DB. oldalra, is a kódok átszegtének a nehezén.

8. oldal



PLUSZ!

3-POLICE 2 WEAPONS OF JUSTICE... APE ESCAPE... LMA MANAGER... MISSION: IMPOSSIBLE... XENA: WARRIOR PRINCESS... QUAKE II... MINDEN HARCBAŊ LEGY A LEGJOBB!

PISZKOS TRÜKKÖK

Válogatott: ingyeneségek - nem csak gyűjtőknek!

MISSION: IMPOSSIBLE

• A játék a mozifilm, és nem a TV-sorozat alapján készült. Írd be a kódokat, és ne törődj a felirattal, ami azt mondja, hogy rossz a kód.

MI kikapsz

- SCAREDSTIFF
- Lasso mozgás
- INTIMIDATED TODAY
- Szuper ugrások
- BIONICJUMPER
- Turbo mód
- GOOUTTAMWAY
- FMV-k
- SEECOOLMOVIE



LMA Manager

• Még a legnagyobb taktikusoknak is komoly feladatot jelenthet a menedzsment megoldása. De mi segítünk ebben, az alábbi cheatok könnyebbé teszik az életet. A menü képernyőn írd be ezeket a neveket, aztán az ujjongó tömeg jelzi majd, hogy jó volt a kód. Ja, és Te lehetsz a hónap menedzsere! King Midas - bankszámla megnd. North and South - Bármely játékos.

Quick Dry Cement

- Azonnali pályafelújítás
- The Best
- Mindenki szuperstar
- Witch Doctor
- Gyors gyógyulás
- Wet Wet Wet
- Eső
- Dry Dry Dry
- Napos idő
- Backseat Manager
- Az edző csinál mindent
- Ivor Invincible
- Mindent megnyersz.



„A géppisztollyal pásztázd végig a sarkokat, hogy kisöpörd az ellenséget.”



Vigyázz, mert az ellenfeleidnek meg van az a rossz szokásuk, hogy visszatérnek!



JÓ BŐR...

XENA: WARRIOR PRINCESS

PSM EXKLUZÍV!

AKI NEM MINDIG FINOM ÉS NŐIES

Xena, feszesen testhez simuló bőrruhájával, nem csak a kinky-szakértők nagy kedvence - erről tanúsítják az a tény, hogy a nézett-

sége a Herkulesét is megelőzi! Szerencsére PS-ön is követhettek a kalandjait, és ha valahol elakadtok, az alábbi kódok segíteni fognak. Írjátok be ezeket a főmenüben:

MAX. PAJZS ÉS TÁMADÁS:

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ↑ ↑ ↑

SEBEZHETLENSÉG:

↑ ↑ ↑ ⊙ ⊙ ⊙ ↑ → ←

SZINT KIVÁLASZTÁSA:

Válaszd a „New Game”-et és üsd be:

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ↑ ↑ ↑



ISMÉT 1980-BAN...

SPACE INVADERS

A KLASSZIKUS VALTOZAT

Ez a korszakban arról, hogy Angyalföldön és Rákospalotán még mindig léteznek egy-két olyan presszó, ahol régi kétfórintosért lehet játszani a *Space Invaders* eredetijével. Erthető okokból nem jártunk utána a hírnek, de tényleg ez volt az első lövöldözős-ürhajos játék. Most, húsz évvel az első megjelenés után, a játék még mindig okozhat a Föld védőinek némi fejtörést.

A kódokkal ezen szeretnénk segíteni.

KILENC ÉLET:

Pauszálj a játékot és nyomd meg:
→ → → ↓ ⊙ ← ↓

ÖT LÖVÉS:

Pauszálj a játékot és nyomd meg:
↓ ← ⊙ ↓ → → →

SZINT KIVÁLASZTÁSA:

A főmenünél válassz egy vagy két játékot, majd ⊙-rel (a ⊗ helyett) kezd el a játékot. Ezután minden szint elérhető lesz.

CLASSIC MODE ÉS CREDITS

A szintek kiválasztásánál válaszd a Level 00-t. Ha ezt a szintet befejezted, a klasszikus mód kiválasztható lesz a játékosokat kijelölő képernyő jobb oldalán.



A KÖZLEGÉNY NAGYLEGÉNY...

MEDAL OF HONOR

PSM EXKLUZÍV!

MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE

Ez a korszakban arról, hogy a Dreamworks főhadiszállásán feltörték a központi széfet, és lemásolták a szigorúan titkos kódokat. Miután átcsempésztek ezeket a zoldhatáron, és megérkeztek a PST főhadiszállására úgy döntöttünk, ki fogjuk szivárogtatni ezeket az információkat. A War Roomból lépj be az Options A menübe, és írd be az alábbi kódokat:

CAPTAIN DYE

Ha a küldetéseket túl könnyűnek találod(?), írd be a CAPTAINDYE kódot a gépbe. A szintek végén a szereplők energiaszintje le fog zuhanni, ahelyett hogy feltöltődne.

KIFOGYHATATLAN LŐSZER

A SPRECHEN kód bevitele után a kezdő hatatlan lőszerhez be kell vinni.

AMERIKAI MOZI

A SPRECHEN kód bevitele után a kezdő film amerikai változatát is megnézheted.

WERNER VON BRAUN

Írd be a ROCKETMAN kódot, hogy Verne-rel játszhasz (6 volt az Apollo-program irányítója is különben).

BISMARCK A KUTYA

A WOOFWOOF kód bevételére kutya lehetsz multiplayer módban.

A címlapon:

Tomb Raider The Last Revelation

Első rész

HIVATALOS
MEGOLDÁS

TAVAK MÉLYÉRE
MERÜL, KÖTÉLEN
TÁNCOL ÉS BARLAN-
GOKBA ERESZKEDIK LE.
IGEN, A PLAYSTATION
ÜDVÖSKÉJE VISSZATÉRT -
ÉS LARÁRA MOST MINDEN EDDI-
GINÉL IZGALMASABB KALANDOK
VÁRNAK. LÁSSUK
A LEÍRÁS ELSŐ RÉSZÉT!

A készítőknek eddig ez volt a legnagyobb dobásuk. Az év legáhitottabb játéka kétség kívül minden várakozást felül múlt. Tanulni voltunk, amint az első három részben Lara bakfis sirrabóló szemrevéltető, érett Tomb Raiderré cseperedett. A negyedik rész pedig e három epizód kvintesszenciájának bizonyult. Az ellenfelek ravaszabbak lettek, a rejtvények több fejtevést okoznak – ide nem elég az egyszerű ismertető. A kontinenseket, történelmi korszakokat felvonultató cselekmény átéléséhez és megértésére egy tapasztalt mentorra van szükségünk. Egy vezetőre, aki fogja a kezdetet, és átsegít a nehezén. Egyszóval a *PlayStation Tipp*-re!

ÖSSZEKÉP:

„Hangulatosa, gyönyörű, nagyszerűen kivitelezett játék: nekünk kétségkívül ez a kedvencünk a Tomb Raider sorozatból.

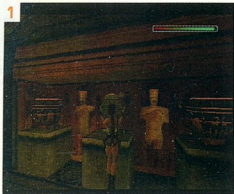
A gyakorlópiályokon a kezdők is hamar belejöhettek a játékba. Szóval vágnunk bele!”

10

A TÍZBŐL

PlayStation
Magazin
VÉLEMÉNY

TIPPEK ÉS CSALÁSOK



ÉSZAK-ÉSZAKNYUGAT

- [1] Ha kifogyhatatlan fegyverekhez és örökölethez akarsz jutni, fordulj pontosan északnak (ebben segítségére lesz az irányító: addig kell forgolódnod, míg a piros nyíl az N-re nem mutat). Válaszd ki a nálad lévő tárgyak közül a kis elsősegély csomagot (medipack), majd nyomd le egyszerre az **[Q]** **[E]** **[R]** és **[F]** gombokat a D-paden. Ha ügyes voltál, a tárgyak alatt megjelenik az „unlimited” felirat.
- [2] Ha minden tárgyat össze akarsz szedni a pályán, fordulj ismét északra, de most a nagy elsősegély-csomagot válszd ki, és nyomd le egyszerre az **[Q]** **[E]** **[R]** és **[F]** gombokat. Ezután minden a tied lesz!
- [3] Próbáld meg takarékoskodni a lőszerrel. Eleinte lehet hogy úgy tűnik, a shotgun-lőszerből elegendő az utánpótlás, de amikor elkezdődött a harc, minden egyes töltényre szükséged lesz. Nem tudni, a fegyverek lettek gyengébbek, vagy az ellenfelek erősödtek meg az új epizódban, de tény, hogy nehezebb leküzdeni őket.

[4] Larát kizárólag a drágakövek és a kincsek érdeklik, tehát nyugodtan lőj szét minden mást, ami az utadba kerül – ki tudja, mit találsz bennük. Bár nem fogsz minden egyes összetört vázában egy Uzira bukkanni, azért a shotgun töltények és az elsősegély csomagok mindig jól jöhetnek.

[5] Tanuld meg kezelni az irányítót (compas). A *The Last Revelation* bonyolult föld alatti pályáin a pontos helyismeret nélkül gyakorlatilag lehetetlen eligazodni. Ezen kívül, a Great Hypostile Hallnál a lézer-puzzle megoldásához is elengedhetetlen az irányító használatának alapos ismerete.

Mivel a pályák újrakezdésére nincs lehetőség, minden egyes új rész elején mentsd el a játékot. Erre azért van szükség, mert ha rossz irányba mész el, akkor gyakran csak komoly küzdelem árán tudsz visszatérni a kiindulási ponthoz. Így viszont megspórolhatsz egy csomó felesleges csatározást.

ANGKOR WAT

Verner gyakorlópályája

Ez a szint az első részben megismert kastélynak felel meg, szóval nincs ok az aggodalomra. A tapasztaltabbaknak semmi újdonsággal nem szolgál ez a pálya, a kezdők viszont itt tanulhatják meg az alapokat: Verner bemutatja az összes fontos ugrást, és elmagyarázza mi a tendő a különféle kapcsolókkal. Amikor Verner versenyezni hív, az eredménynel ne foglalkozz!

Az első néhány lecke után, mielőtt még a tréning folytatódna, Larának lehetősége nyílik egy felfedező körútra. Tehát indulj el, mész fel a bal oldali parkányra, és vedd fel az első Arany Koponyát. Amikor az első ugrásra sor kerül, szándékosan hibázz, és ugorj a vízbe, ahol a következő Arany Koponya vár rád. Mássz ki a vízből a lépcsőkhöz, majd kerüld ki a vaddisznót, és várd meg amíg Verner végez vele. Itt véget is ér az első gyakorló szakasz.

„Verner pályáján a kezdők gyorsan beletanulhatnak a játékba”

Amikor úszásra kerül sor, merülj le a fenékre még egy Arany Koponyáért, aztán úsz keresztül a felszín alatti kis nyíláson, hogy felvehess két elsősegély-csomagot (ezek mérete változó). A központi hallban, a vörös szobortól jobbra találsz még egy Arany Koponyát. Miután a hallban megküzdöttél a két vaddisznóval, vegyél fel még két elrejtett Arany Koponyát. Az egyiket jobbra találd mindjárt a bejáratnál, a másikért balra kell elküsznod. Miután megháztad a kart, sprintelj végig a folyosón, de közben kerüld ki a mérgezett nyilakat a **[C]**-rel (bukfenc). Ha kijutottál, találsz egy

Arany Koponyát fent az úton, az alagutak bejáratánál (ide Von Croy-jal fogsz bemenni).

A kiképzés tovább folytatódik; Lara következő feladata megtalálni és aktiválni a zárat nyitó kapcsolót. Fordulj vissza és indulj el jobbra, mielőtt felmászol a falon. Hajolj le és küssz be az alagútba, majd kapaszkodj fel a terem feletti ösvényre. A kötélre felugrani elég egyszerű dolog: ugrás közben nyomd le az **[X]** gombot, hogy belekapaszkodhass a kötélbe. Tartsd lenyomva az **[E]**-t, így egy kis hintázzással lendületet tudsz venni, ezután várd ki, amíg a balkon fölé nem érsz. Ekkor a megfelelő pillanatban nyomd meg az **[X]**-et és Lara biztonságosan földet fog érní. Lehet, hogy eltart egy darabig amíg belejössz, de ha egyszer már ráérezted, akkor már automatikusan fog menni a dolog. Húzd meg a kart, ugorj bele a vízbe, és készüld fel a versenyre.

Amikor sor kerül Verner és Lara közt a végős megmérgetetésre, ne ess pá-

nikba – kivéve, ha még nincs mind a nyolc Koponya a nálad. A Koponyák birtokában ugyanis egy könnyebb pályán kell összemérnetek a tudásotokat. (Egyébként teljesen mindegy, hogy melyiket választod, mivel egyik sem túl nehéz, és az eredmény sem számít.)

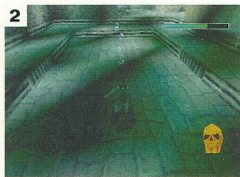
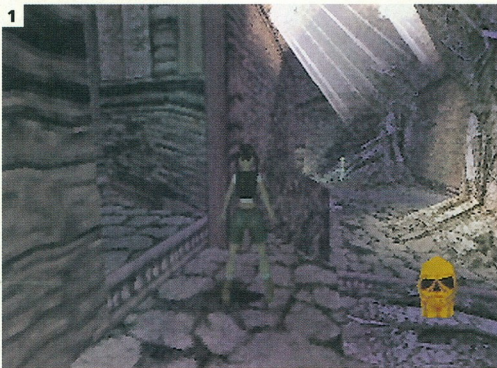
SETH SÍRJA (SETH'S TOMB)

Ezután Vernert egy vezető váltja fel, ő fogja Larának az utat mutatni. Az „idegenvezető” nem fog letérni az útról, viszont megöli a barlangban felbukkanó állatokat – szóval maradj a közelében, de tartsd nyitva a szemed, mert fontos dolgokat találhatsz. Először a jobb oldalon elszórt fátylakat kell összegyűjtened, majd szaladj be még egy párért a bal oldali alagútba is. Kövesd tovább a vezetőt, aki fátylakkal jelzi az irányt. Az egyik falnyílásban, a skorpíó mögött találsz egy shotgun, ezután egy kutya fog megjelenni, azt is el kell pusztítanod.

Ha végeztél, szaladj a vezető után, aki ki fog nyitni egy bal oldali szobát. A falon három kapcsolót találsz, ha az első megnyomod egy elsősegélycsomaghoz utsz, a második kinyit egy alsó termet (ez homokkál lesz feltöltve), a harmadik pedig semmit sem csinál. Az utolsó kapcsolónál menj le a rámpán egészen az új tomoktorlaszig, itt felveheted a Szem első darabát. Ezután kinyílik az ajtó, és a vezető be tud jutni egy újabb szobába. Itt hatástanítani fogja a csapdákat, ezáltal megkönnyíti Larának a második Szem-darab felvételét. A két részből rakd össze az Eye of Horus (Hórusz Szeme), ezt majd a központi kamrában, a zárnál használhatod.

Vedd fel a bejárat közelében lévő két árokan található extra löszert és energiát, aztán kövesd a vezetődet aki belép a bal oldali, folyadékkal feltöltött szobába. Ne menj bele a folyadékba, mert fel fog gyulladni az egész szoba, hanem kövesd az emberedet át a másik

ANGKOR WAT



„A színt végén Larának a Sfinx szájába kell a gránia”

helységbe. Innen most nem tudtok továbbmenni, mert az út el van torlaszolva. Hagyd magára a vezetőt, térj vissza az átjáróhoz, és indulj el felé a lejtőn a zöld szekció irányába. Miután átverekedted magad néhány kapun és egy kötélen, kerüld meg a terem sarkát és menj ki a hátsó ajtón. Húzd meg a kötelet, és a vezető útjából eltűnik az akadály. Miután a vezető tizedet gyűjt fölfordul meg, és csúszs le a jobb oldali lejtőn. Ez az alagút egy kis kamrába vezet, ahol egy shotgun és egy kötelet találsz. Ez utóbbit húzd meg, ekkor az ajtó ki fog nyílni és Lara vissza tud térni a központi kamrába. Ezután ki kell találnod, hogyan nyílik a távolabbi ajtó. A megoldást a falon lévő öt lámpa, illetve a lent lobogó tűz fényét áteresztő járólapok jelentik. Lépj rá az első szimbólumra, ha ügyes vagy és nem érintesz meg egy másik járólapot sem, akkor ki gyullad az egyik lámpa. Most ugorj rá az átlósan jobbra lévő második kockára. Ezt követően ugorj egyet előre, majd fordulj meg, és ugorj a következő átlátszó szimbólumra. Végül ugorj az utolsó élő, szemet formázó mintára. Ha mindent pontosan csináltál és jól időzítetted az ugrásaidat, az ajtó ki fog nyílni. Ha elsőre nem sikerül, szaladj vissza a kötel-

AZ ELSŐ TITKOK

[1] Az első elrejtett koponyát nem nehéz megtalálni. [2] A harmadik koponya a tő fenekén rejtezőik. [3] Tartsd lenyomva az Actiont, hogy lendületet vehess [4] A két elsősegélycsomag akkor lesz igazán hasznos, ha szembekerülsz a Múmiákkal. [5] Sprintelj keresztül a csapdákon. [6] Tisztára mint Tarzan. ■

hez a másik kamrába és kezd az egészet elől.

Amikor kinyílt az ajtó, vedd fel a homokórát és sétálj vissza a központi terembe. Itt várd be a vezetődet. Ha megérkezett, induljatok el felé a bal oldali folyosón. Az akna alján az embered hirtelen felszívódik, és Larának egyedül kell továbbmenni. Három skorpió fog megtámadni, ezeket kerüld ki és menj tovább, egészen addig, amíg a zöld szobrot rejtő kamrába nem jutsz. Helyezd a homokórát (Timeless Sands) a szobor kezébe, és figyeld, ahogy megjelenik felette a Sfinx. Mász fel rá, állj bele a szájába, majd hagyd hogy Lara lecsúszson, bele a sötétségbe. A pálya itt ér véget.

A SÍRKAMRÁK (BURIAL CHAMBERS)

A Sfinx belsejében van egy kis szoba, ahol egy ajtó és egy kapcsoló található. Egyértelmű, mit kell itt csinálnod, de a másik oldal egy csapdát rejt. Csúszs le a verembe a karók közé, vedd fel a Csílla-

got (Star of Orion), majd bukfeccz el balra amilyen gyorsan csak tudsz, mert a padlóból lándzsák fognak repkedni. Vedd fel az egészségügyi csomagot a rámpa aljáról, és lódd szét az edényeket hogy egy kis extra energiához juss. Ha megvolt, használd a sprint funkciót, és szaladj keresztül a csapdákon.

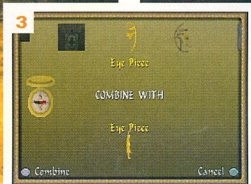
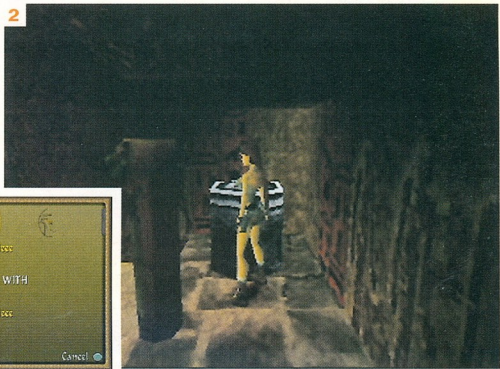
Végül egy lándzsákkal zsúfolt szobába jutsz, itt találsz egy kék spirált is. A Csíllag és a falon lévő kapcsoló segítségével állítsd le a lándzsákat – ekkor azonban aktiválódnak a forgókések. Próbáld meg az ugrást úgy időzíteni, hogy pont akkor érj földet, amikor a penge elhaladt alattad. Most lépj vissza, nyomd meg az Action gombot, és kapaszkodj fel a párkány szélére. Menj vissza a tetőre, és ugorj át a túlsó platformra. A központi teremben közelítsd meg a mauzóleumot, és lópd el az Ankh-ét. Az oldalsó szobában négy szarkofág van; ezek most ki fognak nyílni. A Múmiákat ki lehet ugyan kerülni, de sajnos elpusztíthatatlanok. A közepén lévő szobor egy mozgatható talapzaton nyugszik. Told át a szob-

rot a terem másik felébe, majd menekülj el a nyitott koporsón keresztül.

A barlang bal oldalából egy emelkedő vezet felfelé a falhoz. Menj fel és lépj be a szobába, itt két Múmiát találsz. Vedd fel az Arany Kipogót, ekkor a Múmiák élte fognak ▶

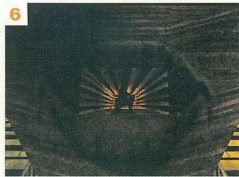
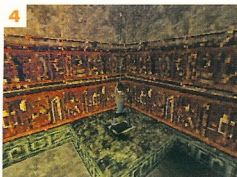


THE TOMB OF SETH



TŰZ, JÖJJ VELEM!

1 Azon kívül hogy kövesd, nem sokat mond. **2** Vedd fel a Szem első darabját. **3** Ez az opció csak az összepárosítható tárgyaknál jelenik meg **4** Húzd meg a láncot, és a tűz kialszik. **5** Ne lépi vissza a világitó lapokra, ha kedves az életed! Ez az utolsó járólap amire rá kell lépned. **6** Mássz be a Szfinx szájába! ■



kelni. Szaladj visszafelé a barlang irányába, félúton találsz egy lyukat, ide menekülj be az üldözőid elől.

A következő szobában egy csapda vár rád, úgyhogy rohanj amilyen gyorsan csak tudsz! Szaladj a szemben lévő bal oldali sarok irányába és ha gyors vagy, megmenekülsz. Most a lyukon keresztül ereszkedj le a barlangba. Szaladj fel a lépcsőn, aztán át a függőhídon, menj be a templomba a tető alá, majd ereszkedj le a kamrába. A bal oldali falon lévő nyílás mögött néhány shotgun löszert rejtezik. A bal oldali falon a karók mögött egy kapcsolót láthatsz, de amire szükség van, az a szoba közepén lévő rács alatt rejtezik. Ugorj fel, és ragadd meg a mennyezetet. Nézz körül fent, és egy kapcsolót fogsz találni – ez nyitja a lenti kaput.

Amikor kinyílt, két karot fogsz látni: az egyik elforgatja az egész szekciót 90 fokkal, a másik pedig egy újabb kaput nyit ki. Húzd meg a kart, térd vissza a „kifordított” kamrához és csúszt a oldalt hogy felvehesd a Szürsz Kezét (Hand of Sirus). Szaladj vissza a központi terembe, ugorj jobboldalt a karok alá, és indulj el a kijárat felé. Itt egy kötelet találsz, ha ezt meghúzd,

a szoba visszaáll az eredeti pozícióba. Két Múmia fog ekkor rád támadni, de ha felmászol a falra, akkor nem tudnak elkapni. Helyezd a csillag alakú tárgyat a foglalatba, majd ugorj fel a kötéltre, és lendülj át a nyíláson. Ha megszerzed a Scarab Talismant, lödd le a kutyákat és rohanj vissza a barlangba. Irány a templom, és a tárgyakat helyezd a megfelelő nyílásokba. Homok önti el ekkor a szobát, és az egyik szarkofág bérloje is életre kel. Kerüld ki a Múmiát és menekülj el a szintről az északi kijáraton át.

A KIRÁLYOK VÖLGYE (THE KING'S VALLEY)

Már a szint letelején hat Ninja támad Larára. Végezz velük a shotgun segítségével amilyen gyorsan csak tudsz, de közben folyamatosan mozogj hogy el ne találjanak. Ne pazarold el a löszert, mert a pisztolyokkal nincs sok esélyed a fiúk ellen. Harc közben felbukkan a galád idegenvezető is, ő a bal oldalon a Land Roverben fog várakozni, szóval nem fontos egyből a nyomába eredned. Inkább öld meg a katonákat és keresd meg az autó kulcsát – ott lesz valahol

a földön. Ezen kívül, jobb oldalt találsz még egy nagy elsősegélycsomagot és egy pár kisebb (de azért hasznos) dolgot is.

Pattanj be az autóbá, fordítsd el a kulcsot, és kezdetét veszi az autós üldözés. A másik Land Rover eléld fog vágni, és gránátokkal kezd bombázn. Lassíts le, és várd meg amíg továtúnak a másik autó. Az első sarok után hajts fel a jobb oldali lejtőn, itt egy karókkal teli veremhez érsz. Lassíts le, és szialomozgass a különféle vermek és csapadék közt, miközben a játék tölt.

A sivatagban nincs sok látnivaló, úgyhogy hajts egyenesen a felálványozott épülethez. A bal oldali nyílásnál nagyszéruen fel tudsz mászni. Ha fent vagy és megölted a katonát, vedd fel az elsősegélycsomagot és a többi tárgyat (ezeket a falylyásban találod). Mássz le, és ballagj át az állványzat másik részére. Az épület sarkánál a rácsok közötti nyílásban be tudsz mászni. Kapaszkodj felfelé, majd lendülj át a kötélen a másik oldalra. Ha átjutottál jobbra, a falba ágyazva egy félkör alakú kapcsolót találsz. Ugorj fel, ragadd meg a kapcsolót, és húzd meg, aztán térd vissza a dzsipshez és hajts keresztül a most már nyitott kapun. Az előttd álló épület nem

sok mindent rejt, kivéve egy egészségügyi csomagot, ezt közepén találod. Szállj be a dzsipsbe, és indulj el szorosan a bal oldali fal mellett. Három óriási „bogáncs” fog lezuhanni, az első jobb oldalán, a második baloldalon, a harmadik pedig ismét jobb felől jön. Próbáld meg

„A hat Ninját a shotgunnal kell móresre tanítani”

minél távolabb maradni a szürds akadályoktól, úgyhogy haladj szorosan a fal mellett, és ne törődj a visszapiillantó tükökkel!

Amikor behajtasz egy csomó rámpát és árkot fogsz látni. Az oldalsó kisebb alagutakban karokon kívül nem sok mindent találsz, szóval vezess tovább, egészen addig amíg a nagy zöld területhez nem érsz. Ezen a kiterjedt területen sincs sok látnivaló, leszámítva a csapdákat. Hajts tovább, fel a hegyre, a négy ge-

BURIAL CHAMBERS



LE, A FÖLD ALÁ!

[1] Vigyázz, mert ez egy csapda! [2] Lépj egy kicsit hátra, innen már fel tudsz ugrani. [3] Támadá a Múmiákat, így lesz egy kis időt a szobrok tologatására. [4&5] Vedd fel ezt a tárgyat, és a szobát előlnti a homok – Te pedig megmenekülsz. [6] A szoba üresnek tünik – de a látszat csal. ■

rincen nyugó szikla irányába. Ezután kormányozd az autót a kidekorált oszlop irányába, de vigyázz mert egy katona elkezd majd tüzelni rád fentről, egy platformról. Hajts az állványzatnak, és ettől remélhetőleg le fog zuhanni az orv-

lővész. Észak felé egy zöld barlangot látsz, tulajdonképpen ez a pálya vége. Bármilyen riasztónak is tünik a barlang sötétje ne félj, hanem robbaj be az ismeretlen felé! Ezzel már teljesítetted is a szintet.

KARNAK
TEPLOMA
(TEMPLE OF
KARNAK)

A dzsippel most ne foglalkozz, mássz át a falon és egy négyzög alaprajzú tereletre jutsz. A monolit alatt két mérgező kígyó, és egy elsősegélycsomag rejtőzik. Balra három nyílás található, de ezek közül téged csak a középső érdek. Menj be, ugorj fel a köre, és innen már fel tudsz mászni a fal tetejére. Itt Lara néhány shotgun löszert és extra egészségcsomagot fog találni. Miután ezeket felvetted, szaladj vissza a középső szobába, és ereszkedj le a lyukon. Egy titkos szobába jutottál, ahol össze kell törnöd a porcelánokat, mert mindenféle hasznos dolgot rejtettek el bennük. Ezután térj vissza a központi helyiségbe, innen az oszlopok mentén haladva egy szobrokkal szegélyezett előcsarnokba jutsz. Az utolsó teremben a plafonon egy nyílásra lesz Lara figyelemes – ide kell majd felmászni.

A két négyzet alakú kapcsoló segítségével kinyithatod az első Canopic Jarhoz illetve egy újabb shotgunhoz vezető kapukat. Miután felvetted ezeket, térj vissza a központi terembe, és ugorj bele a vízbe. Vedd fel a fenéken található fáklyákat, és nyisd ki az ajtót az Action gombbal. Mostanra Larának valószínűleg elfogyott már a levegője, tehát gyorsan üssz felfelé a légkamrához. Itt vedd fel az íjat és a nyilat, majd ugorj a vízbe, és üssz egyenesen tovább. Hamarosan egy nagy, bezárt fekete kapuhoz érsz. Fordulj meg, és tempózz a távolabbi fal irányába. Itt egy kis nyílást találsz, emögött egy fekete szoba van. Üssz be, vedd fel a nyilat, az íjat és a löszert. Térj vissza a felszínre, a négyzet alaprajzú térre. Balra egy tornyot és egy falat látsz, az utóbbit nem lesz nehéz megmászni. Ugorj le a fal jobb oldalán, a

homokrámpánál.

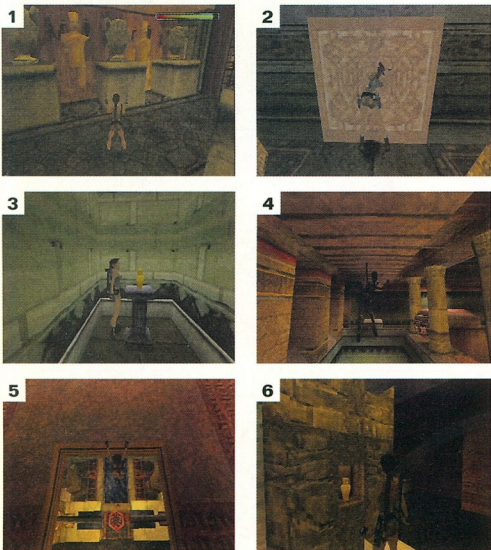
Menj körbe-körbe, egészen addig amíg el nem éred a gyalogutakat a túoldalon. Itt nézz alaposan körül, aztán ereszkedj le a földszintre. Az egyik jobb oldali kamrában van egy kötőm amire fel tudsz mászni. Itt egy titkos szobára bukkansz, ezt már korábban is láthattad egy pillanatra. A szoba közepén egy edény van, mögötte pedig a falon egy

kapcsoló. A jobb oldali gödörben pedig egy skorpiót és egy egészségügyi csomagot találsz. Ha felvetted mássz ki, majd a rácsokon függészkedve érd el és akti-

„Üssz a légkamrához, mielőtt Lara végleg kifogy a levegőből!”

váld a kapcsolót. Ekkor Lara mögött egy ajtó nyílik ki, itt egy rovar és egy újabb kapcsolót találsz. Húzd meg a kart, és az oszlop az edényvel együtt fel fog emelkedni. Most ereszkedj le ebbe a nyílásba, de mielőtt leugrasz, függészkedj a peremén. Jobbra és balra, a falakba rejtve valamilyen lyukba, a következők között fogod megtalálni. A kijárat – egyben a pálya vége is – magasan fent, a fal jobb oldalán lesz, Lara ezen keresztül visszajut a templomba. ▶

TEMPLE OF KARNAK



A SZERELEM TEMPLOMA

[1] A titkos szobában jutalom vár rád. [2] A kapcsolók sokféle titkot rejthetnek. [3] Az első Canopic Jar, a másik majd később bukkán fel. [4] Lendüli át a kötélen a kapcsolóhoz. [5] Nem is olyan veszélyes itt leugrani, mint gondolnád. [6] Vége az első Canopic Jars a helyére került. Most már nyugodtan kiséthatsz a barlangból, és a pálya itt véget is ér. ■

A NAGY OSZLOPCSARNOK (THE GREAT HYPOSTILE HALL)

Ezt a szintet gyakorlatilag percek alatt magad mögött tudhatod. Igaz, Lara később még visszatér ide egy tartalmasabb kaland kedvéért, de most csak át kell szaladnod a pályán. Indulj el balra, és egy nagy nyitott területre érsz. Itt pusztítsd el a jobbról érkező két skorpiót. Mássz fel a keskeny párkányon a gyalogúthoz, és ha feljutottál vedd fel a jobb-, és bal oldalon található löszert. Mielőtt még visszamész a földszintre, szaladj végig az oszlopok közt tekerőgő ösvényeken, itt ugyanis találhatsz néhány fátylát. Indulj el egyenesen jobbra a folyosón és egy sziklás területre jutsz. Sétálj továbbra is jobbra, és ez a szint – legalábbis is egyelőre – le van tudva.

A SZENT TŐ (SACRED LAKE)

Szaladj egyenesen előre, és két denevérből valamint egy alligátorba botlás. Állj fel a magaslatokra, itt a hullód nem tud bántani, te viszont a shotgunnal le tudod szedni. Egy kis sziklán találsz egy egészségügyi csomagot, ezt fel kell venedd mielőtt tovább mész és elpusztításra még két krokodilt. Bal oldalon, magasan a sziklába vágva egy nyílást látsz, de ezzel most ne törődj, hanem ugorj bele a vízbe. Gyorsan ússz át, és közben öld meg a hullókat. Nyugatra egy barlangot találsz, ennek mélyén néhány fátyla rejtőzik. Ezeket vedd fel, majd menj fel a közeli lejtőn. Egy barlang bejáratához jutsz, lépj be és csússz le a lejtőn, egye-

nesen az oszlophoz. Mássz fel a rúd tetejére, aztán ugorj rá a következő rúd tővére. Ne izgulj, nem lesz olyan nehéz mint elsőre hinnéd. A „Look” segítségével állítsd egyenesbe Larát, aztán ugorj! Mássz fel megint a rúd tetejére és ismét ugorj egyet – szép lassan így eljutsz a következő terembe. Itt egy láncot találsz, ezt meg kell húznod. Nézd végig ahogy kinyílik a központi kapu, majd sétálj vissza abba a szobába ahol a rudak vannak, és ereszkedj bele a vízbe. A csatorna vissza vezet a Sacred Lake-hez (Szent Tó). Gyorsnak kell lenned, mert a vízben két újabb krokodil bukkan fel.

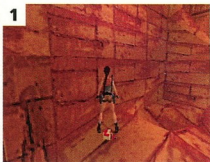
„Az emelvényen van az utolsó Canopic Jar, a földön pedig Uzi töltények hevernek”

Miután kikerülted őket, ússz be a kastélyba és húzd meg a kart, amelyre a kamera néz. Ezután mássz ki a vízből és gyűjtsd össze a töltényeket meg az előcsobegely csomagokat a párkányokról. Csobbanj újra a vízbe, és ússz át a ki-sestből nyíláson. Nyisd ki az ajtót, ússz ke-restül a keskeny résen majd a következőn is. Ússz lefelé és tempózz be a jobb oldali csatornába. Először úgy fog tűnni, hogy a szoba ahová jutottál csak egy

nagy víztükröt rejt, de ha pontosan középen dugod ki a fejed a vízből, akkor egy kövön találd majd magad, és meglepve konstatald hogy egy új szobába jutottál. Az emelvényen van az utolsó Canopic

Jar, a földön pedig Uzi töltények he-vernek. Miután mindent a hátizsákba tettél, térj vissza a kastélyba, és vegyél meg egyszer egy mély levegőt. Amikor kinyílt az utolsó ajtó, ússz be a padlón

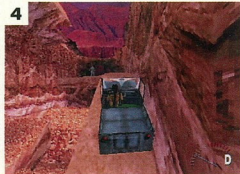
THE GREAT HYPOSTILE HALL



IDE MÉG VISSZATÉREK...

- [1] A bonuszok összegyűjtésén kívül itt nincs túl sok dolgom
- [2] A fátylákból bőven akad utánpótlás. [3] Ez Te vagy – meg egy csomó sötétben csúszó-mászó rovar. Brrrrr.

VALLEY OF THE KINGS

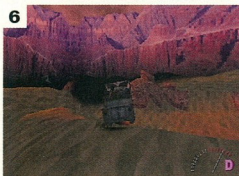


SIVATAGI SHOW

- [1] Ez az első Ninja a sok közül. A hátd mögött van még három! [2] Valahol itt kell lennie az utánpótlással teli ládának. [3] Ugorj a dzsipbe, de vigyázz: a korábbi vezetődd most gránátokat hajgál rád! [4] Űsd el a hidon bénázó Ninját!

[5] Most gyorsan húzd jobbra, mert a következő balról fog jönni.

Azt meg ugye semmiképpen sem akarod, hogy eltaláljon!? [6] Nyomd tővig a gázt, de azért figyelj a csapdákra is a völgyben! ■



lévő két lyuk közül a másodikba. Most jött el az idő, hogy visszatérj Karnak Templomába.

KARNAK TEMPLOMA (MÁSODSZORRA)

Ahogy korábban is, a Canopic Jart most is bele kell helyezni a Templom mélyén lévő kamrában a megfelelő nyílásba. Ha már mindkét Jar a helyén van, öntsd az edény tartalmát a vízbe, és Lara képes lesz a vizen járni – amivel eddig komoly gondjai voltak. Használd ki hősnöknk ritka képességét, és sétálj el a szobrig majd nézz be mögé. A bejárat egy újabb medencéhez vezet, de Larának most a krokodilokat kikerülve át kell úsznia a túlpartra, hogy felvehesse a ketrecbe zárt Sun Goddess és Hyperstyle tárgyakat. A ketrecet nyitd és kapcsolj a lent található, ezt aktiválnod kell. Miután felvetted a két tárgyat, térj vissza a templomhoz, és mássz keresztül a bal oldali falon tátonogó nyíláson. A négyzet alaprajzú térre fogsz kilyukadni. Úgy látszik, az üldözőid összedezték magukat, hiszen itt várnak rád és az életedre törnek. A srácokat le kell

szedned a shotgunnal, mielőtt még tovább indulj a már ismert úton a Nagy Oszlopcsarnok irányába.

A NAGY OSZLOPCSARNOK (MÁSODSZORRA)

A terep ismerős, de most nem lesz olyan könnyű dolgod mint korábban, erről többek közt a vörös ruhás katonák gondoskodnak. Ők ugyanis kiválóan értenek a kardforgatáshoz. Olyannyira, hogy a szabályuk porgetésével el tudják háritani a feléjük repülő lövedékeket. Maradj távol tőlük, és amikor nem védekeznek, akkor tüzelj rájuk; vagy pedig egész közelről próbálkozz.

A színt egy kissé megváltozott.

A sziklás terület bal oldalán most egy kis alagút található, és ha ezen átküszöl, egy nagy barlangrendszerhez juthatsz el. Használd a korábban felvett kulcsot hogy beléphess ide, és készülj fel néhány elleneséges katonára is. Ha itt végeztél, menj ki a terem végén lévő kijáraton. Vedd fel a jobb oldali kamrában található kis elsősegély csomagot, és lépj be a harmadik, egyben utolsó tereembe. Mássz fel a

„Amikor a platformon állsz, fordulj sarkon és lödd le a Ninját”

veled szemben lévő platformra, és küzdj meg a rád támadó Ninjával, mielőtt tovább szökkensz a következő pályára. Innen egy rüdenszer segítségével juthatsz el a jobb oldali kapcsolóhoz. Húzd meg ezt a félhold alakú kart, és leereszkedik a következő helyszínrre vezető híd. Amikor a platformon állsz, fordulj sarkon és lödd le az életedre törő Ninját. Kapaszkodj fel a hidra vezető ösvényre, majd kelj át a hidon. A kamera mozgásából kitalálhatod, hogy melyik sziklát kell meglönnöd, úgyhogy vedd elő a fegyvered és ne habozd! Ugorj bele a közepén lévő lyukba, egyenesen a szikla helyébe, aztán szaladj végig a folyosón.

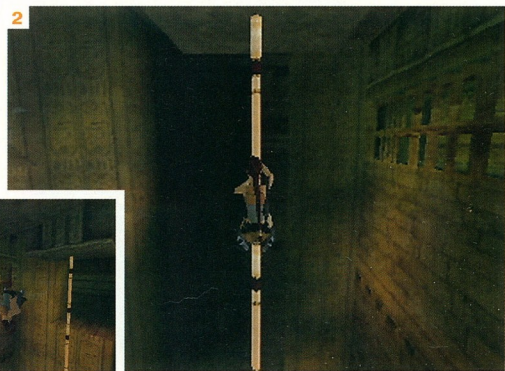
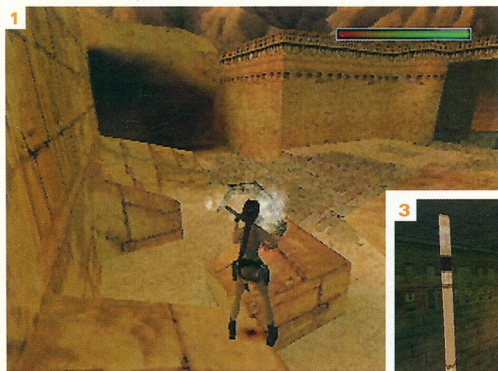
A teremnek, ahova Lara érkezett három kijárat van. Középen egy kristály látható, a sarokban lévő láncnak most

még nincs semmi funkciója. A három oldalsó szoba mindegyikében egy nagy faszervezet található. Ezek tulajdonképpen primitív lézerek, a feladatod pedig az, hogy középre (a kristályra) irányítsd őket. Elsőre nem tűnik nehéznek a dolog, de vigyázz, mert egy idő után az ember idegeire megy a dolog. Ahhoz, hogy bekapcsolhass ezeket a berendezéseket, ki kell menned a tereméből a bal oldali kijáraton át. Egy falhoz jutsz, erre fel tudsz mászni. A lézereket a három szobában található három kerékkel lehet elforgatni. Az első kerékkel a jobboldalit, a másodikkal a középsőt, a harmadikkal a baloldalt lehet elmozdítani. Az első 90, amásodikát 180, a harmadikat megint 90 fokkal kell elforgatni. Ha a lézerek a helyükre kerültek, húzd meg a láncot és pusztítsd el a kristályt. Ezután vedd fel a Sun Disket a platformról, és dobj az első lézer előtti nyílásba. Ekkor egy kamrában találod magad, a Szent Tó pályán.

A SZENT TÓ (ISMÉT)

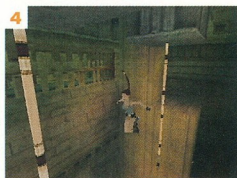
Párosítsd a Sun Disket a Sun Goddessel, és helyezd mindkettőt a szigeten lévő kis

SACRED LAKE

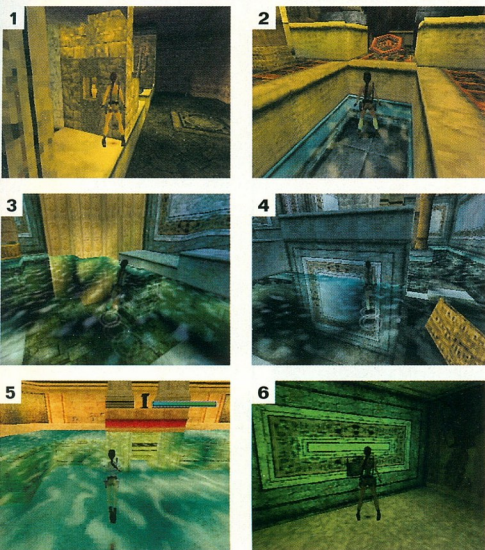


RÚDUGRÁS

[1] Ne most légy környezetvédő, hisz a környezeted ellenséges! **[2,3,4,5]** Egyik pőznáról a másikra átugrani lehetetlennek tűnhet. A következő a teendő: Mássz fel az egyik rúd tetejére, aztán ugorj egyet, és kapd el a másik rúd tövét. **[6]** A kamera erre a karra koncentrálnál – lehet, hogy meg kéne húznod? ■



TEMPLE OF KARNAK (MÁSODSZOR)



A VIZEN JÁR!

[1] A Canopic Jar itt van. **[2,3,4]** A PlayStation kedvece, és ráadásul tud járni a vízben is. Mi mindenre képes még ez a lány? **[5]** A kretectet nyitó kar alul van. **[4]** Sötét van? Miért nem próbálkozol egy kis zöld hangulatvilágítással?

jektumba. Három ajtó fog kinyílni, először ugorj a vízbe néhány bonu-ért. Menj be a bal oldali ajtón némi lézerezéért, és világító eszközüért. Szemben egy másik ajtót látsz, mögötte egyelőre egy egészségügyi csomag lapul. Ugorj be az utolsó ajtón, és mássz fel a szoba közepén lévő sziklára. A rudakon

A bogarak kicsik, de ilyen nagy tömegben halálosak!

göggeszkedve juss el a szemben lévő párnyig, és mássz fel rá. Küssz el jobbra Uzi löszerezéért, majd egy nagy ugrással ppanj át a távolabbi kiszögellésre. Átugrasz a szobán, és azonnal érezkedj le a platformra, aztán ugorj át a bal oldali rózsaszínű párnyra. Lehet, hogy kivitelezhetetlennek tűnik, de azért meg lehet csinálni. Kaptál két pisztolyokat, lödd le a denevéreket

és ugorj le. Miután az összes löszert felszedted, az oszlop mellett megtalálod magad az Uzit is. Vágj át a terepen, és indulj el a következő pálya irányába.

SEMERKHEK SÍRJA (TOMB OF SEMERKHE)

Mielőtt leszaladsz a lejtőn, egy kis bonusz reményében pusztítsd el az edényeket. A földön rengeteg bogár máskzál, úgyhogy futás közben ugorj fel és kapd el a rudakat. Nincs vesztenivaló idő – a bogarak kicsik, de ilyen tömegben halálosak. Miután leértél a rámpán, csúszs le a póznán. Mikor egy szinttel lejjebb értél, gyűjts meg egy fáklyát és vedd fel az utánpótlást. A legelső szinten van a legtöbb bogár, de ezek félnek a tűztől. Sétálj körbe a fáklyával, és aktiválád a falon lévő két kapcsolót. Bár a bogarak félnek a tűztől, mégis akad egy pár hősies egyed, aki meg akar csípni. Ha látod hogy erre készülnek, ugorj fel a póznára, amilyen gyorsan csak tudsz. Térj vissza a központi terembe és menj be az eddig

THE GREAT HYPOSTYLE HALL (MÁSODSZOR)



CÉL, TŰZ!

[1] Ez a szikla lesz a menekülései kulcsa. **[2]** Ebbe az irányba kell mindegyiket fordítani. **[3]** A kerék egyszeri megmozdítása 90 fokkal fordítja el a lézereket. **[4]** Ellenőrizd még egyszer a lézereket, mielőtt tüzelsz! **[5]** Ha a kristály felrobbant, ez lesz a jutalmad.

zárt ajtón. Egy nagy kamrába jutsz, itt egy csomó kristályt látsz egy rácson. Ezeket egyelőre nem fogod, hanem mássz fel a jobb oldali létrán. A következő szoba tele lesz tüzcspadakkal és kapcsolókkal.

A platformon torpanj meg és lödd le a központi torony mögött kisomfordáló kutyákat. Az oszlop mögött három tüzcspadát látsz, ezek védik a kapcsolókat.

A lángok sorban lobbannak fel és alsznak ki. Állj a kapcsoló elé, hajolj be, és gyorsan bukfeuccz arrrébb az Acitonnel. A bal oldali lángnyelv mögött csupán egy medipack rejtőzik, ezt csak akkor vedd fel ha mindennapra kockázatot akarsz vállalni. A jobb oldali kapcsoló elzárja a középső lángot, a középső pedig kinyit egy ajtót jobboldalt. Menj be, és találsz még két sor, tüzzel védett kapcsolót. Ugyanaz a tennivaló mint az előbb, de vigyázz, ha nagyot ugrasz a másik lánccsővé

megégethet. Most mindegyik kart meg kell húznod, van olyan, amelyiket kétszer is. Amikor a lángok nagy része kialudt, kapaszkodj a rácsokba és hagyd el a területet.

Amikor visszaértél a központi terembe, mássz fel a bambusz platformra, és járj egy kört a főpillér körül. Sok hasznos dolgot fogsz találni. Óvatosan mozogj a létrán, mert a lángok megégethetik Lara poszját. Biztonságosabban megoldás az, hogy az újonnan felbukkant platformokról kapcsolod a tüzcspadákat. Ezután vedd fel a Rules Of Se-



netet. Ez a kis útmutató az egyik korábbi szobában felbukkant színes kristályokkal kapcsolatos játék (a Senet) szabályait ismerteti. Ha játszani akarsz, menj le a jobb oldali létrán és olvasd el a szabályokat. Lehet, hogy első látásra komplikáltak tűnik a játék, de hídd el, nem nehéz nyerni. A győzelem titka az, hogy egyszerre csak egy színes kristályt mozdíts meg. Így maximalizálhatod a nyeresi esélyeidet, és minimalizálhatod annak a koc-

zázatát, hogy a figurád egyike az elleneséges kristályhoz érjen. A játék kimenetelétől függően, a szint két fajta véget érhet. Ha kikapsz, egy nehezebb pályán kell keresztül verekedned magad. Az alábbiakban mindkét pályát leírjuk, de azért próbáld meg nyerni...

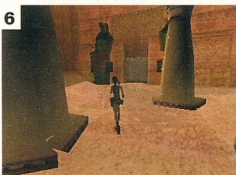
HA NYERTÉL...

...három torony emelkedik ki a táblából,

ezeket át tudsz ugrálni a pálya túoldalára. A lépcsők után vigyázz, mert a lenti ajtó mögül két kutya fog kiugrani, szorosan utánuk pedig jön még kettő. Ugorj le a következő szintre, szaladj fel a rámpán, majd ugorj fel a póznára, hogy elkerülhesd a bogarak támadását. Ha felfelé mész a rúd tetejére, fordulj vissza, és lőj szét néhány kerámiát, hogy extra egészségügyi csomaghoz és löszterhez juthass. A következő szobában három tü-

kör bocsájt fénysugarakat egy aranyó tárgyra. Ezekkel most ne törődj, hanem indulj el balra, a falon lévő nyílás irányába. Mássz fel a rúdon, aztán vetődj be egy hátrabukfencsel a két kis nyílás egyikébe. Vedd fel a fálkyákat, majd ugorj át a másikba. Lara egy kamrába jut, itt három színes kristályt, három fénysugarat és három színes talapatot talál. A kristályokat helyezd a színnézők

SACRES LAKE (MÁSODSZOR)



CSAK EGY UGRÁS A SUGÁR!

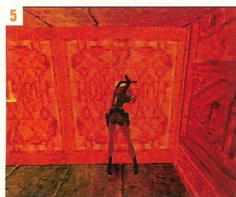
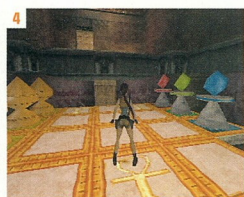
[1] Nyugodtan törd össze a vázakat – egy csomó restaurátornak biztosítod így a megélhetését. **[2]** Egyesítsd ezt a kettőt, és figyeld a villámot. **[3]** Ebbe a szobába csak így juthatsz be. **[4]** A mozgékony Lara kecsesen szökődéssel **[5]** Miután felvetted a sok löszert, itt találsz valamit, amivel túzelní is lehet. **[6]** A pálya vége az ajtó mögött van. ■

„A szint vége a Senettől függ. Legjobb, ha nyersz”

megfelelő talapzatra, és térj vissza a szobába, ahol a fénysugarakat láttad. Vedd fel a fénylő tárgyat, majd dob bele az újonnan megnyit hasadékba.

HA VESZTETTÉL...

Távozz a szobából az újonnan megnyit ajtón keresztül, szaladj le a harmadik rámpán, aztán ugorj fel, és kapd el a párkányt. A póznáról át tudsz ugrani a platformokra; itt fel tudsz szedni egy csomó hasznos holmit, mielőtt még azok leesnének. Mielőtt Lara elkezdene csúszni ugorj át egy másik póznára, ereszkedj le és ugorj át a csatornába a beszorult Senet figuráért. Vedd fel és vidd vissza a központi terembe, és helyezd a kalapácsok közé. Húzd meg a kart és figyeld, ahogy a porólyok szétzúzzák a figurát. Ezután gyűjtsd össze bent a töltényeket,



TOMB OF SEMERKHE

KÖVEK ÉS BOGARAK

[1] Ezek a bogarak sokkal komolyabb sérüléseket tudnak okozni, mint bármilyen szörny vagy Ninja. **[2]** Csak a plafonon függészkedve tudsz megmenekülni a rovarok elől. **[3]** A fálkyák nem mindegyik bogarat riasztják el... **[4]** Ez az óriási Senet tábla, amin játszandó kell – a jövőd múlik a játékon **[5]** Gyorsan húzd meg a kart, aztán bukfecczel el a lángok elől. **[6]** Szaladj balra és kezd el a játékot! ■

majd hagyj el a szobát, és menj egy szinttel lejjebb. Mássz fel az északi falon lévő létrán, és indulj el a nyugati falon található szűk folyosóhoz. Itt egy újabb Senet figura vár rád, ezt is a kalapácsok közé kell helyezni. Meg ne próbálj kienni onnan, mert a kalapácsok téged is össze fognak zúzni – és sosem találd meg az utolsó figurát. Párosítsd a két részt, majd ugorj át az ajtón és keresd meg a keleti kaput, azt amelyik a Ba Cartouche-t nyitja.

Az út mentén egy falba süllyesztett kapcsolót találsz. Ugorj a karhoz és húzd meg, ekkor kiálszik a bent lobogó tűz. Szaladj északnak, és célozd meg a két pónát, itt ugyanis Lara egy újabb Senet figurához juthat néhány akrobatamutatóvány jutalmaképpen. Rántsd ki a figurát a falból, majd vidd vissza a központi terembe, itt a kalapácsok el fogják engedni a Ra Cartouche figurát. Gyorsnak kell lenned, mivel a tüzek csak egy rövid idő-

re alszanak ki. Ha mégis fellobbannak mielőtt végeztél volna, mássz ki a nyílá-

„Lara a pengéket oldalra gördüléssel tudja kikerülni”

son, menj vissza a csúcsra és kezdődőlről az egészet. Az újonnan felvett tárggyal különben ki tudod nyitni az ajtót. Egy Flame Spirit (Tűzdémon) bukkan majd fel, ám ezt elháríthatod a Water Spirit (Vízdémon) megidézésével. Az utóbbit a következő szobában találhatod kar meghúzása eredményezi. Hintázz át a köteleken és gyűjts össze mindent. Fordulj keletre, indulj el visszafelé, majd mássz fel a rúdon. Jobb oldalt egy falba ágyazott kapcsolót látsz, ezt húzd meg.

Csússz le a rúdról, és vedd fel a (nem világító) lámpát a lyukas köről. Hajtsd el a meredély széléről, aztán ereszkedj le a rúdon. Ezután fordulj nyugatra és ugorj a boltív alá. Vedd fel másodsorra is a lámpát, és keresd meg a segítségével a falba rejtett két kapcsolót. Ezek egy csapajót nyitnak ki Lara mögött, amin keresztül kell esned. Ha ügyesen oldalra bukfenchez, ki tudod kerülni a pengéket. Ezután szedd össze az itt szétszórót tárgyakat, de ügyelj a bogarakra Sétálj vissza oda, ahol a lámpát találd, majd szökkenj fel a nyugati ösvényre. Innen már csak egy kis kocogás és néhány ugrás választ el a következő pályától.

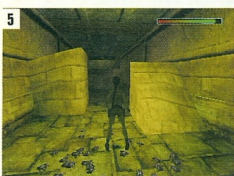
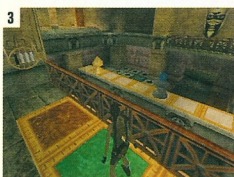
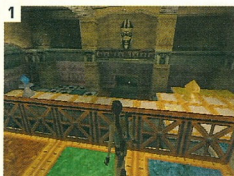
SEMERKHEZ VÉDELMEZŐJE (GUARDIAN OF SEMERKHEZ)

A térképszobában ugorj fel a bal oldali falnál lévő kis rámpára, majd bújj kere-

szül a falban lévő baloldali kis nyíláson. Egy csapdákkal teli szobába érkezel. A veled szemben lévő kapcsoló a szoba távolabbi oldalán található ajtót nyitja. Húzd meg a kart aztán siess, mert az ajtó bezáródása előtt Larának még át kell vágnia a termen, bele kell ugrania a hasadéka, majd az ajtónál a víz alá kell merülnie. Itt mindenképpen érdemes elmenteni a játékot, mivel elég kevés a rendelkezésére álló idő. Ugorj át a kapcsolón, majd a következő ugrás előtt helyezkedj el kb. egy lépéssel a perem mögött. Kapsold ki a „sprint” opciót, mert így kisebbek lépve pontosabban elhelyezheted Larát. Ha mégis hibázol vagy leesel, mássz vissza az olaszp mögött a padlóra.

Ha keresztül jutottál az ajtón, szaladj, kerüld ki a pengéket és ugorj a központi platformra. Állj a falon lévő lámpa alá, vedd fel az aranyaszt, de vigyázz, mert amikor elveszed pengék

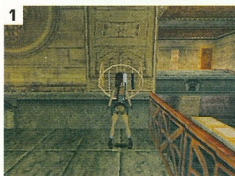
HA NYERSZ A SENETEN...



A JÁTÉK MESTERE

[1] Jól figyelj, mit lépsz, hiszen közeleg az áhított győzelem. [2] Ha megnyered a játékot, ezek a tornyok fognak a pályából kiemelkedni, megkönnyítve ezzel a befejezést. [3] Egy lépésre a győzelemtől. [4] A kutyaikkal nem nehéz elbánni. [5] Ezek a bogarak bárholra fel tudnak mászni, szóval óvakodj tőlük. [6] Az elmozdítható színes kristályokat fent találd meg. ■

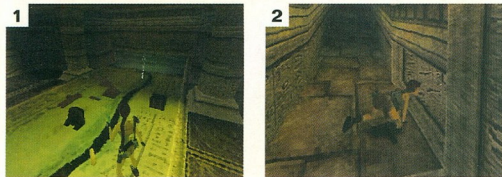
HA VESZÍTESZ A SENETEN...



AZÉRT NE KESEREDJ EL!

[1] Nem csalt az ellenfél, a szomorú igazság az, hogy ebben a partiban nem te voltál a jobb. [2] Ne magyarázkodj, vesztéttel és most erre kell menned. [3] A köteleken hintáznai nem egyszerű dolog. Fordog Miss Croftot a → és a ← gombbal, majd ha úgy érzed hogy a helyes irányba néz, ellenőrizd egy másik perspektívából is. ■

GUARDIAN OF SEMERKHEZ

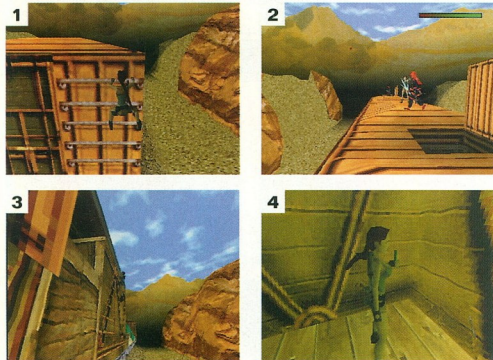


ÜGYELJ A BIKÁRA

[1] A Nilus térképe segít megtalálni a Védemezőt. [2] Ezen a szűk alagúton jutsz el az egyik legnehezebb megmérgetett helyszínére. [3] Szaladj, ahogy csak bírsz!

[4] Tarts ki! [5,6] Még egy ugrás, és az ajtó kinyílik.

DESERT RAILROAD



HÍV A VASÚT, VÁR A MÁV!

[1] A mozgó vonatra néheznek tűnhet felugrani, pedig annyira nem nagy szám. [2] Akkor lódd le a Ninjákat, amikor nem védekeznek! [3] Mász fel ide, hogy befejezhed a pályát. [4] Ez a feszítős még jól fog jönni.

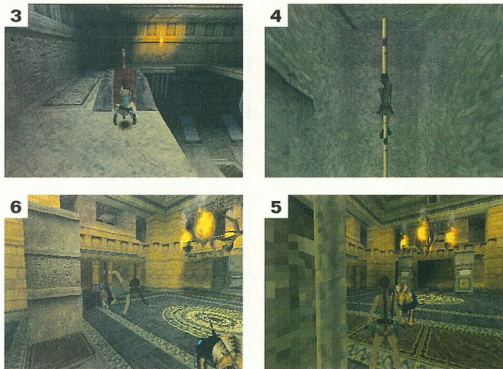
fognak feléd repülni. Ugorj le a földszintre, kerüld ki a kelepceket és mássz vissza a térképertembe. Helyezd a sást a falban lévő nyílásba, ekkor a térképre vetődik egy lézersugár. Amint a sugár végigvándorol a Nilus deltáján, egy piramishoz ér és felrobbantja azt. A piramis helyén egy kulcsot találsz, amit a padlón található nyílásba kell helyezni. Ezután távozz a szobából.

Lara egy hosszú folyosón találja magát, ahol egy csomó denevér támad rá. Jobbra egy enyhén kiemelt szekciót találsz egy elsősegélycsomaggal, balra pedig egy hosszú folyosót, a végén egy kapcsolóval és egy zárt ajtóval. Ne erre menj, hanem kapaszkodj bele a rudakba, és függeszkedj juss el a bal oldali falban lévő párká-

nyig. Kapaszkodj fel rá, és menj be a titkos szobába. Itt négy tűzcsapdát, némi extra energiát és löszert fogsz találni.

A bal kapcsoló elfordításával elzárható a jobb oldali lángot és némi shotgun löszert juthatsz. A bal oldalon Uzi löszert találás, és a kapcsoló aktiválása után előbukkan egy harmadik kar is. Ezt NE húzd meg, mert bogarak fogják ellepni a szobát, inkább indulj vissza.

A főfolyosón szaladj el a kapcsolóig és aktiváld azt. Ekkor az ajtón keresztül egy bebazsamoszott bika fog rád rontani. Egy gyors oldalra ugrással ki tudod kerülni – ezt a mozdulatot jegezd meg! Ellenőrizz, hogy a kapcsolót aktiváltad-e, majd szaladj a kiemelt részhez. Kapaszkodj a felső rudakba és függeszkedj azokon a fo-

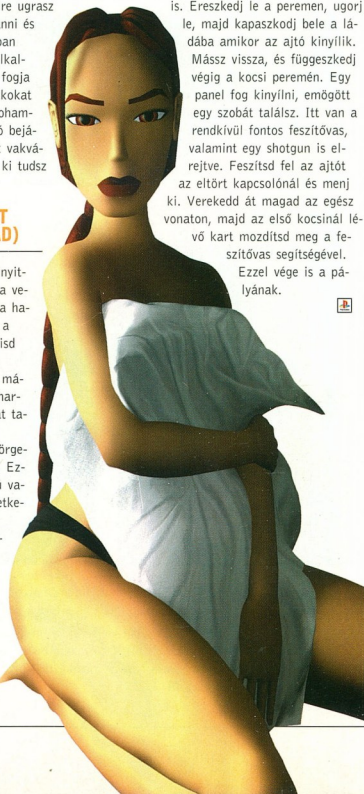


lyos végéig. Ha eljutottál odáig, ugorj le a földre, az ajtó elé. A bika Larára fog rontani, de ha ügyesen félre ugrasz előle, az ajtónak fog rohanni és betöri azt. A belső szobában ugyanezt a taktikát kell alkalmaznod, így a bika össze fogja törni a három szemű blokkokat a fal mentén. Az utolsó rohammal az „állat” két folyosó bejáratát nyitja meg; az egyik vakvá-gány, a másikon azonban ki tudsz jutni a piramisból.

A SIVATAGI VASÚT (DESERT RAILROAD)

Húzd meg a kart, hogy kinyithasd a következő folyosóra vezető ajtót, majd ugorj át a hasadékon. A külső ajtót és a kamrákat az Actionnel nyisd ki. Az első kamrában egy egészségügyi csomagot, a másodikban némi löszert, a harmadikban pedig egy Ninját találsz. Várd meg amíg az utóbbi felhagy a kardja pörgésével, aztán lódd agyon. Ezután ugorj a lapos platformra, va-gonra, majd onnan a következő kocsira. Amikor a kocsikból illetve a helikopteréből megint előmászik néhány Ninja, a te dolgod az lesz, hogy lemészárolj őket. Szaladj végig a kocsikon. Amikor Lara ahhoz a rámphoz jut amire nem tud felmászni, kapaszkodj fel a peremre és függeszked-

ve juss el a szerelvény végéig. Az utolsó kocsiban a bonuszok közt találsz egy ijt is. Ereszkedj le a peremen, ugorj le, majd kapaszkodj bele a ládába amikor az ajtó kinyílik. Mássz vissza, és függeszkedj végig a kocsis peremén. Egy panel fog kinyílni, emögött egy szobát találsz. Itt van a rendkívül fontos feszítős, valamint egy shotgun is el-rejtve. Feszítsd fel az ajtót az eltört kapcsolónál és menj ki. Verekedd át magad az egész vonaton, majd az első kocsinál lévő kart mozdítsd meg a feszítős segítségével. Ezzel vége is a pályának.



Medal of Honor

HIVATALOS
MEGOLDÁS

KÉPZELD AZT, HOGY BELECSÖPPENTÉL A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ EGYIK LEGALATTOMOSABB CSATÁJÁBA, AHOL EGY IDEGEN ORSZÁGBAN KELL MEGKÜZDENI HITLER FÉLELMET NEM ISMERŐ ROPPANT HADEREJÉVEL. NEM TÚL BÍZTATÓ, UGYE? PEDIG A GYŐZELEM EGYÁLTALÁN NEM LEHETETLEN, HA FIGYELEMMEL KÍSÉRED AZ ALÁBBI HASZÑNOS KIS ÚTMUTATÓT.

S Messze, az ellenséges vonalak mögött, hősünk, Patterson hagyja, a kémek és trükkök világának kellős közepén találja magát. Feladata, hogy a megszállt, háború sújtotta Európában kapcsolathalálpontra lépjen az ellenállócsoportokkal, ellenséges tengeraltjárókat süllyeszmenel, és meghússítsa a sugárhajtású rakéták bevetését.

Küldetései azonban csak akkor lehetnek sikeresek, ha szert tesz bizonyos képességekre, mint például a halálpontra célzás, a kifinomult reflex, vagy a különböző gránátvetési technikák.

Bár a fentiek elsajátításával neked kell megbirkóznod, jó néhány tippel segítségére leszünk abban, hogy akadálymentesen játszd végig a játékot, és győzedelmeskedj az állhatatos náci csapatok fölött.

A végkifejletnél pedig vigyázz, nehogy szem elől téveszd az ellenséget, mert a német katonákkal bizony nem lesz gyerekjáték lépést tartani! A feladat nehéz, de ne add fel, mert nincs is annál jobb érzés, mint amikor végre levegőbe repülnek azok a fránya rohamsisakok.

Nyomulj csak előre, Patterson öreg haver, és ne feledd, mi mindig ott leszünk, ha valamire szükséged lenne. Sok szerencsét. ▶

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZEKÉP:

„A Medal Of Honor minden percét átjárja az izgalom és a feszültség. Vágy bele a játékba, és meg fogod érteni, miért tartják ezt az idegeket borzoló alkotást a Quake II egyik legnagyobb riválisának.”

9

A TÍZBŐL

1. KÜLDETÉS: THE START

A) A LEZUHANT REPÜLŐ FELKUTATÁSA

FELADATOK:

Találd meg a repülőgépet, vedd fel a naplót, és juss be a városba

Az első feladat pofon egyszerű, és ráadásul itt a remek alkalom, hogy elsajátítsd a mesterlövészeti fortélyaidat. Először is, sétálj el a kunyhóig, s ha végeztél a három örrel, vedd fel a bent található holmit. Persze ne felejtis el időt szánni egy kis lögyakorlatra sem, aztán indulj tovább, és menj egészen a tüzérségig. Ezek sajnos a későbbiekben még elég sok gondot fognak okozni, úgyhogy kapurlásképp kaszálj le egy pár katonát. Mikor eléred a falut, légy nagyon körültekintő, és azonnal lődd le a feléd rohanó őrt, hogy megkíméld magad a felesleges bajtól. A napló az alagútban rejtőzik, tehát bukj le, és ha megvan, szedd le a másik oldalon ácsorgó strázsákat is. Lépj be a tőled balra lévő szobába, hogy felvehesd a tábori sebes felszerelést, s mikor újra kint vagy, már előtted is a gép, és az újabb célpont. Ezek után irány egyenesen a város, persze út közben kerülöd ki a kapuk közelében lévő hatalmas ágyút. Gyors előrehaladásod érdekében pedig ne takarékoskodj a géppuska löszerelel!



B) A VÁROS ÁTKUTATÁSA

FELADATOK:

Nyic Gestapos likvidálása, a rádió megsemmisítése, francia ellenállók (Maquis) rejtkehelyének felkutatása

Amint keresztül haladsz a lebombázott városon, ügyelj a háztetőkön tanyázó orvlövészekre. Először őket tedd el láb alól. Az első feladat teljesítésével, ha minden jól megy, nem lesz különösebb problémád. A rádiót az első átjáró végén, a balra lévő utolsó szobában találod. Maradj mozdulatlan, amíg meg nem hallod a morajlást, majd folytatd tovább az utad a Gestapók mellett elhaladva, egészen a hídig. Ennél a pontnál egy elágazásra leszel figyelmes. Menj át a túoldalra, és intézd el a Gestapo embereit, azután dologd végeztével indulj vissza hídhoz. Keresd meg a part menti ősvényt a föld alatti átjárón keresztül, ami a város egy másik részére vezet. Közben persze megint néhány Gestaposra bukkansz... Ne kíméld őket! Ha tovább haladsz, az egyik udvarban egy tankot fogsz látni, tőle balra, pedig megtalálod a Maquis rejtkehelyet. Ezzel a pálya kész is volna, de azért ne ácsorogj itt túl sokáig.

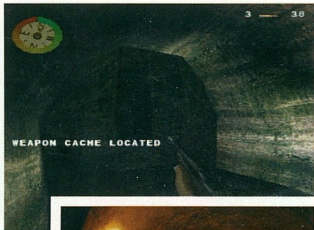
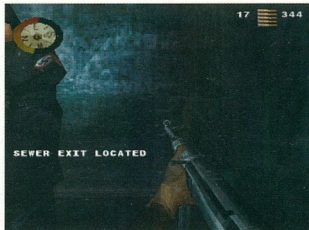


C) HAJLSZA A CSATORNÁBAN

FELADATOK:

A G3 akatátska megszerzése, fegyverek rejtkehelyének kiszimatolása, csatornarendszer elhagyása

Ezen a pályán elsősorban a zsoldosokra kell ügyelned, igaz, amint megkaparintod a shotgun (sőréses puskát), már nem is lesznek olyan veszélyesek. Az első célpontot, vagyis a táskát, a folyosó végén, a hordók árnyéka mögé rejtve találod. Kapd fel gyorsan, és futás, egészen a lejtő aljáig. Innen indulj jobbra, és célozd meg a szobába vezető, túlsó alagutat. Ott, balra helyezkedik el a titkos fegyverezarnál. Most következik a kijutás. Először is, hagyd el a helységet, és fordulj balra, majd menj végig az óriás alagúton, addig, amíg el nem éred az udvart. Ha odaértél, vigyázz nagyon a mesterlövészekkel, és gyorsan rohanj fel az emlékezőn a peremig. A következő nagy csatorna mellett kutyaugatásra leszel figyelmes, és észreveszel egy lefelé vezető létrát is. Szaladj oda, és dobj egy gránátot a lyukba, aztán ugorj te is utána, úgy, hogy közben kiiktatod a kutyaakat az örrel egyetemben. Után haladj az óriási udvar felé, itt jobbra megtalálod a kijáratot.



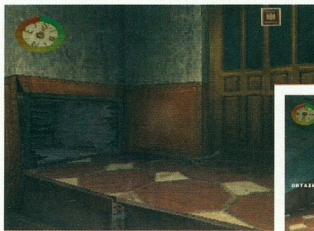
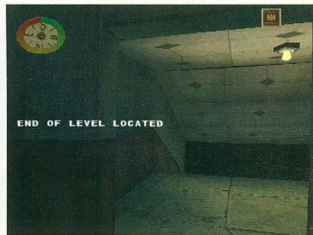
2. KÜLDETÉS: DESTROY MIGHTY RAIL GUN GRETA

A) KÉM A PÁLYAUDVARON

FELADATOK:

Váltók átállítása, kék azonosító (Blue ID) megszerzése, piros azonosító (Red ID) megszerzése

Itt bizony szükség lesz egy kis leleményességre. Indulj először balra, ahol találsz egy lépcsőt, menj fel rajta, majd tovább a létrán. Mássz egészen a keskeny folyosóig. A folyosó végén egy órbe fogsz botlani, akinek ha felmutatod a belépődet, simán tovább enged, és felveheted a kék azonosítót. Ezután a konzol segítségével állítsd át a pályákat. Ha kész, siess vissza a starthoz, lépj a következő ajtóhoz, és a kék azonosító felmutatásával könnyedén átjuthatsz a következő szakaszra. Most haladj tovább egyenesen, először le, aztán fel a lépcsőn, míg meg nem látod a szellőzőnyílást, tőled balra. Ezen keresztül ereszkedj le az alagútba, és már készítheted is a fegyvered, hogy az átjáró végén lelődd az őrt, aki ezután biztos nem fogja megakadályozni, hogy felvegy a piros azonosítót. A következő állomást a szobából kifelé menet találod. Menj le a lépcsőn, és mutasd meg a belépőd az őrnek. Miután tovább engedett, folyamatosan azonosítsd magad az állomás tartózkodóknak. A kijárat a vonattól jobbra helyezkedik el.

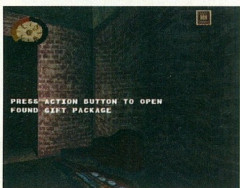
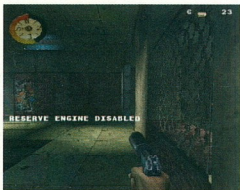


B) AZ AJÁNDÉKCSOMAG

FELADATOK:

A szállítmány jegyzék (Freight Manifest) eltulajdonítása, piros azonosító (Red ID) megszerzése, ajándékcsomag megszerzése, kísérleti motor megsemmisítése, felszívódás az alagútban

Valóságos rémálomnak tűnhet ez a pálya, ha nem játszol elég óvatosan. Már a legelején gyorsan kapd fel a szállítmány jegyzéket, tőled balra, és ne is foglalkozz azzal az átjáróval, amin az őr eltűnik. Ehelyett inkább lopakodj át a következő szakaszra, majd haladj ismét balra, egyenesen a központi teremig, ahol az asztalnál egy szofőgalamban lévő tiszta találsz. Nagyon-nagyon óvatosan intézd el, és vedd magadhoz a piros azonosítót. Ezután sétálj a peronhoz, és a sarkon túl jobbra keresd meg a cseálló tokot. Ha megvan az ajándékcsomag is, akkor nyisd ki, és tedd el az elemeket. Most indulj vissza az első átjáróhoz, és az új belépőd segítségével menj a kísérleti laborba, és röptsd a vonatot a levegőre. Vigyázz, mert az ajtón egy egész sereg fog keresztül repülni. Ha tiszta a levegő, újra settenkedj a peronhoz, aztán tarts balra a sínek mentén, míg el nem éréd az alagutat, és egyben a pálya végét.



C) VASÚTVONAL A KANYONBAN

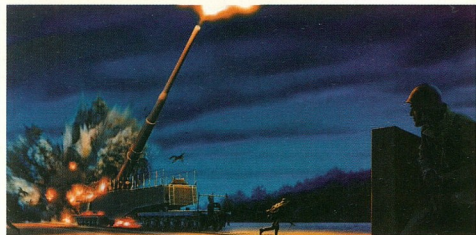
FELADATOK:

Gránátok felkutatása, üzemanyag tartályok megsemmisítése, a vasúti rohamlőveg felkutatása

Újra egy cseles pálya, de ha alaposan elsajátítottad a mesterlövészet minden csínját-bínját, nem lesz baj. Mivel az ellenség nem spórolt a nehéztűzérséggel, először szedd le a hídon lesben álló orvlövészt, majd indulj el jobbra, az alagúthoz vezető úton. Haladj tovább a szellőző mentén, és ha lelőted az ágyúnál lévő őrt, vedd fel a gránátokat. Ezután, kint is hatástalanítsd az őrköt, aztán menj vissza a fűtővonalra. Amint lehetséges, fordulj el balra, és semmisítsd meg az üzemanyag tartályokat. Miután végeztél velük, ismét menj vissza a főútvonalra. Óvatosan menj át a hídon, és útközben adj le pár lövést a lőállásra, de ügyelj a feléd repülő gölyökre is. Most menj át az alagúton, és tarts balra, közben tedd szabaddá a teherautó melletti ösvényt. Az út végén egy másik átjárót találsz, aminek a végén lesz egy nyílás. Tudod mi a teendő. Dobj egy gránátot a lyukba, ami majd járhatóvá teszi az előttd lévő ösvényt is. Ha kész, ugorj le, és az alagúton keresztül menj a következő pályára.



2. KÜLDETÉS FOLYT...

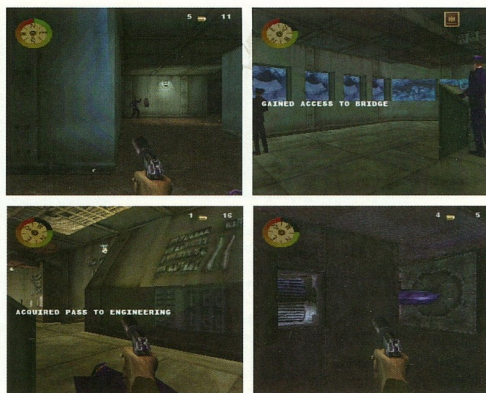


D) TALÁLKOZÁS GRÉTÁVAL

FELADATOK:

A nehézbegy elpusztítása

Már most készül fel arra, hogy ez a pálya eléggé cseszesnek fog bizonyulni. A sínek mentén haladva, szedd le az öröket, és állj meg a jobb kanyar előtt. Gyorsan kapj elő egy gránátot, és hajítsd a sarok mögött rejtőző nációra. Ezután indulj tovább, és irány a kapu, ahol szintén nyírd ki a strázsákat, de vigyázz, mert egy pár lövést azért még dk is leadnak. Ha sikerült, menj vissza a sínekhez, és haladj tovább, egészen a vonatokig. Innen a mesterlövész puskával intézd el az öröket és a Gestaposokat tőled jobbra, majd ismét válts vissza az automatára, hogy a balra lévő katonákkal is leszámolhass. Ha tiszta a levegő, helyezz pár töltetet a jobb oldalra, majd hátulról kerüld meg a vonatot, és balra is helyezz el néhányat. Közben légy résen, mert egy Gestapos arrafelé ólálkodik, úgyhogy ne habozz, hatástalanítsd és rohanj fedezékbe. A küldetés akkor fejeződik be, amikor a lövegek felrobannak.



A) MENEKÜLÉS A WOLFRAMRÓL

FELADATOK:

Belépés a Promenade-ba, belépés a parancsnoki hídra, franciakuks megszerzése, belépés a gépházba (Engineering), motor leállítása, helyszín elhagyása a rakodóterén keresztül

A harmadik küldetésben tengerre szállunk, és reméljük, a jó Patterson hadnagyot nem fogja ledönteni a tengeri betegség. Vágyjunk hát bele. Óvatosan közelítsd meg a jobb kéz felőli szobát, és intézd el a tisztet, hogy szert tehess az általános felépőjére. Így már gond nélkül beszélhetsz a Promenade-ba, amit a hosszú folyosó végén találsz. Az ajtót egy ór felügyeli. Mivel a parancsnoki hídra is csak azonosítással lehet bejutni, indulj el balra, lödd le a válaszfal mögött bujkáló őrt is, majd kapd fel a belépőjét. Ezután fordulj jobbra, és minden arra járónak mutasd fel a kártyát, míg el nem éréd a hidat, majd kapaszkodj fel a következő szintre, és tarts jobbra. Készülj fel arra, hogy a pályának ez a része eléggé cseszes, és őszintén szólva, nem valószínű, hogy sikerül elkerülnöd a riasztót. Próbáld tehát a kapitánytól minél gyorsabban elvenni a gépházba szóló belépőt, és még mielőtt megszólalna a riasztó, rohanj a szembeni átjáró irányába. Balról feljuthatsz a fedélzetre, majd onnan szaladj ismét balra, de közben lödd ki az összes arra járó őrt. Miután sikerült felvenni a franciakuksot, rohanj tovább, míg a riasztó el nem hallgat, és menj vissza a Promenade bejáratához, ahonnan továbbhaladva megtalálod a gépházat. Ne feledd útközben az összes őrt hatástalanítani, különben újra megszólalhat a riasztó. Ha sikerült, ugorj le, és jobb felől keresd meg a motorházat. Megint öld meg a két őrt, és azután hajítsd a kulcsot a motorba. Ekkor megszólal a riasztó, úgyhogy szorítsd erősen, várd meg míg elhallgat, és ha tiszta a levegő irány vissza a rakodóterbe. A kijáratot jobbra találod. Nyisd ki a nagy ajtót, nyírd ki az őrt, és futás.



3. KÜLDETÉS: SCUPPER THE U-BOAT

B) DACHSMAG FELETT AZ ÉG

FELADATOK:

Fegyverek felderítése, felvonulási terv biztosítása, teherautó felrobbantása, a Production Facility-hez vezető lejárát felderítése

A fegyverek rejtekhelye már a pálya legelején szembejön, úgyhogy tépd fel a ládat, és vedd ki belőle a zsákmányt. Ezután kaszálj le annyi őrt amennyit csak bírsz, és ugorj le a raktár hátoldalán. Mikor leérkezel, szemközt találd magad a teherautókkal. Rohanj csak tovább, közben persze folyamatosan biztosítsd az előrehaladást, majd fordulj be a sarkon, és meg se állj a kunyhóig. Bent megtalálod a Felvonulási tervet. Ha megvan, menj vissza a teherautóhoz, robbantsd fel, és ismét keresd meg a raktár tetejére vezető létrát. Mikor fent vagy, ugorj át a szemközi tetőre, oda, ahol a doboz látható, majd mássz fel a létrán. A tetőről persze ne feledd leszedni a fickót sem. Innen ugorj le a rakomány telepre, és lödd le a vonat depójáratát őrző embereket. Ezután indulj el a baloldali ösvényen, és, ha megvan a létra, fel a tetőre, ahol szintén két ór vár leszármolásra. A következő helyszínre a szellőztetőn keresztül juthatsz el, majd ugorj le, és menj egyenesen a létráig. Vigyázz, nehogy balra menj, mert még meggyújhat a bajod egy nagy sereg katonával. Ugorj csak egyik tetőről a másikra (az őroket persze ne kíméld), míg meg nem talárod a Production Facility-hez vezető lejáratot.



C) A VADÁSZTANYA

FELADATOK:

Motor tervrajzainak megszerzése, hajó tervrajzának felkutatása, zsilip megsemmisítése, tengeralattjáró felderítése

Hát Patterson barátunknak itt sem lesz valami könnyű dolga. Először is, ugorj le a production facility-be, és lödd szét a rácsot, aztán gyorsan az őrt is. Haladj egyenesen tovább, és mielőbb hatástalanítsd a strázsákat, nehogy aktiválhassák a riasztókat. A második dokknál, figyelj arra az emberre, aki a csatorna mögül próbál csapást mérni rád, és az első adandó alkalommal számold le vele. Ezután lépéseket fogsz hallani a sarok irányából. Ne tétovázz, szedd le az összes katonát, majd száadját a nagy dokkhoz, ahol a bal oldali asztalban megtalálod a motor tervrajzait. Megvan? Akkor most nyomulj át arra a dokkra, ahol a majdnem kész tengeralattjárót láthatod, és vedd fel a tervrajzokat a túloldali fal tövéből. A következő feladat az, hogy felrobbantsd a zsilipet. Ehhez először fuss át a kifelé vezetett átjárón, és fordulj el balra. A folyosó végén ott vár az irányítópujt, úgyhogy tedd a dögöd, de azért vigyázz a szinte semmiből előbukkanó katonákkal. Ezután egy újabb nehéz kihívással kell majd szembenézned. Menj fel a peremre, hasalj le, aztán kezdj küszni, úgy, hogy közben kilőhesd a matrózokat. Amikor már tiszta a levegő, ugorj át a következő dokkra, ahol a nagy tengeralattjáró várakozik, és miután itt is leszármoltál az ellenséggel, pattanj a fedélzetre. Az átjáró már csak rád vár...



3. KÜLDETÉS FOLYT...

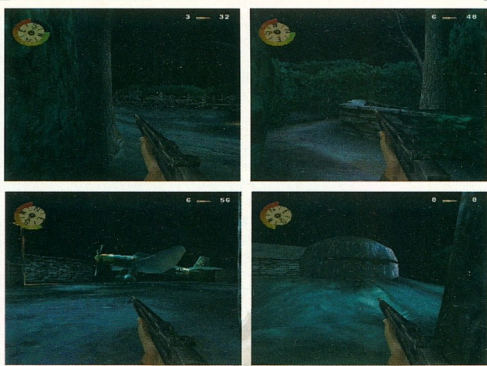


D) MERÜLÉS!

FELADATOK:

HMS Belfast rádió koordinátái, merülés megakadályozása, mélységi kormány megsemmisítése, ballaszt megsemmisítése, terep elhagyása

Annak ellenére, hogy első látásra talán soknak tűnik a feladat, nem kell megijedni, mert a pálya viszonylag egyszerű. Kezdjük is a sort a WC-ben tartózkodó fickóval, balra, majd utána rögtön végezz a szobában lévő örökkel is. Ezután már könnyedén leugorhatsz a gépházba, ahol újabb öröket kell hatástalanítanod. Mikor végeztél a csapattal, távozz a hosszú átjárón keresztül, de vigyázz, mert a folyosó mentén számos katonával kell majd megbirkóznod. Ha sikeresen elérted a létrát, mássz fel a tetőre, és rohanj, amilyen gyorsan csak tudsz, közben lódd le a fedélzeten álló két fickót, majd az ajtónyílásnál lévőket is. A következőkben érdemes lesz előkészíteni egy gránátot, mert néhány katona csak arra vár, hogy meghiúsíthassa a küldetést. Ha végeztél velük, nyomulj át a jobbra található szobába, és küldj egy SOS-jelet, majd menj át másik terembe, ahol megtalálod a mélységi kormányt, és az irányító berendezést. Ugye tudod, mit kell tenned... Mielőtt az egész a levegőbe repül, fordulj be a sarkon, és keresd meg a ballaszt irányítót, majd a vörös irányítóteremben a kijáratot. Feladat teljesítve.



A) A SIEGFRIED ERŐ

FELADATOK:

Bombázó elpusztítása, feszítőrúd felderítése, átjáró felnyitása, első alpálya bejáratának felfedezése

Ismét egy cseles pályának nézünk elébe: nehéztüzérség, és mesterlövészek mindenfelé. Mi a teendő? Kezdjük a sort azokkal a katonákkal, akik az ösvényen álldogálnak, majd folytassuk a fűtőn oláldokokkal. Utána, nézz fel a fákra, és ott is intézd el az orvlövészeket. Haladj tovább az úton, egészen addig, míg jobbra el nem éred az átjárót, amin keresztül eljuthatsz a sirkertbe. Itt újabb három katona vár a végletetere. Ha készen vagy, térj az újabb fűtvonalra, haladj balra, és légy nagyon óvatos, amikor eléred a felgyverzett teherautót. Koncentráj a tetején lévő ágyúra, amit, még mielőtt tovább indulnál, el kell pusztítanod. Ezután, mikor felértél az emelkedőre, ismét fordulj jobbra, és addig menj az erdőn át, amíg el nem éred az útelágazást. Jobbra, egy újabb tábori sebész felszerelést találsz, balra pedig egy alagutat. Menj le, és fordulj balra amint lehetséges, hogy kijuthass az erdőből. Ha kint vagy, gyorsan szedd le a két őrt, és a gép mögötti őrzemest. Most már gond nélkül megsemmisítheted a bombázót, és a főkapun keresztül nyomban elmenekülhetsz. Haladj tovább balra, majd biztos távolságból lódd ki a hidon felállított loállásokat. A feszítőrúdat innen jobbra találod. Vedd fel, és indulj el a jobb felőli átjárón. Nemsokára meglátod az utolsó útszakaszt, amiről egy ágyú mered egyenesen feléd. Fordulj balra, és lassíts, amikor észreveszed a megerősített blokkot. Harcold keresztül magad az állásokon, és siess be abba szobába, ahol az erdőhöz vezető bejárat található. Bent, kövesd a csatorna vonalát, majd mássz fel a létrán. Fent egy újabb páncéltornyot kell kezelésbe venni, aztán, ha elült a veszély, kerüld meg jobbról, és lódd ki az ablakban tanyázó őrt. Innen már csak jobbra, majd balra kell menni, és meg is érkeztél az első alpályához, valamint magához az erdőhöz.



KÜLDETÉS: ATTACK ON IMPENETRABLE FORT SCHMERZEN

B) TISZTI SZÁLLÁSON

FELADATOK:

Hamis SOS küldése, Muller ezredes parancsainak megszerzése, alsó szintekhez vezető kulcs, és gázálcarc megszerzése

Az erődben már rég elszabadult a kaosz, ezért nincs veszteni való időd. Elsőként, a folyosó végén balra megtalálod a rádiós szobát, ahonnan elküldheted az üzenetet. Ezután menj vissza a következő átjáróhoz, és mássz fel a végén található létrán. Szaladj fel a lépcsőkön a nagy ágyúhoz, és lödd ki a dobozt tőled balra, majd dobj egy gránátot a nyílásba, és ugorj le. Az átjárónál tarts balra, és pattanj egy szinttel lejjebb. Fuss tovább, és a parancsokat a folyosón, egy asztalra rejtve fogod megtalálni. Miután sikerült felvenned, indulj vissza, majd balra haladva előbb-utóbb eléred a C blokkot. Amennyiben szükséges lenne rá, a törmelék mögött újabb elsősegély csomag rejtőzik. Most lépj be a másik ajtón, és indulj felfelé a létrán, majd tovább a szellőzőn át a gázfejlesztőhöz Itt nagyon óvatosnak kell lenned, mert az egész helység csak úgy hemzseg az öröktől. A következő szakaszt balra, a rámpán túl találod, a kék ajtó mögött. Előbb azonban, még szükséges lesz a maszkra, és a kulcsra, ezért haladj végig a folyosón, míg meg nem látod balra a két ajtót. Az egyikben, egy asztalon megtalálod a maszkot, a másik pedig egy hálószobába nyílik. A kulcs a WC-ben tartózkodó embernél van. Csapj le rá, majd, küzdj meg a szobát ellepő sereggel. Ha végre tiszta a levegő, menj vissza a kék ajtóhoz, és jöhetsz a következő pályára.

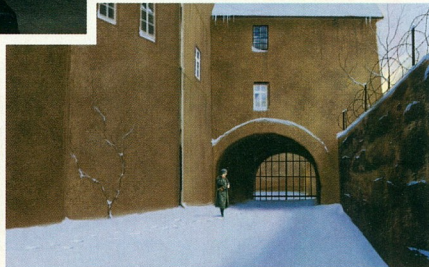


C) MÉRGELEGY-TELEP

FELADATOK:

1-es, és 2-es szelepek aktiválása, erőd elhagyása

Készülj fel arra, hogy ezen a pályán bizony nagy szükség lesz a fegyvereidre. Indulj el balra, át a piros lámpás szobán, majd miután kivégezted a katonákat, menj tovább jobbra a következő teremig. Kövesd a csatorna útvonalatát, míg el nem jutsz egy sor lepecsételt ajtóhoz. Innen adj le egy pár lövést az átjáróban bujkáló nációkra, akik ezek után egymást fogják megsemmisíteni. Ha befejeződött a csetepaté, rohanj át a folyosón, ha jts le egy gránátot, aztán ugorj te is utána. Miután lelőtted azt a három őrt, küzd fel magad a keskeny folyosóra, és szaladj végig rajta. Keresd meg azt a szobát, amelyikben az első szelep van és nyisd meg, ezt követően pedig tedd úgyanezt a másoddikkal is, amit a másik helységben találsz. Ha minden rendben van, ne feledd meg arról a kisebb hadtestről sem, amelyik épp téged szeretne likvidálni, tanítsd őket alaposan mőresre! Amint tiszta a levegő, rohanj át a hosszú átjárón, egészen a következő folyosóig. Mássz fel rá, és a szellőzőn át megtalálod a kijáratot.



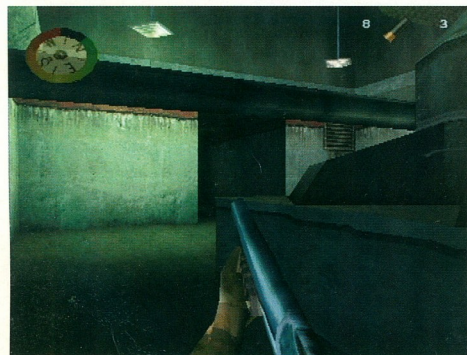
5. KÜLDETÉS: SABOTAGE THE RJUKAN HYDROPLANT

A) FÉLELMETES ÁRADAT

FELADATOK:

Zsilip elzárása, a hat teljesítménykapcsoló megsemmisítése, elosztószekrény szétlövése, vízi erőmű bejáratának felkutatása

Az ötödik küldetés első része meglehetősen egyszerű, ám a továbbiakban már sokkal nehezebb feladatok várnak rád. Kezdjük a zsilippel. Fordítsd el a kereket, majd lódd ki az átjáró végén ácsorgó öröket. Ha kész, fordítsd el a másik kereket is, és ugorj be a víznyelő aknába, ahol vagy fél tucat ór vár leszámolásra. Szerencsére nem fognak túl sok gondot okozni. Ezután siess végig az alagúton jobbra, és a nyílásnál fordulj balra. Egészen addig kövöld az utat, amíg el nem kanyarodolj jobbra. Eredjen meg a sárga ablakos helyiség mellett szobát, és mássz be a szellőző rácson. Haladj tovább egész az első két teljesítménykapcsolóig, majd fordulj az elágazásnál jobbra. Menj el a létráig, lódd le az őrt, aztán fent balra, megint belebotlasz egy rácba. Itt is téggy úgy, mint az előbbieken, és már meg is van a harmadik kapcsoló. Utána, ha lelértél a rámpán, kanyarodj jobbra, hogy megsemmisíthesd a negyedik relét is, majd térj rá a főtovonlra. Menj egyenesen, míg jobbra egy szobát nem látsz. Lépj be, és nyird ki a kutatókat természetesen az örökkel egyetemben. Mielőtt felrobbantánád az utolsó két relét is, iktasd ki a fő áramkört. A kapcsolót balra találod. Most már csak az erőmű bejáratát kell megkeresni, tehát indulj el balra, és a hűtő torony valamint egy csövekkel teli szoba mellett elhaladva végül eléred a kijáratot.



B) VÉGZETES ENERGIA

FELADATOK:

Generátorok hatástalanítása, a fűtőtartály folyadék áramlásának lekapcsolása, kutatási akták megsemmisítése, D20 Output Report felderítése, lift felkutatása

Öld meg az idegesítő tudósokat, és miután felmész a 2-es Állomásra (Station Two) menj jobbra, egyenesen a létesítménybe. Hatástalanítsd a három generátort, és lépj be a 3-as Állomásra. A falon található csap segítségével felére csökkentheted a teljesítményt, majd indulj a sarok felé, és lódd ki az ágyút. A következő szobába a rácson át juthatsz el, ahol a tároló mögé rejtett irányítóval teljesen leállíthatod a generátort. Ezután menj be a kutató laboratóriumba, és robbantsd fel a tőled jobbra lévő irattartókat. A D20 Output Report-ot balra találod, de útközben mindenképp hallgassd el az öröket. Amint innen tovább mész, újabb irattartókra leszel figyelmes, de vigyázz, mert a sarkon túl ismét örök állnak, talpig felfegyverkezve. Az utolsó pár iratot és a liftet a folyosó végén találod. Végezz az utadban álló strázsákkal is, és ugrás.



C) TÉGLA A TELEMARKBAN

FELADATOK:

Biztonsági szelep megnyitása, tartályokban lévő nehézvíz elvezetése, szállítási terv megszerzése, garázs felderítése, teherautó megsemmisítése

Miután kilőtted az öröket, siess egyenesen a raktárszobába. Haladj el a balra nyíló átjáró mellett, és menj az első tartályhoz. A kerék elfordításával, a víz negyedét elvezetheted. Most menj a kettes tartályhoz, ismételd meg az előző műveletet, és mássz, a folyosón keresztül, át a következő szakaszhoz, ahol megtalálsz a biztonsági szelepet. Mikor sikerült kiereszteni, ugorj le, és célozd meg a soron következő szobákat, majd vedd kezelésbe a hármas, és négyes tartályokat is. A gyors előrehaladás végett, érdemes megnézni, mi van az utóbbi tetején... Ezután megint ugorj le, és kövess a lefelé vezető utat. A következő átjárónál, balra, öröket látsz, akik épp egymással diskurálnak. Ne várd meg, míg befejezik, inkább tedd el mindet láb alól, és vedd magadhoz a szállítási tervet, ami a jobboldali falon található. Ha készen vagy, menj vissza a főútvonalra, és irány a garázs. Amikor megérkeztél, a sarkból adj le egy pár sorozatot a jobbra álldogáló katonákra, és figyelj arra a fickóra, aki hátulról próbál csapatot mérni rád. Végül pedig robbantsd fel a teherautót, és balra hagyd el a terepet.



D) NEHÉZVÍZ

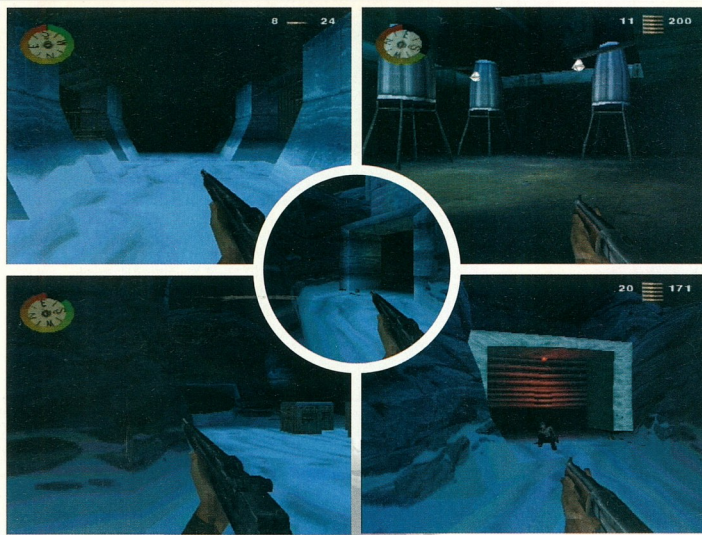
FELADATOK:

Mindkét teherautó megsemmisítése, erómű hatástalanítása, szabotázs akció végrehajtása a kompon

Kitartás, már nincs sok hátra a küldetésből. Jobbra téled, egy teherautó látható, amit ha sikerült felrobbantani, haladj tovább egyenesen, és nyírd ki az öröket. Ut közben ne tévedsz szem elől a páncéltörős sráckokat sem, mert nagy veszélybe sodorhatnak. Ezután a második teherautót is repítsd a levegőbe, és folyamatosan végezz az ellenséggel, főképp a kanyon falán ólálkodó orvlövészekkel. Ha szabad az út, menj egyenesen a falu határáig, öld meg a két őrt, és a kőboltzat alatt tarts balra, egész addig, amíg meg látod az eróművet, valamint az azt őrző három katonát. Habozás nélkül szedd le őket, majd az energiafejlesztőt is tedd a földre egyenlővé, még mielőtt a nehéztűzesség és egy sereg náci ellepné a terepet. Miután velük is végeztél, a főútvonalon keresztül fuss a komp dokkok irányába. Ott vedd kezelésbe a három őrt, és a hajón vágj bele a szabotázs akcióba, majd keress meg a kijáratot. Szép munka, Patterson!



6. KÜLDETÉS: CAPTURE THE SECRET GERMAN TREASURE



A) HARC A HÁGÓN

FELADATOK:

Generátor üzemanyag megsemmisítése, bánya bejáratainak felkutatása

Az utolsóelőtti küldetés első szakasza igazán sok gondot fog okozni. Főleg azért, mert a katonák nem csak, hogy hihetetlenül felgyorsultak, de szinte minden második egy bazookával próbálja kivívni a maga igazát. Kövesd a kanyon útvonalt, egészen a csövekig, majd szedd le a falon lesben álló mesterlövészeket. A kanyon egyenesen egy csomaglerakóba nyílik, úgyhogy miután felvetted a sok értékes holmit, hatástalanítsd az erkélyen ólálkodó orvlövészt is, majd óvatosan semmisítsd meg a löállást a baloldali sarokban. Ezután ugorj át az ágyút, és az éles bal kanyaron túl, mász fel a dombra, ahol újabb rohamra lehet számítani. Ha tiszta a levegő, fordulj el a domb tetején jobbra, szedd le a mesterlövész a baloldali falról, és a jobb-oldali átjárón keresztül eljutsz egyenesen a generátor üzemanyag tárolóhoz. Itt is szembejössz magad néhány őrrel, majd miután végtegel velük, robbants fel a négy tartályt, és hagyd el a raktárt. Most már közvetlenül bejuthatsz a bányába, tehát öld meg az őroket, és indulás...

B) A MERKERS BÁNYA

FELADATOK:

A nyolc SS alakulat tagjainak likvidálása, Dahood kézirat visszaszerzése, lift kulcs megszerzése, lift felderítése

Ismét egy cseles kis pályának nézünk elébe, tehát nem árt az óvatosság. Már csak azért sem, mert a katonák gyakran arcátlanul a hátad mögül próbálnak becserkészni, és más nem is hiányozna, mint egy golyó a tarkódoba. Az okozna igazán csúnya fejfájást. Az első SS katonát közvetlenül előtted, a bánya bejáratánál találod. Miután kinyírtad, kövesd az utat, amíg el nem kanyarodik balra, és haladj tovább, hogy leszedhesd a második SS-t is. Térj vissza a főössvényre, és a következő barlangnál küldd a többieket is a másvilágra. A kéziratot is itt, a két szeszes vagon mögé rejte találod. Most menj rá a jobbra vezető ösvényre, és az átjárón keresztül, ismét jobbra, egy újabb gazfickóval számolhatsz le. Gyorsan, mielőtt még elhagynád a termet, az asztalról vedd fel a lift kulcsát, de tartsd jól nyitva a szemed, amikor kifelé haladsz az alagútból, mert néhány katona észrevétlenül megpróbál majd a nyomodba eredni. A hatodik SS-t kicsit lejjebb, egy fölkében találod meg, majd balra megint likvidálhatsz egyet. Kifelé haladva folyamatosan légy résen, nehogy a bazookás srácok kárt tehesse neked benned, és célozd meg az utolsó jobb kéz felőli kamrát, ahol az utolsó SS rejtőzik. Innen egyenesen tovább, a nagy barlangban megtalálod a liftaknát.



7. KÜLDETÉS: ESCAPE FROM THE V2 ROCKET PLANT

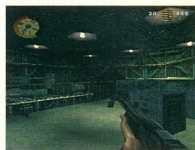
A) A SZERELŐCSARNOK

FELOADATOK:

V1-es célpont-lista felkutatása, a V1 kilövőrendszerének elpusztítása, silók ajtajának kinyitása, vészkijárat lokalizálása

Vári, míg a két katona elhagyja az örbódét, s csak ezután intézd el őket a shotgunnal. Utána rohanj be az átjáróba, és lödd le a két őrt, mielőtt még bedobná a gránátot jobboldali lejáróba. Ugorj le, és hatástalanítsd az első őrt, majd a másik hármat is a sarkon túl. Ne feledd meg a felszerelésről sem, és mássz fel a létrán. Siess tovább, és közben folyamatosan használd a fegyvered. Ismét ugorj egy szinttel lejjebb, megint tégy el két őrt láb alól, és fuss egész a teszt laborig. Vigyázz, mert a baloldali kutató valószínűleg okoz majd némi problémát. Ezután, kövesd a sötétbe torkolló folyosót, és ha sikerült kilőnőd a végén felbukkanó fickót, menj be a két szobába, és tedd át magad a másik raktárba, ahol egyébként a siló ajtóit is megtalárod, és pucold ki a folyosó végén lévő helyeséget. Ha felvetted a V1 célpont listát, menj tovább, és keresd meg a kilövés irányítót.

A szobát egy pár tudós őrzi. Lódd le őket, nyisd ki az ajtót, és pusztítsd el a kilövőrendszert, aztán menj vissza oda, ahol megtalálod a silókat. A következőkben minden mozdulatot előre meg kell fontolnod. Ugord át a ládákat, és mozdulatlanul várj, amíg megjelennek katonák. Utána jöhet a megszárlás. Mikor mindet átküldted a másvilágra, szökkenj az alagútba, és fuss a laborba, ahol megtalárod a vészkijáratot.



C) KINCSES BÁNYA

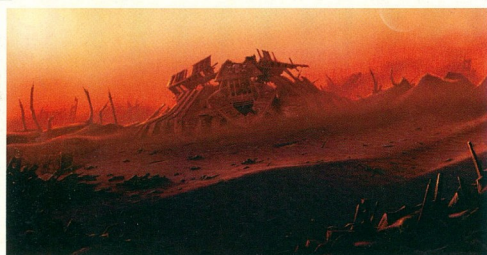
FELOADATOK:

A leltár (Curator Inventory) felderítése, bombák felderítése, és leszerelése

Közönhetően a bazookával állig felfegyverkezett hadseregnek, ismét egy nagyon nehéz pályának nézünk elébe, tehát az éles reflexek itt elengedhetetlenek. Menj végig az átjárón, amíg el nem éröd a terem. Bent két katona áll őrt. Először öld meg a távolabibb, mert nála van a bazooka, majd ha elült a vesztély, szereld le a jobbra található bombát. Kifelé menet válaszd a jobbra lévő ösvényt, és menj végig rajta, nem kímélve természetesen az utadat álló majd fél tucat katonát. A következő terebben találod a leltárt, ahol több apróságot is felvehetsz. Ezután menj vissza az első teremhez, és onnan rohanj át a másik nagy barlangba, ahol kezelésbe veheted a következő három bombát; egyet jobbra, egyet balra, egyet pedig szemben. Miközben előrenyomulsz, egy percre se feledd meg a nyomodban lévő bazookásról, és a balról felbukkanó mesterlövészről se. A liften keresztül ugorj a szellőző aknába, és itt is likvidáld katonákat. Rohanj a bombához, deaktiváld, majd megint vedd gondjaidba az őrt. Mielőtt azonban áttérnének a következő csales részre, még egy bomba hátravan. Töltsd hát meg azt a bazookát, és irányítsd egyenesen a barlang bejáratára, arra a hídon túli pontra a sötétség közepén. Lőj párat abba az irányba, és amikor meglátod a vakító fényt, gyorsan húzódj vissza. Ezután itktsd ki az iménti barlangban lévő két őrt, menj a hídroz, alatta megtalárod a felszerelést, és rohanj át a másik barlangba. Ennél az átjárónál légy nagyon körültekintő, és azonnal lödd le a bazookás őrt, mert különben azonnal szétlocsanja a fejedet. A következő üregnél, miután kilőtted a fickót, rohanj balra, és gyorsan szereld le a bombát, majd a jobbra lévő barlangnál is hatástalanítsd az őroket. Menj be, és műalkotások között megtalárod az újabb bombát, majd indulj kifelé, persze megint légy résen, és meg se állj az utolsó barlangig. Ott négy bomba vár rád. Ha azokkal is elkészültél, szaladj tovább, aztán fordulj el jobbra, mássz fel a létrán, és keresd meg a kijáratot.



7. KÜLDETÉS: FOLYT...



B) A CSODAFEGYVER

FELADATOK:

Kutatók jegyzékének felderítése, V2-es tervrajzának felkutatása, bejutás a vezérlőterembe, a Gíroszkópos irányító rendszer (Gyro Guidance System) működés képtelené tétele, a kilövőközpont felderítése

Ezúttal is egy hosszú, és kemény menet vár bátor hősrünkre, akinek minden tudását be kell vetnie, hogy legyőzhesse az ádáz ellenséget. Jelen esetben még a kutatók is komoly mesterlövészeknek bizonyulnak. Jó hírek számíthat viszont, hogy a bazookások itt nem okoznak komoly fejtörést. Rögtön a kezdetek kezdetén számolj le a két őrrel, és vedd célba a hosszú folyosót, ahol még három rejtőzik.

Ha velük is végezted, rohanj a főajtáron át, először jobbra, aztán balra kanyarodva, egész az örökkel teli folyosóig. Haladj végig ezen a szakaszon, míg eléred a következő alaposan körülvetett területet, és a tőled balra lévő szobában megtalálod a jegyzéket. Ezután menj vissza a főfolyosóra, és most fordulj el jobbra. A kijáratához a balkéz felőli ajtón juthatsz el. Most nagyon kell figyelned, mert vagy 15–16 katonát kell elintézned, úgyhogy átjáróról átjáróra araszolva, kell átküzdened magad a másik raktárhoz. A V2 tervet út közben, egy asztalról tudod felvenni, de figyelj az orvlövészekre, akik a keskeny folyosó felől támadnak. Ha mind meghalt, mássz fel, és az újabb keskeny átjárón keresztül haladj a hosszú, örökkel teli korridor felé. Miután kilótted az út végén akadékoskodó tudóst, nyomulj egyenesen a laborba, és hajtsd végre a szabotázs akciót. Mikor elkészültél, menj át a másik, igen erőteljesen őrzött átjáróban, indulj el jobbra, és keresd meg a kilövő központot.



C) GOTTERDAMMERUNG

FELADATOK:

Manipulált V2-es kilővése

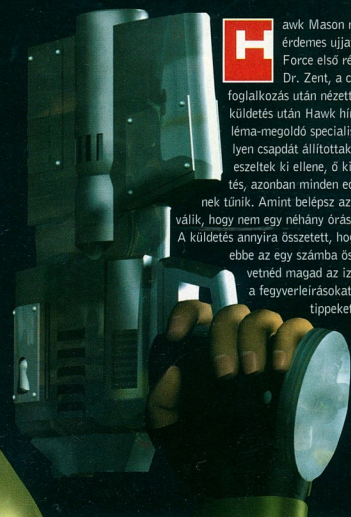
Elérkeztünk a legutolsó küldetés teljesítéséhez, és azt kell mondanunk, persze nem kell megjedni, mi már kidolgoztunk egyet. Mivel most már nyilván utólrétegethetetlen vagy a lövészet terén, kapd elő a shotgun, és lódd le az átjáróról lévő két őrt. Ezután, haladj balra, a kőfalon lévő hasadék fele, majd nyírd ki a bazookás srácot, és a mögötte settenkedő orvlövészt. Miután észrevetted a ládákat, fordulj meg, és szedd le a semmiből előretörő katonákat, külön figyelmet szentelve a bazookásoknak. Az átmeneti tűzszünetekben próbálj annyi dobozt megsemmisíteni, amennyit csak lehet, a kilövő ugyanis mögöttük rejtőzik. Ha sikerült ezen a szakaszon is átverekedned magad, ugorj le a szikláról, és hatástalanítsd az összes utadat álló őrt, majd célozd meg a torkolatot, ahol, jobbra, megtalálod a bunkert. Mikor odaértél, dobj gránátot a tetőn lévő lyukba, és miután a tudósok már okozhatnak több gondot, ugorj te is be. Robbanj a kapcsolóhoz, és aktiváld a rakétát, ami ezután szép nagyot fog robbanni a levegőben, téged pedig minden idők legnagyobb hősvé avatnak.



HIVATALOS
MEGOLDÁS

Fighting Force 2

A FIGHTING FORCE 2 NAGYOBB KIHÍVÁST JELENT, MINT AMIVEL EGY INTENZÍV FOGYÓKÚRAPROGRAM RÉSZTVEVŐINEK SZEMBE KELL NÉZNIÜK, ÉS NEHEZEBB VÉGIGJÁTSZANI, MINT EGY ARAB KERESZTREJTVÉNYT MEGFEJTENI. REMÉLJÜK, SOK HASZNOS ÖTLETET TALÁLSZ MAJD JÁTÉKISMERTETŐNK ELSŐ RÉSZÉBEN, ÉS SIKERÜL TÚLJUTNOD A BOSSZANTÓ AKADÁLYOKON.



Fawk Mason nem az a fajta ember, akivel érdemes ujjat húzni. Miután a Fighting Force első részében legyőzte a gonosz Dr. Zent, a csapat többi tagja könnyebb foglalkozás után nézett. A sikeresen végrehajtott küldetés után Hawk hírneve, mint a legjobb probléma-megoldó specialista szárnyra kapott. Bármilyen csapdát állítottak neki, bármilyen tervet eszeltek ki ellene, ő kivágta magát. Az új küldetés, azonban minden eddigi kalandjánál nehezebbnek tűnik. Amint belépsz az acélüzembe, világossá válik, hogy nem egy néhány órás túrának nézel elébe. A küldetés annyira összetett, hogy ismertetését nem tudtuk ebbe az egy számba összesűríteni. Mielőtt belevetnéd magad az izgalomba, olvasd el a fegyverleírásokat és az általános tippet.

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZKÉP:

„Nem közelíti meg sem a Metal Gear Solid-ot, sem a Fighting Force-ot, bár e két játékból építkezik. Semmit-mondó cím, ami próbál többet sugallni a játék valószínű érdemeinél.”

6

A TÍZBŐL

THINGS TO KILL PEOPLE WITH...



1 Ő, a halálós-kéz technika. **2** A közelharcban az automata fegyvereknek nincs párja. **3** Ha több ellenséggel kerülsz szembe, lódd szét a melletted lévő berendezést, mert a robbanás gyorsan elintézi őket. **4** Ha vaktában lövöldözöl, nem jutsz előbbre. **5** A mesterlövész-puska torkolattüze igazán szép látvány. **6** Egy akciójáték nem nélkülözheti az orvlövész feladatokat. **7, 8** Ha így odapörkölsz, maradj a robbanás hatósugarán kívül.



Minden várakozással ellentétben, nem borotvaéles szér vagy csipős nyelvre lesz szükséged a játékban, hanem fegyverre és rengeteg lőszerre.

KÉZI FEGYVER (HAND GUN)

Kiváló fegyver a játék elkezdéséhez és a magányos célpontok kilövéséhez. Sokkal hatásosabb, mint gondolnád.

GÉPFEGYVER (MACHINE GUN)

Általános és jól használható fegyver. Nem kérdés, mit kell bevethetned, ha gyorsan meg akarsz szabadulni az előtted posztoló két-három őrtől.

VASRUDAK, CSŐVEK, FEJSZÉK (ASSORTED BARS, PIPES & AXES)

A játék során több vasrudat, fejszét találsz majd szerteszét heverve. Kapj fel egyet, és akaszd a hátadra, mert jól jöhet, ha szét kell csapni egy-egy számítógépet.



KÉS (KNIFE)

Az igazat megvallva, önmagában nem túl hatásos fegyver, de a gyánútlan célpontok becserkészéséhez jól használható.

GÉPFEGYVER 2 (MACHINE GUN 2)

A korábban említett gyorstüzelőnél nagyobb hatásfokú fegyver. Vedd fel, és tartalékd a lőszert a kínosabb helyzetekre.

MESTERLÖVÉSZ-PUSKA (SNIPER RIFLE)

Tökéletes fegyver, ha erkélyről lövöldöző őrok állják el az utad. Gondold meg, mikor használod, mert a hozzá való lőszert elég nehéz beszerezni.

RAKÉTAETVŐ (BAZOOKA)

Távoli célpontok megsemmisítésére kitűnően használható, célkétvő fegyver. Azonban ha a célpont túl közel van, vess be mást, mert könnyen Te is a robbanás áldozatává válhatsz.

GRÁNÁT (GRENADE)

Szintén távoli őrok ellen vethető be, de kis szobákban használod az előbbi fegyvereket.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

Ne pazarold a lőszert, hisz ez a legrárbább kincsed!

Használj vasrudat vagy fejszét, ha csak néhány könnyű ellenséget kell elintézned.

Nézd meg, mi van alattad, amikor lefelé mászol egy létrán. Nyomod meg az -et és a -at.

Használj fel a harcban a hordókat is. Várd meg, amíg egy őr közel megy valamelyikhez, aztán lőj rá a hordóra.

A robbanás azonnal kivonja a forgalomból a hatósugarában lévő ellenfeleket.

Ha nem akarsz saját fegyvereid áldozatává válni, tüzeld távolról.

A *Fighting Force 2* őreinek van egy roppant bosszantó szokása: a semmi-ből bukkannak elő, ezért tartsd az ujjad a ravaszon, és légy mindig ugrásra kész!

Ha több őrral kerülsz szembe, próbáld meg egymás mögé sorakoztatni őket,

mert így Rád célozva, egymást lövik majd halomra.

Ha nem szorít az idő, verd szét az utadba akadó gépeket.

Szerencsés esetben, (vagyis szinte mindig) plusz fegyver vagy lőszert lesz a rombolás jutalmá.

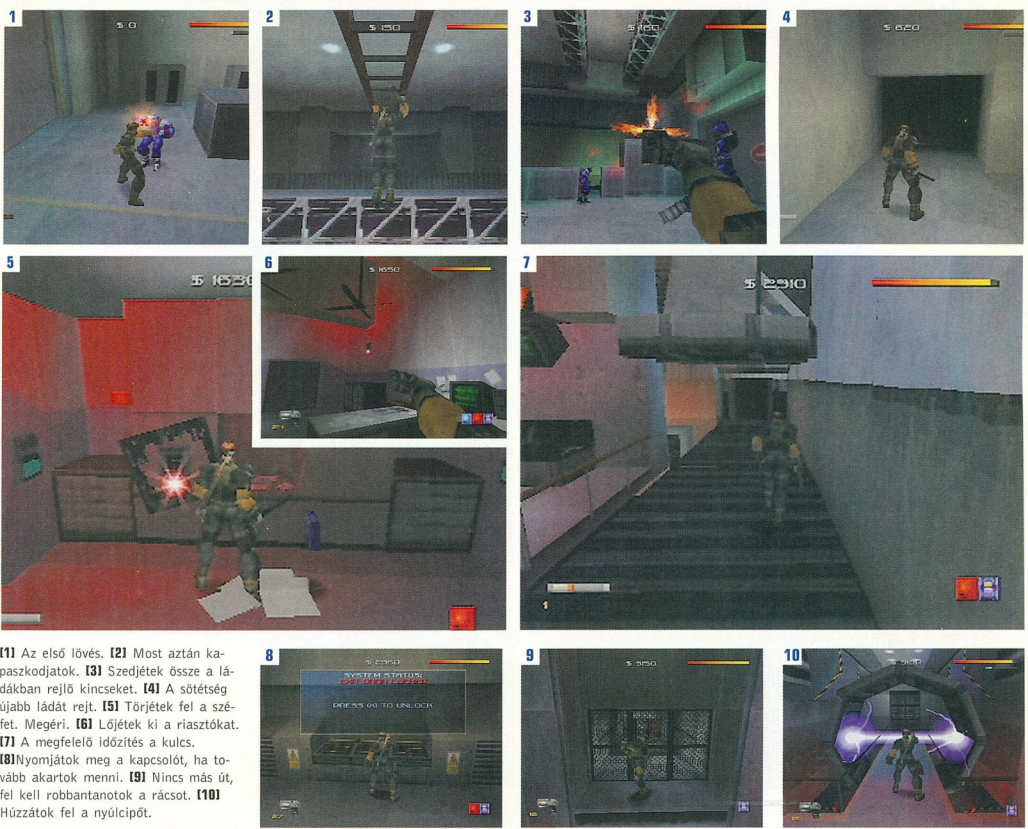
Mindig nézz be a termekbe, ahonnan az őrok kijöttek, mert általában egy ládat rejt a sötétség.

Figyelj a gépfegyveres őrokra, mert

hajlamosak azonnal tüzet nyitni, ami a látóterükbe kerül.

Ujjaddal a ravaszon lépj be mindig a szobába, és azonnal lódd ki a srácko-

„A lőszer a legértékesebb kincs. Takarékoskodj vele.”



ELSŐ KÜLDETÉS
RIASZTÓÚZEM

gorjunk hát neki az első kaland-
ak! Intézd el az őrt, majd lödd
zét a három fegyvereket és löszert
újabb ládát. Menj át az ajtón, lödd
ki a következő őrt, és lépj be a jobb
oldali ajtón. Szabadulj meg az ott
lógó őrtől, szedd össze a lá-
kákból a löszert meg az egész-
gscsomagokat, aztán mássz fel
a szoba jobb-alsó sarkában lévő
létrán. Lépkedj végig a fal tetején,
s ugorj át a másik létrára.
Mássz tovább, majd ugorj le
túloldalal, ahol egy kis löszert
találsz. Menj vissza, ahonnan
kezdted (ha leesel, bizony romlik

az egészséged), és lépj be az utolsó
szobába.

Ha jobbra fordulsz, meg-
látod a három lesben álló őrt.
Cselekedj gyorsan, és figyelj a do-
bozok tetejéről gránátokat dobáló
őrrre, mert elég néhány pontos
dobás, és a játék véget ér. Ha elég
gyors vagy, az [X]-gyel átválthatasz
első-személyű nézőpontba, és a
kézfegyverrel vagy a géppuskával
könnyen leszedheted a három
gazfickót. Gyűjtsd be a ládák tar-
talmát, és menj át a következő
szobába. Szedd fel az egészség-
csomagot, és haladj tovább. Lödd
ki a feltűnő őrt, szaladj fel a lép-
csőn, és lépj be a következő szobá-
ba. Lödd ki a három őrt, majd ez-

**„Öld meg az őrt,
és törj össze
három ládát a
fegyverekért és
töltényekért.”**

után menj be a sötét területre a tit-
kos ládáért.

A következő szobában talál-
lod az első kartondobozt és benne
a bónuszt. Menj át a következő
szobába, lödd szét a széfet, és kapd

fel a vörös kulcsot, illetve a
Tungsten CX mintát. Masírozz át
a következő néhány szobán, tiszt-
ítsd meg az öröktől, és lödd ki a
falakon lévő riasztókat, (hogy ne
jöjjön még több őr). Ezt követően
egy terembe érsz, ahol jobb oldalon
egy szállítószalagot látsz. Verd szét
a számítógépet, és ugorj fel a ki-
kapcsolt szalagra. Jó időzítéssel
elfuthatsz a prés alatt. Szedd le az
őrt (első személyű módban), és
gyűjtsd be a kék kulcsot, illetve
a muniációt.

Mássz fel a lépcsőn, fordulj
jobbra, és a számítógépen nyomd
meg az [X]-et, ami kinyitja a kijár-
atot. Menj át a következő pár szo-
bán – lödd ki az öröket, ellen- ▶



[1] Csapd szét a kicsikét, hogy megálljon a ventilátor. **[2]** Szedd le az öröket első személy üzemmódban. **[3]** Mielőtt átmásznál, lödd ki a túloldalán várakozó öröket. **[4]** Ugorj le időben a futószalagról. **[5]** Itt van a kék kulcs. **[6]** Ne aggódj, a Főellenfél nem túl kemény legény.

őríz a ládákat –, amíg egy létrához nem érsz. Mász fel rajta, majd tovább a fölötté lévőn is. Szaladj át a szobákban, amíg egy újabb létrához nem érsz. Mász le (miután megnyomtad az **⊗**-et), szabadulj meg az öröktől, és mássz tovább. Menj át a szobákban, amíg zsáktáca nem érsz. Menj vissza az előző szobába, robbantsd fel a bal oldalon lévő rácsot, és fuss le a lépcsőn. Óvatosan szaladj el az elektromos telep mellett (nem igazán nehéz feladat), és robbantsd fel a kettős rácsot.

A frissítés után robbantsd fel a következő rácsot, és csapd

szét a szoba túlsó oldalán lévő számítógépet, ami leállítja a ventilátort. Menj tovább a ventilátor mögött lefelé vezető úton, ami visszavisz az első számítógéphez. Nyisd ki a következő ajtót az **⊗**-szel, lépj be, és vágj át a szobákban. Végül egy tágas terembe érsz, a jobb oldalon csapóajtókkal, amit minden nehézség nélkül kinyithatsz. Kapcsolj első-személy üzemmódba, lödd ki a felé rohanó öröket, ezután szedd össze a bónuszokat.

Sétálj át a következő hat szobán, és a kék medencés terembe érve torpanj meg. A létrákon keresztül könnyen átjuthatsz a me-

„Miután megszábadultál a gonosztól, elkezdheted a második küldetést.”

pályafutásod a falra csapódva ér véget. Fordulj arccal balra, hogy a szalagról könnyen beugorhass a következő szobába.

A következő termekben haladj megfontoltan, és figyelj a tűzokádó üregekre illetve a csonttörő görgőkre. Maradj távol a veszélyesnek tűnő tárgyaktól, és ne ess pánikba, most már nincs hátra sok a küldetésből.

Az első olvasztókamra jobb sarkában egy egészségcsomagot találsz. Masírozz tovább, amíg be nem érsz a nagy olvasztókamrába.

Mász át az első létrán, és fordulj jobbra. Lödd ki az őrt, majd gyűjtsd be a kék kulcsot. Menj vissza középre, és lépj be az előttem lévő szobába, ahol megtalálod a vörös kulcsot. Ezután menj be az utolsó szobába, és haladj tovább lefelé.

Az álló futószalagnál lödd ki a három őrt, és vedd magadhoz az újabb kék kulcsot. Nyisd ki a következő szobában lévő ajtót (az **⊗**-szel), és tedd el láb alól a főnököt. Menj át a következő szobán, szállj be a liftbe (**Ⓜ** + **↑**), és ezzel teljesítetted is az első küldetést.

dencéken, de tanácsos előbb kilőni a túloldalon posztoló öröket.

Menj körbe, és miután beléptél az utolsó medencés terem követő folyosóra, a program frissíti a küldetést.

Menj tovább, a számítógéppel nyisd ki a következő ajtót, hogy folytathasd az utat. A futószalagon koncentrálj a legrásra, különben



Isten hozott a klónozó teremben. **[2]** Ezeket a szépségeket ki kell lönnöd, hogy megkaphasd a kék kulcsot. **[3]** Robbantsd fel az akná, és irány az alagút. **[4]** Ideje felkalkolni. **[5]** „Mi vagyunk a ládák.” **[6]** Könnyű prédák. Szabadulj meg tőlük. **[7]** Lelassíthatod ugyan a ventilátort, de csak időlegesen.

ADODIK VAGY KEDTÉS BORÁTORIUM

edd össze a fegyvereket a tetőn lévő dobozokból, és menj le a lifttel. Gyűjld az örökre, mert a legtöbbjük gépfegyvert tart a kezében, ami még súlyosan károsíthatja az egészségedet. Tisztítsd meg a területet, szedd össze a fegyvereket, és két ajtón keresztül menj be a klónozó terembe. Lődd ki az öröket, és menj be a következő terembe a jobb oldali ajtón át. Szabadulj meg az öröktől, és gyűjtsd be a vörös kulcsot. Menj vissza az első klónozó terembe, majd távozz a másik ajtón keresztül.

Vágj át az irodákon, míg a lifthez nem érsz. Olvasd el a fősztársállásról érkezett üzenetet, menj le a lifttel az alsó szintre. A hallg körbe a folyosón, és lépj be az első bal oldali ajtón. Lődd le a zörnyeket, és a másodiktól kapsz egy kék kulcsot. Nyisd ki a következő ajtót, és tedd azt, amit az üzenetben írt: menj körbe a folyosón, vedd fel a kék kulcsot a bal oldali ajtóban, és lépj be a következő

szobába. Nyisd ki a számítógép melletti bezárt ajtót az X gombbal, és ezután mehettek is tovább.

A következő folyosó végén szintén két ajtót találsz. Lépj be a jobb oldalra, és menj előre, amíg egy nagy terembe nem érsz. Ha tovább akarsz lépni (márpedig nyilván ez a leghőbb vágyad), a kék kulccsal ki kell nyitnod az ajtót. Robbantsd fel a fémrács előtt lévő aknát, és mássz le a járatba, melynek végén egy kincsekkel teli terem találsz, és kijáratot egy újabb folyosóra.

A szemben lévő szobában szedd össze a löszert, és lépj be az

új folyosóra. Ha elakadtál, várd meg, míg feltűnik a harmadik ör. Pörkölj a szeme közé, és megkapod a kék kulcsot. A következő szobában rengeteg egészségcsomagot és munióit találsz. Tankolj fel, és irány a kijárat.

Mivel egy teljes kört tettél meg, azzal az ajtóval találd szemben magad, amihez a kulcs kell. Az ajtón át egy újabb löszerraktárba érsz. Kezd gyánússá válni ez a rengeteg löszer? Eltaláltad, acéltesztű ellenfelekkel (három Föellenséggel) fogsz szembe kerülni a következő szobában, de azért ne aggódj! Szabadulj meg tőlük, vedd fel a kulcsot, és irány a kijárat. Pattanj be a lifthe, és máris itt a következő szint.

„A rengeteg löszeres láda kemény ellenfelek közeledtét sejteti.”





[1] Ezt bizony szét kell kapnotok. **[2]** Itt lesz a kék kulcs. **[3]** „Tünes fiúk, vagy olyat láttok, amit meg sem értetek!”

[4] „Ó, egy sárga kulcs! Nagyon köszönöm!” **[5]** Szózz oda a gépnek, ha nem akarod itt hagyni a kék kulcsot.



HARMADIK KÜLDETÉS AUTÓGYÁR

Csapat rá a ventilátor melletti vezérlőpultra, hogy lelassuljon a motorja (a lassulás csak ideiglenes, úgyhogy szedd a lábadd), aztán mássz le a létrán és át a ventilátorokon – az utolsó le kell rombolnod.

Mássz le a létrán, törd össze a számítógépet, és birtokodba kerül a kék kulcs. Menj ki a szobából, és a kis folyosón keresztül lépj be a következő nagy terembe. Ballagj tovább, lödd le az őrákat, és az egyiknél ott lesz a vörös kulcs. Menj vissza a nagy terembe, és lépj be a másik ajtón.

A szobát többen őrzik, ezért csak betárazott fegyverrel érdemes benyitni. Az utolsó őrtől megkapod a kék kulcsot. Szaladj ki a szobából, és haladj tovább, amíg be nem érsz egy újabb nagy terembe. A szobában dumcsizz egyet a parancsnokkal.

Menj be a bejárat jobb oldalán lévő szobába, és a dobozból halászd elő a sárga kulcsot. Menj vissza az előző szobába, és keresd meg a fém kallitkát. Zúzd szét, ne sajnáld, majd a túlóladalon tankolj fel. Verd szét a nagy számítógépet és máris Tied a kék kulcs, ami az előtér lévő ajtót nyitja.

A folyosón lévő ajtót az **X** gombbal nyithatod ki. Menj le a rámpán, és miután felkaptad a mesterlövész-puskát, gyere vissza. A következő szobában vágd zsebre a kulcsot, és menj be az újabb terembe. Verd szét a számítógépet, és a daru egy ládát rak a súlyos raktárjatók mellé, melyek automatikusan kinyílnak, ha eléjük állsz.

Az ezt követő második teremből nyílik egy titkos szoba, tele municióval és egészségcsomagokkal. A kincsekhez a nagy,


négyzet alakú számítógépet elpusztítva juthatsz hozzá.

Mielőtt belépnél a következő szobába, szedd össze minden erődöt! A terem túlsó oldalán lévő elektromos kereket el kell pusztítanod. Ehhez mássz fel a bal oldali létrán, és verd szét a számítógépeket.

Ezután egy nyugodt és csendes szakasz következik, míg egy zárt ajtóhoz nem érsz. Fordulj jobbra, és keresd meg a számítógépet, majd nyomd meg az **X**-et. Menj vissza az ajtóhoz, és lépj be rajta.

Az ajtó mögött egy felgyevert tankot találsz. Szállj be, mert így spórolhatsz saját lőszerrel, amire a következőkben igen nagy szükség lesz. Az ezt követő második szobában lödd ki a közepén lévő ágyút meg az őrákat, és állj rá a szürke területre, és várj, míg a lift bekapcsol.

A következő néhány helyszínen nagyon óvatosan kell mozognod. Közben figyelj a gödrös terem plafonjára szerelt lézerrágyúra is. Mássz le a gödörbe az újabb kék kulcsért. Az egyik számítógép mögött, hasonlóan a következő szobákhoz, egy titkos löszerraktárt találsz.

Menj át az egymásba nyíló szobákon, amíg el nem érsz a következő (**X**-szel nyitható) zárt ajtóhoz. Az ajtó mögött lapu a sunyi Főellenfél. Eressz bele néhány tárat, menj fel a lépcsőn, le a jobbra nyíló folyosón, és ezzel teljesítetted a küldetést. 



[1] Ott van lent a mesterlövészpuska. **[2]** Dolgozik a daru. **[3]** Tárulj szesám! **[4]** „Ezt most inkább kihagynom.” **[5]** Szállj be a tankba, és használd a gépágyút.

[6] Lödd ki az ágyút. **[7]** Ugrás! **[8]** Még egy tutyi-mutyi főnök.

HIVATALOS
MEGOLDÁS

Metal Gear Solid

NUKLEÁRIS RAKÉTA, KORMÁNYZATI
ÖSSZEESKÜVÉS, GÉNMANIPULÁLT
KOMMANDÓSOK LÁZADÁSA
ÉS EGY HŐS, A TE KÓDOD
DAL! A METAL GEAR
SOLID A LEGIZGALMA-
SABB AKCIÓFILMEK FE-
SZÜLTSGÉÉT ÖTVÖZI A LEG-
TEKERVÉNYESEBB KRIMIK
AGYAFURTSÁGÁVAL. HA
GYŐZNI AKARSZ, HÚZD MEG
A BIZTONSÁGI ÖVED, ÉS
NYISD KI AZ ÖSSZES SZE-
MED. MIELŐTT A KALANDOK-
BA VETNÉD MAGAD, OLVASD
VÉGIG A JÁTÉKLEÍRÁST, MERT
KÉSŐBB NEM LESZ KÖNNYŰ EL-
SZAKADNOD A KÉPERNYŐTŐL.

A vakáció túl csendesnek bi-
zonyult Solid Snake-nek.
Az alaszakai vidék nyugal-
ma nem pótolhatta a csa-
ták izgalmát, és lassan jelentkezni
kezdtek az adrenalin-elvonás tüne-
tei is. A legutóbbi küldetés csupán
ujjgyakorlat volt a FoxHound ügy-
nőkének: beosonni a terroristabá-
zisra, megmenteni a parancsnokot
és leállítani a rakétakilővést. Am-
most, újabb viharfelhők tüntek fel
a békés égbolton. A DARPA-főnök
gyanus halála, egykori barátod,
Campbell titkolózása, és itt van
a rejtélyes Meryl is. A küldetés
teljesítéséhez minden segítségre
szükséged lesz, de ne félj, mi
melletted leszünk. ▶

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

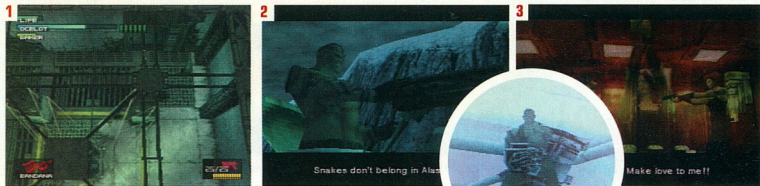
■ ÖSSZEKÉP:

A PSM szerint: „A Metal Gear Solid a valaha megirt
legjobb játék. Grafikája, ötletessége és játékvezetése
felülmúlhatatlanná teszi. Hihetetlen izgalmas és felejt-
hetetlen végképfajlet!”

10

A TÍZBŐL

FEGYVEREK



1 A Socom, egy mozgó célpontok ellen (pl.: Ócelot) kifejlesztett, tökéletes fegyver. Tartsd lenn a ravaszt, és a célzólézer automatikusan követi a célpontot. **2** Néha a gránát a leghatásosabb eszköz. **3** A rejtkehelyeken megbúvó katonák ellen használd a Fa-mast.

SOCOM

A helikopter-leszállón, a teherautó platóján heverő Socom hasznos segítőtársad lesz már a kezdetektől, később pedig egyszerűen nélkülözhetetlen. Tekerd rá a Tankhangárban elrejtett hangtompítót, és rejtkehelyedről észrevétlenül lövedd ki az örököt. Nyomod az **X**-et és a **C**-et, és Snake futás közben is golyózápot zúdíthat ellenségeire.

FA-MAS

A fegyver hasznosága akkor mutatkozik meg, mikor döntővé válik a tüzérv. Ha bekerül az ellenség, nincs párja, a B2 szint Fegyverraktárában heverő Fa-masnak.

CLAYMORES (AKNÁK)

Könyörtelen gyilkolóeszköz: bárkit darabokra szagat, aki belép az érzékelő hatósugarába. Az aknamezőket átkelés előtt derítsd fel a Mine Detectorral (Aknakereső), és szedd össze az aknákat.

CHAFF GRENADES (ELEKTRO-GRÁNÁTOK)

Elektromágneses mezőt hoznak létre, amivel ideiglenesen hátalastalantíják az elektromos berendezéseket. Az első a Helikopter-leszálló közepén találod meg.

A biztonsági kamerák és Metal Gear Rex megzavarására remekül használhatók.

C4

A plasztik robbanóanyag az omladozó falak felrobbantására és a titkos szobák felkutatására használható. Mozgó célpontok ellen nehéz hatatosan bevetni, de ha a helyzet úgy hozza, sikerülhet.

GRENADES (GRÁNÁTOK)

Nem tartoznak a titokban végrehajtandó feladatok munkaeszközei közé. Lármások, és nem tisztelnek sem embert, sem Istent.

STUN GRENADES (KÁBITÓ GRÁNÁTOK)

A szinte mindenhol megtalálható gránátok akkor lesznek igazán hasznosak, ha már nagyon szoros a hurok a nyakad körül.

Hatásuk meglehetősen rövid ideig tart, és a robbanás riasztja a többi őrt is. Tedd félre Psycho Mantisszal való találkozásodig.

PSG1

Az egyetlen fegyver, amivel Sniper Wolf ellen esélyed van. Ráközelíthetsz vele a célra, így biztonságosan távol-ságból lövedd ki ellenségeid.

Hátránya, hogy mielőtt harcra bocsátkoznál Sniper Wolffal, vissza kell futnod érte a Fegyverraktárhoz.

NIKITA (IRÁNYÍTHATÓ RAKÉTA)

A második épületben, a B2 szint irodájában lévő, hordozható célkövető rakétákkal viszonylag biztonságosan lövedd ki a mozgó célpontokat, és kitűnően használhatók az épület generátorának elpusztításáig.

A D-padon a **O**-gel hívható be a rakéta-orrba helyezett kamera képét, és vezetheted rá a rakétát a célra.

STINGER (CÉLKÖVETŐ RAKÉTA)

A Comms B toronyban található, Föld-Levegő rakétákkal (SAM) legyőzhető Liquid helikopterét és Vulcan Ravent is. Kapcsolj első-személy üzemmódba, és miután a rakéta rögzítette a célt, dőlj hátra: a rakéta elől nincs menekvés. Am kezelésre elég nehézkes, ezért csak akkor célszerű bevethetned, ha nincs lehetőség több-



LEVEL 1 1 Cselekedj gyorsan!
LEVEL 2 2 Itt repül a kisgránát.
Csiiiz!

LEVEL 1/1. SZINT THE DOCK/A DOKK

Mássz át a víztartály alatt, fel a falon, és tartsd szemmel a járőröző katonát. Miután hátat fordít Snake-nek, ugorj elő, és fojtsd meg. A másik őr ekkor felüton lesz a képernyő tetejé felé. Kerüld a nedvességet, és bújj el a vizes tartály mögött. Mássz fel az oldalán, és várj, míg a Genome a közelbe ér, majd megfordul. Lépj mögé, és intézd el. Ha sikerül észrevétlenül megszabadulnod az öröktől, kapsz néhány egészségcsomagot. A jobb oldali víztartály lépcsőjének aljánál és a villástargonca mögött találsz pár adag élelmet. A targonca mögé bújva megvárhatod, míg lejön a felvonó. Miután a Genome útjának végén megfordul, ugorj be a liftbe.

LEVEL 2/2. SZINT THE HELIPORT/HELIKOPTER LESZÁLLÓ

A bázis előtt van egy nyílás a kerítésen, amit a fényzóró csóvjában könnyen észrevehetsz. Vágj át balra, azután gyere vissza az elektro-gránátokért. Közelítsd meg a nyílást, figyelve a biztonsági kamerák sárga jelzésére a radarodon, és dobj be az első gránátot. Szedd össze a kábitó-gránátokat, és tűnj el. Tartsd szemmel az örököt, és osonj a teherautó mögé, ahol megtalálod a Socomot. Egy gránáttal hátalastalintsd a kamerát, rohanj fel a jobb oldali lépcsőn, és az örököt elkerülve mássz át a gyalogjáró közepén lévő nyíláson.



LEVEL 3 [1,2,3] A Tankhangárban rengeteg hasznos dolgot találhatsz, de ne feledd meg a fürkésző kamerákról.

A SZEMÉRMETLEN MERYL

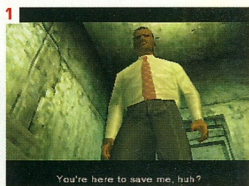
A küldetés izgalmaival függetlenül, Meryl aerobic-órája meger pár pillanattal. Állj meg a szellőző rendszerben, és kukkants be Merylhez. Először felülései láthatod, de ha kimaszol

a csőből, lemász a létrán, majd ismét visszakúszol, fekvőtámaszait is. Sőt, párszor megismételve a ki-be-mászást, még cuki bugyjait is megsemlélheted.



[1] Milyen elbűvölő hölgy ez a Meryl! Egész nap csodálhatjuk, de hiába. **[2]** Az extra animációknak szerintünk itt nincs túl sok értelme, de hát kik vagyunk mi, hogy beleszólhassunk ebbe? **[3]** Ne csodálkozz, hogy ez a lány ilyen jól néz ki!

[4] Amikor visszatérsz ide, Meryl már kombinében lesz!



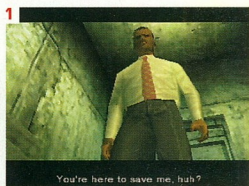
LEVEL 3/3. SZINT TANK HANGER/TANKHANGÁR

Fordulj jobbra a szellőzőjáratban, és menj be a Tankhangárba. Ha fogytán az erőd, szedd össze a bejárat melletti ételadagokat. Ereszkedj le a terembe, és egy elektro-gránáttal szabadulj meg a kameráktól. A következő, szintén bekamerázott szobában megtalálod az infra-szemüveget. Fuss körbe, dobj le egy gránátot, ugorj le az alsó szintre, és szedd össze a csillagok alól a Socom társakat. Tartsd szemmel a termet vigyázó őrköt, ugorj be az északi falon lévő liftbe, és irány a B1 szint.

LEVEL 4/4. SZINT CELLS/CELLÁK

Miután kiszállsz a liftből, mássz fel a déli fal jobb oldalán lévő létrán, és küssz be a szellőzőrendszerbe. Az elágazásnál balra fordulva, kilésheted az öröket, ahogy épp könnyitenek magukon, és találhatsz pár Socom tárat is. A másik irányban Meryl aerobic-órájának lehetsz szemtanúja. Mássz tovább, és ugorj be a DARPA Főnökhöz. A hosszúra nyúló traccparti után Meryl kinyitja az ajtót. Rántsd elő a Socomod, és lödd

„Tartsd szemmel az őrköt, útban a lift felé.”



LEVEL 4 [1] A DARPA Főnök beavat a részletekbe. **[2]** Ez a csapat a Tied, de a következőt hagyj Merylnek.

[3] Menekülj, ha élni akarsz.

ki a belépő öröket. A második csapat maga Meryl lövi szitává. Az örök harmadik hullámát a szobába repülő gránátok követik: mássz fel

a képernyő jobb sarkába, hogy elkerüld a repeszeket, és végezz a maradék őrről. A program frissítése után, irány a B2 szint, és a löszerraktár.





LEVEL 5/5. SZINT
**THE ARMOURY B2/B2 LŐSZER-
RAKTÁR**

Nyugodtan előveheted az 1. szintű kártyát, nincs a közelben őr. Az első néhány szoba közt csapdákat állítottak fel, amiket a szemüveggel könnyen kiszűr-

**„Ocelot az első
Főellenfél, és a
FoxHound ügynö-
keinek nem lesz
nehéz dolga.”**

hatsz. Lépj be a felső-középső szobába, és szedd fel a C4 plasztikot. Ezután menj be az alattad lévő szobából balra nyíló terembe, és kapkodd össze a lőszert meg a gránátokat. A C4-gyel robbantsd

be a lift két oldalán a meggyengült, világos színű falrészeket. Mielőtt robbantsz, lépj távol a lerakott bombától. A bal szobában kábító illetve elektrogránátokat, a jobb oldaliban pedig egy csapdát, lőszert és C4-plasztikot találsz. Fuss át a csapdán, és kapkodd össze a kincseket. A délnyugati fal egy része szintén papírvastagságú. Robbantsd fel, és nézz szembe az első főellenséggel, Revolver Ocelottal.

LEVEL 6/6. SZINT
REVOLVER OCELOT

A találkozás remek alkalom, hogy kipróbáld magad egy FoxHound ügynök ellen. Baker elnök épp Ocelot „vendégszerepét” élvezi, mikor betörsz a szobába. Az Arms Tech vezér a legkisebb mozdulatra működésbe lépő kioldószindrokhoz van kötve, így az egyetlen bevethető fegyvered a Socom marad. Ocelotnál egy hatlövétű van, amit időnként újra kell töltenie, lehetőséget adva rá, hogy odapörkölj.



Az ellenség megpróbál távol maradni tőled, ezért ha menekül, ne üldözd; indulj az ellenkező irányba, és mikor szembe találkoztok, elég közel leszel hozzá, hogy beleeressz pár golyót. Néhány kör alatt végezned kell vele.

LEVEL 5 [182] A C4-es lyukat robbant a falba. A többleti eltérő mintázatú részeket általában gyengébb a fal. Helyezd ide a robbanóanyagot, és nem lesz többé fal.

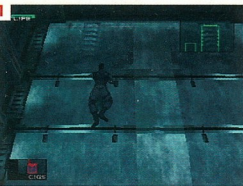
[3] Az éjjellátó készülékkel észre fogod venni a csapdákat.



LEVEL 6 [1] Ocelot legyőzése nem jelenthet különösebb gondot. **[2]** Pörkölj oda, amíg az óskori hatlövétűjét tölti újra. **[3]** Ne üldözd a FoxHound ügynökét, inkább indulj az ellenkező irányba, és találkozz vele felülről. **[4]** Csak a Socomot használhatod, különben Baker elnöknek vége.

LEVEL 7/7. SZINT
BACK TO THE TANK HANGER
VISSZA A TANKHANGÁRBA

Lépj kapcsolatba Merylrel a 140,15 MHz-es frekvencián, és a rövid fiórt után, a löszerraktáron át siess vissza a jobb alsó szobába. Az ajtót a Bakertől kapott kártyával nyithatod ki. Miután beléptél, tedd fel az éjjellátószemüveget, és vizsgál meg a lézersugarakat. Óvatosan küszk át alattuk, ha nem akarsz harcba bocsátkozni az örökkel. Miután megszerezted a sörösés-puskát, fuss a Tankhangár mögötti lifthez, és a felfelé vezető gyalogjárda jobb oldalán lévő szobában kapd fel a hangtompítóját. A bal oldaliakban megtalálod az akna-keresőt (Mine Detector) és az „A” kartondobozt. Meryl kinyitja a főkapat, de mielőtt átlépnél rajta, olvasd el Campbell üzenetét. Végezetül mássz át a cigi-füsttel, vagy infra-szemüveggel láthatóvá tett lézersugarak alatt.



LEVEL 7 111 A lézersugarak cigaretta-füsttel is láthatóvá tehető, de az infra-szemüveg egészségesebb.



FELSZERELÉS



111 A biztonsági kártyával férhatsz hozzá a becses fegyverekhez.
12831 Robbantsd be a falakat, és szedd össze a kincseket.

BANDANA/FEJKENDŐ

Ha teljesíted a küldetést – függetlenül a nehézségi szinttől –, és megmented Merylt, a fejre kötheted ezt a legújabb divat szerint készült fejkendőt. A rávarrt „Limitless” felirattal kiemerihtetlen fegyvertárhoz jutsz.

STEALTH/ÁLCARUHA

Ha azután teljesíted a küldetést, hogy Vulcan Raven halálra kínoz, Otacon átadja Neked a lopakodógűnyvját, mellyel a főellenségek és a keresődiómpák kivételével mindenki előtt láthatatlanná válsz.

BODY ARMOUR/TESTPÁNCÉL

Az olvasztókemence (Blast Furnace) titkos szobájában található páncélt magadra öltve, kevésbé leszel sérülékeny. Használj cucc, de célszerűbb az ételadagokkal visszanyerned a megfogatkozott erőd.

CAMERA/KAMERA

Revolver Ocelot melletti biztonsági szobában elrejtett kamera meglehetősen fölösleges eszköz, csak nem akarsz a memóriakártyádra menteni néhány kápet. Egyes képeken a fejlesztő csapat „szellemképei” is felfedezhetőek. A kamerához 6. Szintű kártyával férhatsz hozzá.

CARDBOARD BOXES/KARTONDOBOZOK

A játékban három, különböző címkével ellátott dobozzal találkozhatasz, melyekkel körbeutazhatod Alaszktól a FoxHound teherautójában. A feliratról megudhatod, mi a doboz célállomása. Mássz fel egy járgányra, és bújj be a dobozba. A Tankhangár fölötti folyosó bal oldali szobájában lévő, „A” doboz célállomása a Helikopterleszálló. A Nukleáris Raktárnak címzett, „B” dobozt a kettes épület B2 szintjén, a bal-felső irodában találod meg. A Hőmezőkre (Snowfield) irányított, „C” doboz pedig a második Orvlövész-szinten van.

THERMAL GOGGLES/INFRA SZEMÜVEG

A Tankhangár jobb alsó irodájában lévő szemüveggel láthatóvá válnak az álcaruhát viselő örök és a rejtett csapdák is.

GAS MASK/GÁZÁLARC

Épp ott találod meg, ahol szükségéged lesz rá: az elgázosított folyosó jobb oldalán lévő harmadik szobában. Nem hatástalanítja az idegmérget, de megduplázza a meneküléshez rendelkezésre álló időt.

DIAZEPAM/STABILIZÁTOR

A stabilizátorral elkerülhető a PSG1 használatával járó kézmérgés. Biztosítja, hogy egy percig ne remegjen a kezed, és stabilan tarthasd a fegyvert.

CIGARETTES/CIGARETTÁK

A dohányzás játékonny hatásos, hogy füstje láthatóvá teszi az infravörös sugárnyalábokat. Hátránya viszont, hogy már az első slukk is csökkenti az erőnléti szinted.

MEDICINE/GYÓGYSZER

Ha közel kerülte a ragályokat terjesztő örökhöz, a fertőzés jeleink tüsszőgni kezdesz, és búcsút mondhatasz az inkognitónak. A kettes épület B2 szintjének nagy irodájában található gyógyszerrel kezelheted a tüneteket.

MINE DETECTOR/AKNAKERESŐ

A Tankhangárban lévő akna keresővel megtalálhatod a hó alá telepített bombákat. Nagy segítségét jelent a hőmezőn, miközben tank felé közelítesz.

KETCHUP

A vérhelyettesítő ketchupot Otacon börtönében kapod. Kend magadra, és halottnak tetteved magad fekdj mozduatlán. Mikor az ör vizsgálni kezd, ugorj fel, és kapd el a torták.

SCARF-HANDKERCHIEF/SÁLKENDŐ

Otacon újabb, haszontalannak tűnő ajándéka. Sniper Wolf egykori kendőjével elejét veheted a farkasok támadásának, mivel korábbi gazdája szagát árasztva, a fenekednek ismerősként fogadnak.

SCOPE/TÁVCSŐ

Egyike a kezdetektől rendelkezésre álló eszközöknek. Távoli dolgokra vagy személyekre közelíthetsz rá vele.

NIGHT VISION GOGGLES/ÉJJELLÁTÓ SZEMÜVEG

A 2. Szint Nukleáris Fegyvertárában található éjszakai szemüveg nagyon hasznos segédeszköz, főleg ha alvó farkasok közt kell átonnod, vagy szüleid tudta nélkül ki akarsz lögni a lakásból egy kis éjszakai kalandozásra.



LEVEL 8 (1/2) Szedd le egy gránáttal a tankról a géppuskás katonát. Miután belőtted az irányt, szórd meg gránátokkal a tankot. **(3/4)** Az aknák ebben a helyzetben nem hatásosak. Jobb, ha tartalékolod őket.

LEVEL 8/8. SZINT THE TANK/A TANK

Használd az aknakeresőt, küssz át az aknamezőn, és közben szedd fel az aknákat. Miután az egyik tank vezetőfülkéjében felismered Vulcan Ravent, a program frissíti a játékot. Kapkodd össze az ételadagokat, és dobj egy elektro-gránátot a tankra, mielőtt megközelít. Szórd meg a toronyt még néhány gránáttal, és maradj közel a tankhoz, mert a gépjáruja komoly sérüléseket okozhat. Ha úgy érzed, hogy jó po-

zicióba kerültél, dobj további gránátokat a tankra.

Az első néhánynál meg szabadulhatsz a géppuskás katonától, a következőkkel pedig elintézheted a helyére állót is.

LEVEL 9/9. SZINT NUCLEAR BUILDING/ATOM-BUNKER

Szaladj fel a gyalogjárón, szedd össze az ételadagokat, majd menj vissza, és küssz át a főkapu alatt. Fegyvereidnek

ezúttal nem veheted hasznukat, ráadásul, ha megszólal a riasztó, mérgező gázok árasztják el a helyiséget.

Fuss el balra, és az elektromos földpadiót elkerülve, szedd össze a földön heverő gránátokat. Menj fel a lépcsőn, és cselezd ki az őrt a kartondobozzal, vagy várd meg, míg ellépked az ellenkező irányba, és mikor hátra fordít, ugorj be a lifthez. A B1 szinten menj be a mellékhelyiségbe, és intézd el a meglepett őrt. Kapkodd össze az őrnél, illetve az öltözőfülke tetején lévő fejadagokat. Visszatérve a nagyterembe, nyisd ki az ajtót a kártyával, és lépj be a központi irodába. Intézd el az őrt, szedd össze a löszert, a kábító-gránátokat és a jobb oldali középső szobában található Nikitát. Hagyd el a szobát, menj vissza a lifthez, és irány a B2 emelet.

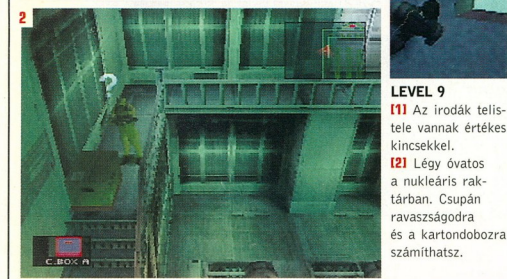
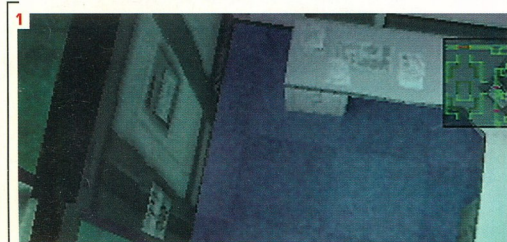
LEVEL 10/10. SZINT FLOOR B2/B2 EMELET

A kártyával nyisd ki az ajtót, lépj be a szobába, és vizsgálj át alaposan. Kapd fel a Nikitát, és lőj magad elé. Fordulj balra, menj át az ajtókon, és célozd meg az energialeltető dobozokat. A rakétádnak gyorsabbnak kell lennie, mint az ellenség fegyvereinek, különben könnyen itt hagyhatod a fogad. Ha kikapsoltad az elektromos padlót, menj vissza a folyosóra. Miután kifújta magad, fuss le a lépcsőn, és a jobb oldali harmadik szobából gyűjtsd be a gázálarcot. Ezzel nyersz egy kis időt, így összeszedheted az emeleten található löszert és fejadagokat. Ne feledd el a biztonsági kameráról.

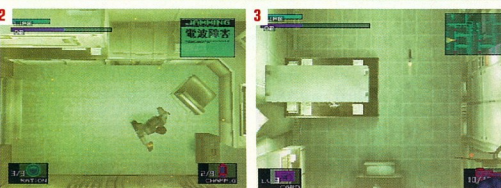


Miután feltankoltál, hatástalanítsd a kamerát a folyosó jobb oldalán, menj be a légszilipbe, és dobj hátra.

„Vulcan Raven tankkal érkezik a végzetes találkára. Élő a gránátokkal!”



LEVEL 9
(1) Az irodák telis-tele vannak értékes kincsekkel.
(2) Légy óvatos a nukleáris rak-tárban. Csupán ravaszgödrra és a kartondobozra számíthatsz.



LEVEL 10 (1) Irányítsd a rakétát az energiaforrásba. **(2)** Kapd fel a maszkot, amivel nyersz egy kis időt. **(3)** Cselezd ki a golyókat.

Váltás elsőszemély üzemmódba, és nézz Psycho Mantis szeméibe!"

LEVEL 11/11.SZINT NINJA/GRAY FOX

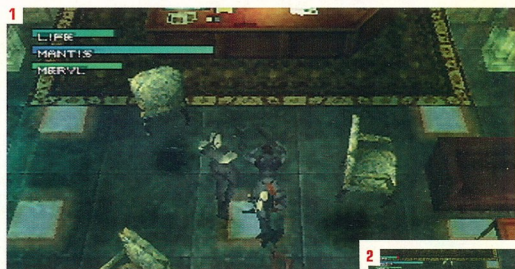
Lejétsd el a fegyvereid, itt semmire nem használhatod őket. Grey Foxot zárólag a kézitűsában győzheted le. Ábítsd el a Ninját egy elektro-gránáttal, és mikor láthatatlanná válik, tedd fel az infra-szemüveget. Figyelj az energiaszintre, mert szemüveggel az orron az egészségcsomagok nem állják helyre az erőnléted. Vedd be a maszkot, illetve egy újabb elektro-gránátot, amikor a Ninja támadásba lép, illetve elektromos mezt generál. Éhánny tár után meghátrál. Az elgázosított szobán keresztül szaladj vissza a lifthez, és menj fel a B1 szintre. A nagyteremben magát katonáknak alkáló Merylt két módon leplezheted le: kezd el fojtogatni az óröket, vagy a hangja elárulja, vagy szegezd a kézfegyvered az órök hátsójára, és amelyik

megriszálja, az Meryl. Kövesd a toalette, és ha őt másodpercen belül utoléred, nem lesz ideje átöltözni, így féltelenül lesz kénytelen beszélgetni Veled. A program frissítése után használd az új kártyád, és szedd össze a mara-



LEVEL 11 (1 62)

Amellett, hogy meglesheted Meryl buggyját, elsőszemélyben rábámulva, még varabba is hozhatod a kis ártatlant.



LEVEL 12 (1&2) A Port 2-höz Mantisnak nincs hozzáférése, úgyhogy csak a repülő bútorokat kell kerülned. **(3)** Az infra-szemüveggel az orronod még alkaruhában sincs esélye Mantisnak.

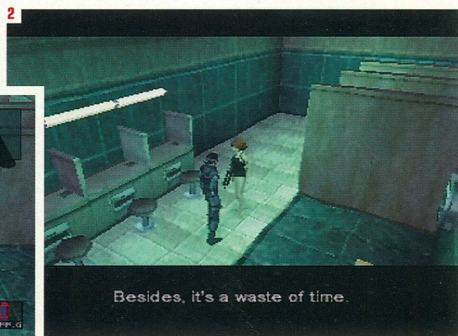
dék egészségcsomagokat, illetve táraikat.

Ha megvagy, menj végig a folyosón, és lépj be a Parancsnoki Irodába, ahol Psycho Mantis már türelmetlenül vár.

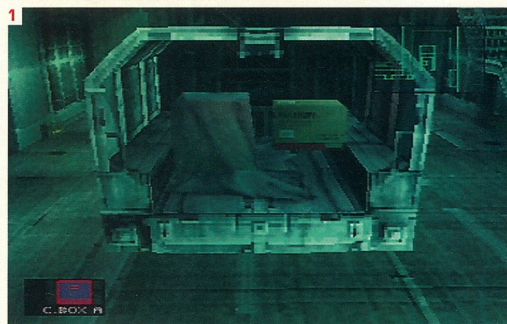
LEVEL 12/ 12. SZINT PSYCHO MANTIS

Üsd ki Merylt egy kábitó gránát-

tal minden alkalommal, ha fenyegetni kezd. Mantis képes megjósolni az akcióid, mivel hozzáférése van a kontrolleredhez. Dugd be a kontrollert a 2. Portba, hogy megfoszd tőle a képességét. Így már nem lesz nehéz legyőződni: ugorj el a feléd repülő bútorok elől, tedd fel az infra-szemüveget, ha láthatatlanná akar válni, és sözz oda a Fa-massal. Felejthetetlen látványban lehet részed, ha elsőszemély üzem módba kapcsolva belenézel Mantis gonosz szemébe.



Besides, it's a waste of time.



LEVEL 13/13. SZINT THE WOLVES' LAIR/ A FARKASVEREM

Lépj be az egykori Mantis által kinyitott ajtón, és nézz be a lépcső alá. A sötét farkasveremben jól jön az infra-szemüveg.

Jelenléted nem zavarja különösebben a farkasok, de ha kedved tartja, elkábíthatod vagy lelőheted őket. Mász át



LEVEL 13

- [1] Teherautóval gyorsabb.
- [2] Kövesd a nyomokat.
- [3] Íme, a PSG.
- [4] Egy barátságos farkas.

a déli fal alatti szűk résen, és szedd össze a fejadagokat meg a Stabilizátort, mert az orvlövész szakaszban szükség lesz rá. Miután átértél a vermen, összefutsz Meryllel.

Az örömtánc után vedd elő a kartondobozt. Meryl tiltakozik, és egy kis farkas ezalatt megjelenik a lábad.

Talán gusztustalannak tűnik az akciója, de hasznos, mert a farkasok ezután biztosan nem támadnak rád, ha közéjük keveredsz. Szedd össze a fejadagokat, és menj át a következő szobába.

A program frissítése után, kövesd Meryl lábnyomait, hogy elkerülj az aknákat. Mikor átértél az aknamezőn, a program ismét frissíti a jéteket.

Ha találkozol Sniper Wolffal, azonnal fordulj sarkon, és rohanj vissza a fegyverraktárba a PSG1-ért.

Időt takaríthatsz meg a visszaúton, ha a Nukleáris Raktárban felugrasz a teherautóra. Ne az „A” dobozt válaszd, mert úgy a Helikopterleszállóra kerülsz, ahonnan a raktárba csak a Tankhangár-on keresztül juthatsz el.

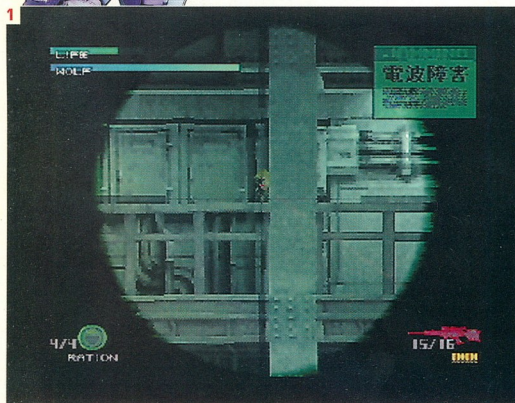
„A kinzókamrában dől el, mi lesz a játék vége.”

LEVEL 14/14. SZINT SNIPER WOLF

Ha visszaéértél, és kész vagy megközelíteni Snipert Wolffal, kapd elő a PSG1-et és a Stabilizátort rögzítsd a kezéd. Ne feledkezz el a csata hevében a fejadagokról sem. A küzdelemben sorsodtól, hogy ki éri el az első találatot, nem akart be egyszerű beletrafáltak, nehezen tud újra célba venni az ellenfelet. A találat nem csak az energiát csökkenti, hanem a célzást is megnehezíti. Ha egyszer megtalálod Wolffot, nem lesz nehéz kiterjed: a Stabilizátort mindig rögzítsd a kezéd, és folyamatosan tüzeld, így nem lesz esélye visszahúzódnia. Miután legyőztél, mentesd el az állást, mert nem lesz neked több alkalmaid a kinzókamra előtt.

LEVEL 15/15. SZINT TORTURE CHAMBER/ KINZÓKAMRA

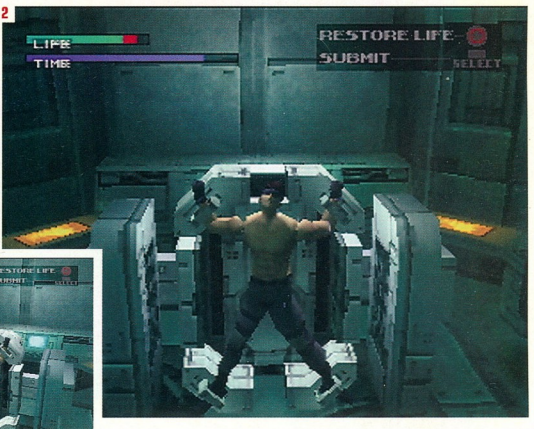
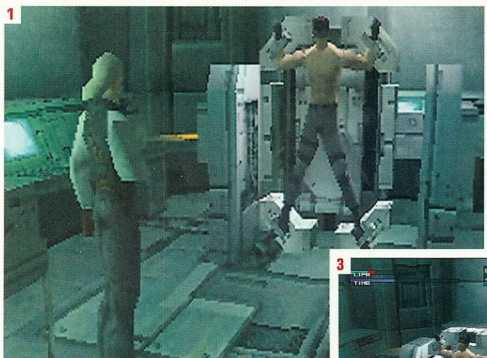
Mikor belépsz a Toronyba, a program frissíti a játékot, mielőtt a feltámasztott Snipert Wolff foglyul ejt, és a kinzókamrába viszi. A túlélés kulcsa a gyors nyomogatása. Ha lassó vagy, elfogy az energiád és meghalsz. Nincs trükk, amivel elkerülheted a gyötrelmeket, de egy autofi gombbal könnyíthetsz a helyzeteden. Dobogj kitartóan a gombon, azt követően is, hogy az elektrosokk felütődik, és az elvesztett energia egy részét visszanyerheted.



LEVEL 14

- [1] A Stabilizátort rögzítsd a karod, és célozz pontosan.
- [2] Wolf vörösén felvilágosuló célzóezere utolsó ballépése lehet.
- [3] Ha egyszer beletrafáltad Wolffba, tartsd a látómeződön belül, és ne hagyd időt a visszalövésre..





LEVEL 15
[1&2] Pattogj az ujjad a **○**-ön, különben vége a dalnak. **[3]** Ha belehalsz a kinzásba, többé nem látod Meryl-t.

A kinzás eredménye határozza meg a játék végkimenetelét, és az újrakezdés-kor rendelkezésére álló speciális eszközöket.

LEVEL 16/16. SZINT
PRISON/BÖRTÖN

A kinzás után egy zárkába kerülsz, ahol más dolog nem lesz, mint kivárni a szökésre alkalmas pillanatot. Otacon megajándékoz egy doboz ketchuppal, ami segítségére lehet a szökésben. A másik lehetőség, hogy megváród, míg az őr elmegy a mellékhelyiségebe, és bemászol az ágy alá. A visszatérő őr, szökést gyanítva utánad ered, és elfelejti bezárni az ajtót. Így egyszerűen kiséthatsz a cellából, és elintézheted a tükörféket. A kamrában megtalálod a cuccát, és Liquid időzített bombáját, amitől meg kell szabadulnod.

LEVEL 16 Várd ki az alkalmas pillanatot, szökj meg, és kapcsold be az adóvédőt.

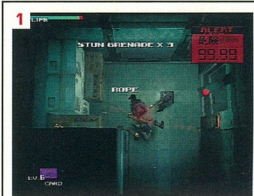


LEVEL 17/17. SZINT
COMMUNICATIONS TOWER/KOMMUNIKÁCIÓS TORONY

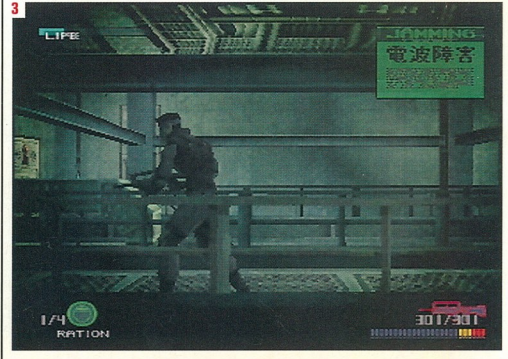
A Kínzókamrából vissza kell menned a Kommunikációs Toronyig, fogságba esés helyszínére. Lépj be az ajtón, ahol a biztonsági kamera ki fog szűrni, kapd fel a földről a kötelet, és irány a lépcső. Előtte és mögötte is Genomok tűnnek fel. Pancsolj be nekik, vagy dobj el egy kábító gránátot, szabaddá téve a lépcső tetejére vezetett utat. Ha felértél lödd le az üldözőid, és mássz fel a létrán a tetőre. Mikor megjelenik Liquid helikoptere, használd a kötelet, és vedd át magad a falon. Kerüld el a fenyegető gózsugarakat és Liquid lövéseit. A **○** gombbal oldalazz át az épületen, mielőtt lemászol a gózsugarak közt. Kapd elő a PSG1-et, meg a Stabilizátort,

nehogy megremejen a kezed, és lödd ki a híd túoldalán posztoló három őrt. Szaladj át, fittyet hányva a helikopterre, és menj be az épületbe. Vedd elő a Stingert, és zúzd szét a lépcsőt. A romokhoz érve

fordulj meg, és menj fel a lifthez. Mielőtt felfelé indulnál, lépj kapcsolatba Otaconnal. Hatástalanítsd a kamerákat az elektro-gránátokkal, és készülj a Liquid Snakekel való találkozásra.



LEVEL 17 [1] Itt bizony nehéz észrevétlen maradni. **[2]** A kábító gránátokkal véget vehetsz a bosszántó kergetőzésnek. **[3]** A lépcső tetején vár Liquid.





**LEVEL 18/18. SZINT
THE HIND/MI 24-ES HARCÍ
HELIKOPTER**

Stingerekkel a tarsolyodban, Liquid Snake helikoptere nem okozhat gondot. A két épület között biztos fedezéket találás, így, csak akkor kell előbújni, ha Liquid megfelelő célpontot nyújt. Lépj ki, a Stinger irányítsd a helikopterre, rögzítsd a célt, tüzelj, majd búj vissza. Rögzített célpont nélkül ne enged el a rakétát, mert ha el is találja a helikoptert, nem tesz benne számottevő kárt. A csata után menj vissza a lifthez, és szállj be. Három Genome vár rád odabent. Mielőtt a lift elindul, telepíts kör alak-

ban aknákat a padlóra, hogy elejét vedd a támadásnak. Ha a Genome-ok mégis rád rontanak, az aknák elvégzik helyetted a piszkos munkát. A torony aljába érve, hatástalanítsd a biztonsági kamerákat.

„Liquid Snake és helikoptere ellen használj Stingert.”



LEVEL 18 **[1]** Húzdóji fedezékbe, vagy a helikopter géppuskája elkaszáll. **[2]** A rakéta elől búj az épületek közé. **[3]** Rögzítsd a célt, és húzd meg a ravaszt.

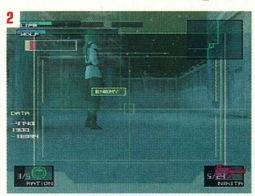
**LEVEL 19/19. SZINT
SNIPER WOLF 2**

Hála a fejlett technológiának, ez alkalommal könnyebb lesz a dolgod, mint korábban. Ugorj be a mélyedésbe, és a viszonylag biztonságos fedezékéből egy Nikitával köszöni oda Snipereket. A hőviharban nem biztos, hogy azonnal megtalálod Wolfot, ezért kapcsolj át elsőszemély módba, hogy a rakéta automatikusan befogja a célpontot. Miután végleg a túlvilágra segítettél Snipert, három szobát kell átkutatnod. A bal oldalban Nikitába való löszert és egy puska-kamerát találsz. A jobb-felső is értékes kincseket rejt, de alá van aknázva. A középsőben két további puska-kamerát találsz és bejáratot az Olvasztó Kamrába.

**LEVEL 20/20. SZINT
BLAST FURNACE/
OLVASZTÓKEMENCE**



Intézd el az őrt a hangtompított Socommal, menj át a hidon, és másfel a hátsó falon. Állj meg, majd búj ki a mozgó daru előtt. Tartsd lenyomva a ↑ gombot, és menj át a túoldalra. Fuss le a lépcsőn, és szabadulj meg az ott álldogáló őrtől. A lifthez érve fordulj meg, és lépj be a tükörgözkamrába. Szaladj el a tükörgögarak közt, és a hátsó szobában kapd fel a páncélt. Menj vissza, a biztonsági helyiségbe szedd össze a csomagokat, és szállj fel a felvonóra, amit a nagy kezelőpult tudsz beindítani. A feltűnő négy ólóköd le a liftről. Ha leértél, dobj el néhány elektro-gránátot, menj át a herliifthez, és készülőz az összecsapás Vulcan Ravennel.



LEVEL 19 **[1]** Wolf itt nem találhat el, de Te őt annál inkább. **[2 & 3]** Egy Nikita rakétának nem kihívás a kis Wolf.

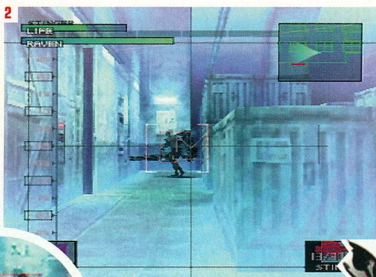


LEVEL 20 **[1]** Bújj le a daru mögött, de a ↑-at tartsd lenyomva, különben belescoobansz a bugyogó acélba. **[2]** Ezekkel a katonákkal szemben nem használj egy fegyvered sem. Le kell lökned őket a liftkamrába.

LEVEL 21 (1) Vulcan en a Nikita rakéták tásztalanok.

A Stingerekkel viszont más a helyzet.

Szedd a lábad! A géppuska nagyon meyegetőnek tűnik.



LEVEL 22/22. SZINT
METAL GEAR REX

A nagy hírvés ellenére, Rex nem az az ellenség, akit a játék végére képzelhetél. Két módszer közül választhatsz, mikor szembe kerülsz vele: megszoríthatod az elektro-gránátokkal, vagy megcsoríthatod a Gatling géppüvével. Bármelyiket is választod, a Stingert irányítsd a jobb vállán lévő radarra. A frissítése után Rex összeszedi

erejét, és újra rád támad. A módszer a régi, de ezúttal a vezérlőfülkében ülő Liquidre irányítsd a Stingert. A hatalmas robbanás után azonban még egyszer szembe kell nézned Liquid Snake-vel.



LEVEL 21/21. SZINT
VULCAN RAVEN



aven óriási tüzérvél és látótérrel rendelkezik, mégsem ő a legerősebb ellenfél. Bár a Nikita rakétákat le tudja lökni a Stingerekkel neki is meggyűlik a baja. Kapd hát elő a rakétavetőt, rögzítsd a célt, tüzelj, és azonnal lépj oldalra. Néhány találat után nem sok élet marad benne. A móka kedvéért telepítsd földre C4-est, ami keményen aláporol, ha rá talál lépnél.

Után megkapod a 7. szintű kártyát, majd menj be az ajtón néhány elektromos gránáttal, és lépj be. Keröld ki a csapdákat, és puska-kamerákat elhagyva igyekezz közel kerülni. Küssz fel a jobb oldali létrán, majd mássz tovább, míg fel nem érsz a gép tetejére.

Az alsó oldalon csússz le a létrán, indítsd el az őrt a PSG1-gyel, és szaladj le a lépcsőn a számítógép-terembe. A frissítés után mássz le a PAL kártyáért, ami valahol a víz fenekén lapul.

Az alsó oldalon az aknakeresőt, és csobánj be. Az aknáknál mellett egy időzített bombaival is számolnod kell.

Után felszedted, szabadulj meg tőle, minél gyorsan csak tudsz.

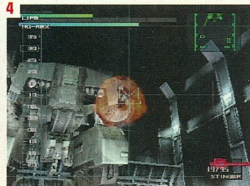
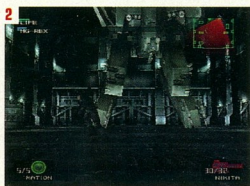
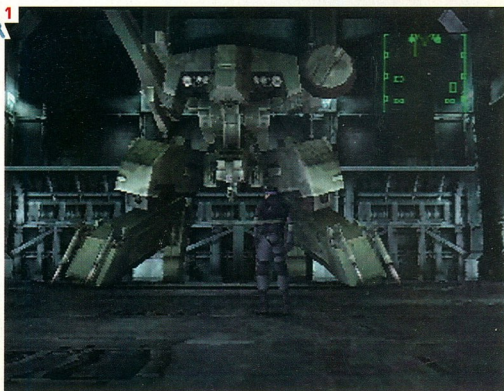
Az alsó oldalon nem találod a kártyát, valószínűleg elhárította egy patkány, úgyhogy kutasd fel. Vedd elő a patkányt, és mássz vissza a létrára. Vedd elő a PAL kártyát, és dugd be az első terminálba. A második művelet után el kell hűtened a kártyát, ezért menj vissza oda, ahol Ravennel megküzdöttél.

Az alsó oldalon megváltozott a színe, siess vissza a létrára, és tedd be a kártyát a második

terminálba. A harmadik terminál előtt pedig az olvasztókemencéhez kell visszamenned. A program frissítése után tedd fel a gázmaszkot, és beszélj rá Otacont, hogy kinyissa az ajtót.

LEVEL 22

- (1)** Az elektro-gránátokkal megvakíthatod Metal Gear **(2)** A robot hatalmas területet belát, de ha bejutsz a lábai közé, nem tud pontosan megélni.
- (3)** Lődd ki a gép jobb vállán lévő radart egy Nikitával. A második körben célozz Liquidre. **(4)** Itt bizony nem találás sok egészségcsomagot.



LEVEL 23/23. SZINT LIQUID SNAKE

A hasonmásoddal vívott végős összecsapás sem jelent igazi kihívást. Fárastd ki a fejére mért rúgásokkal, és végül tartsd a mélybe. Használd mind a három rúgásmódot, és rögtön lépj el az ellencsapásai elől. Liquidnek van néhány saját trükkje, mint a sokkoló-csapás, amik elől célszerű kitérned. Amint kezd fáradni, lépj közel, és rugdostd át a tető peremén. Vigyázz, ha túl korán tartsz le, visszamászik, és kezdheted elölről a harcot, miközben értékes másodperceket vesztesz.



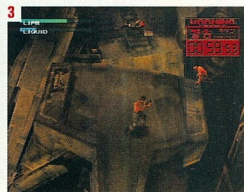
LEVEL 23 (1) Az idő ellened dolgozik, ezért ne lökd le korán Liquidet. **(2)** Ha nem erejét vesztve zuhan alá, megkapaszkodik a tető peremén, és értékes másodperceket vesztesz, míg váród, hogy visszamászson. **(3)** Megelőző csapásokkal próbáld felőrölni erejét. Ha lehajítja a fejét, sokkoló-csapásra készülsz. Térj ki az útból, és szösz oda, mikor elzúg melletted.

LEVEL 24/24. SZINT THE ESCAPE/A SZÖKÉS

A szökésben, attól függően, hogy túlélted-e a kinzást, Meryl vagy Otacon lesz segítségére.

Szedd össze a lépcsőnél a fejadagokat, és öklözd meg az öröket, míg a társad be nem ül a jeep kormányra mögé.

Szállj be mellé, és a hordókat szétlőve robbantsd ki a kaput.



Az első ellenőrzési ponton szintén a hordókra kell céloznod.

A másodiknál pedig eressz egy sorozatot az örökre.

Ekkor ismét szinre lép Liquid Snake, egy Jeep volánja mögött.

Úrítsd a géppuskatárat a kocsiba, és hirtelen felrobban, a játék véget ér.

Írd fel az ablakban megjelenő pontjaidat és kódod, így legközelebb a bónuszokhoz kezdheted a játékot.



LEVEL 24 (1) Szedd össze az ételsomagokat, hogy túlélj a következő csatát. **(2)** Lődd szét a hordókat. **(3)** Meryillel szöksz meg? Otacon pedig itt hagyod!?

HIVATALOS
MEGOLDÁS

A Bug's Life

MELEPESZT A
TOY STORY 2 UTÁNI VÁGY? HÁT
SZEREZD BE AZ A BUG'S LIFE-OT,
ÉS FEDEZD FEL A VILÁGOT A FÖLD-
KERESÉG LEHÍRESEBB HANGYA-
HŐSÉNEK BŐRÉBE BÚJVA.
A KÖVETKEZŐ OLDALA-
KON VÉGIGKALAU-
ZOLUNK A KIS-
SZERENCSE-
VADÁSZ MIND-
A 15 KALANDJÁN.

Ha már láttad a filmet, és a szereplők ott sorakoznak a polcodon, próbáld ki a játékot is. Az *A Bug's Life* a legjobb PlayStation-re átültetett Disney játék. A *Mickey Egér Örült Kalandjai*, a *Herkules* és a *Tarzan 2D-s* unalom-parádéja immár a múlté. A rajongók ennél többet érdemelnek! Olyan játékot, mely méltó folytatása a Disney-stúdió korábbi varázslatainak. Bár a Pixar grafikákat ez a program sem éri utol, dobogós esélyekkel indulhat el a Legjobb 3D Játék címére kiírt versenyen.

Már a tokenek és bogyók felkutatása, továbbá az ellenfelek legyőzése is tovább tart, mint a *Rugrats*-hez hasonló, hagyományos rajzfilm-játékokban. Az *Ant Island* (Hangya-sziget) egészének bebarangolása pedig, az ismertetőt bemagolva is igazi bogárpróbáló kihívás.

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZKÉP:

A PS2 szerezni. Két éven felülieknek nem ajánlott! A vonatkozó történet és a jellegtelenség végképpen könnyen felejtendő. Egy nap alatt végigjátszható, csak verdess kitartható a szármayaiddal."

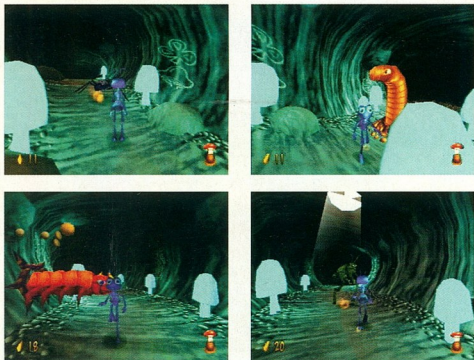
5

A TÍZBŐL



FLIK TOKENEK

Az egyes pályákon található, körbepontozott „F”, „L”, „I” és „K” betűk rendkívül fontosak, ahogy azt mestered bölcsen meg is jegyezi: „A világ titkaihoz a magok begyűjtésén és neved kirakásán keresztül vezet az út.”. Am öreg barátod alaptalanul emelkedik filozofikus magasságokba. A FLIK tokeneket összegyűjtve kapsz egy plusz életet, a magokat betakarítva pedig energiaszinted ugrik a maximumra. Ezekon túlmenően azonban nincsen titkos jutalma a feladatok teljesítésének. Mellesleg a plusz élethez hozzájuthatsz úgy is, ha a trainer pályára visszatérve szeded össze a tokeneket, az erőnléted pedig javítható az ellenfelek legyőzésekor kapott egészségcsomagokkal.



LEVEL 1: ANT ISLAND

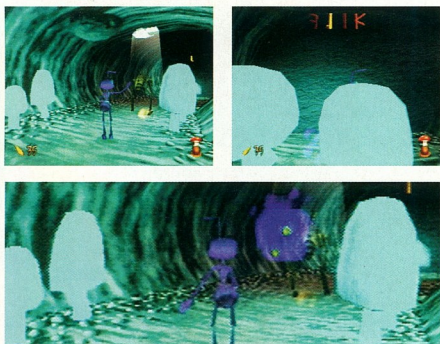
Az első szint, ahogy azt a Disney-játékoknál megszokhattuk, hihetetlenül könnyű. Bár az útvonalon napnál világosabban látszik, egy légy személyében idegenvezetőt is kapsz magad mellé. Kövesd a legyet, dobants az utadba kerülő tetűt, és szedd össze a gombákon lévő bogyókat.

Célozd meg a kijáratot, és ismerd el, hogy ez volt a játék-történelem legegyszerűbb pályája.

LEVEL 2: TUNNELS

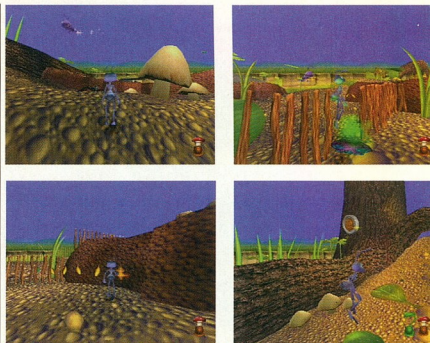
Némi igazság, mégis volt Mr. Nagyokos szavaiban: a magszemek valóban fontosak, mert azok nyitják az ajtókat. 10-et

2. SZINT



FIGYELJ A TETŐRŐL POTYOGÓ SZÖCSKÉKRE!

1. SZINT



A BÓNUSZOK MEGSZERZÉSÉHEZ KELL EGY KIS FIFIKA.

kell összegyűjtened, hogy beléphess az első, bal oldali ajtón. Bár lehetséges, hogy mire odaérsz, már csak a darabjait talárod meg. Menj végig az alagúton, szedd össze a magszemeket, majd gyere vissza a bejáratához. Ismételd meg a túrát, hogy tovább gyarapítsd magjaid számát. Visszatérve újabb alagutak tárulnak fel, melyekben még több magot találsz. 30 magszemmel a zsebedben, a jobb oldali utolsó alagúton át elhagyhatod a pályát, hogy szembenézz Thumperrel.

LEVEL 3: THUMPER

A feladat pofon egyszerű: térd ki Thumper elé, és sorozd meg a bogyóiddal. Kivegezni csak a szuper-bogyóval tudod, amit az előtted lévő, beágyazott magra ugorva szerezhetsz meg. Ha van kedved, szedd össze a tokeneket, és a szoba végén található italt, mellyel le-

„Thumper gyenge ellenfél, de csak a szuper-bogyóval segítheted át a túlvilágra.”

győzhetetlenné válsz. Gyűjtsd be az utolsó betűt, így sérülés nélkül intézheted el Thumpert.

LEVEL 4: CLIFFSIDE

Rád vár a feladat, hogy a szárnyait próbálgató Flikket átvezesd a kanyonon. Ne engedd a tüskebokor előtt leszállni, különben pályafutása véget ér egy közelben re-

3. SZINT



ÍME, A VILÁG EGYIK LEGGONOSZABB SZÖCSKÉJE.

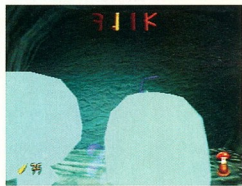
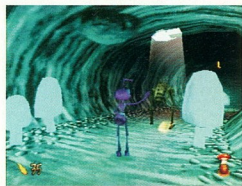
AZ ELLENFELEK

A játékban megjelenik a filmben szereplő összes ellenfél. Thumper, Hopper és a Moszkítók bőszen marnak a lábada, és dézsmálják magtárad. Szerencsére, van ellenszer: amin új pályára lépsz, keresd meg a lila tokeket, és a szuper-bogyóvá változtatott magokkal intézd el a férgeket. Ha találkozol egygel, sorozd meg, és térj ki az elmentámadásai elől.

Flik elég lassú, így nem lesz könnyű félreugrálnod. Az újaid tartsd mindig a gombokon, és ha kell, reagálj azonnal.



deső madár ebédjeként. Miután a pityangróll elrugaskodva először belekóstolsz a repülés mámorító érzésébe, célozd meg a jobb oldalon lévő propeller-virágot, mert szárnyaid még nem elég erősek a hosszabb utakhoz. A második virágot



balra, a harmadikat jobbra, a következő kettőt pedig ismét balra találod. Indulj egyenesen tovább, majd fordulj kétszer jobbra. A tüskébokat elkerülve szállj le, szedd össze a magokat, és a bal oldali alaguton keresztül hagyd el a pályát.

LEVEL 5: RIVERBED CANYON

Most, hogy bejutottál a folyóvígybe, valahogy ki is kell kemeregned belőle. A T-elágazásnál fordulj balra, és a megszem segítségével ugorj fel a szikla-párkányra. A következő T-elágazásnál fordulj jobbra, szedd ki a tojásból a szuper-bogyót, és térj vissza a keresztződéshez. Fordulj balra, és menj fel az

előtted álló toronyra, ahol egy zöld tokektalálisz (ezzel növeszthetsz majd egy magas növényt). Visszafelé a toronyból fordulj jobbra a következő T-elágazásnál, és kapd fel a zöld tokent. Űtsz egy futóbogót, ugorj fel rá, majd ugorj át a tetejére. Menj el balra, és ismételd meg az előbbieket, hogy végre kijuss a pályáról.

LEVEL 6: BIRD NEST

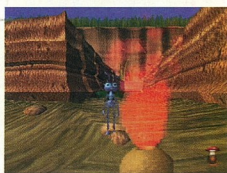
A következő főellenesség nem egy újabb szöcske-szintet teremt, hanem annak legrettegettebb ellensége: egy madár. Mivel a madárka rendkívül veszedelmes fenevad, egy szuper-ugrással, gyorsan a kanyon tetejére kell juttatnod Fliket. Szedd össze a két tokent (három van a földön, egy pedig a szitakötő mellett, az első párkányon), bővíd meg a magot, és vágd zsebre a bónuszt. Ugorj fel a völgy tetejére, és zúdíts bogózáport a szerencsétlen madárkára.

„A második főellenfél nem egy újabb szöcske, hanem annak ellensége: egy madár.”

LEVEL 7: THE CITY

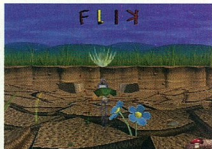
Magok nélkül elveszel a városban, mi-

5. SZINT



SZÖKÉS A VÖLGYBŐL: EGY BOGÁRNAK EZ NEM FELADAT.

4. SZINT



EMLÉKEZ, HOL NYÍLNAK A PROPPELLER-VIRÁGOK!

6. SZINT



FLIK LÁTJA A MADARAT, DE HOGYAN TUD FELJUTNI A KANYON CSÜCSÁRA? A LILA TOKENEK SEGÍTSÉGÉVEL!

vel azok nyitják az ajtókat. Ám itt nem a természet az úr, így a földön nem találás egyetlen szemet sem. Csak úgy juthatsz maghoz, ha elveszed az ellenfeleltdőt, miután megölted őket. Ehhez viszont, szuper-bogyóra van szükséged. Szerencsére, a bal oldaladon találás egy lila tokent, a jelzőtáblákat követve pedig kijuthatsz a városból. Figyelj a zöld mohákra, mivel mérgezőek. A bónuszok

kat az égről az üvegeken és az emelvényeken felugrálva hozhatod le.

LEVEL 8: CITY SQUARE

A város főterén vagy, ahol meg kell találnod elkoborolt barátait, Dimet, Tuckot, Rollt, Mannyt, Gypst és Rosiet. A jelzőtáblák és a távcső segítségével könnyen rájuk akadhatsz. Hatuk közül Rosie a legnehezebb eset, mivel a tér közepén lévő akadályok tetejéről élvezi a panorámát. Ennek ellenére, ez a pálya sem jelenthet kihívást.

LEVEL 9: BUG BAR

Elerkezett az idő, hogy szembenéz a harmadik főellenféllel, de ezúttal ismerősebb vidéken. Felejtss el a madarakat, mégiscsak a szöcske Flik igazi ellensége – a Thud nevezetű ugyanis roppantul sérti jelenlétét. Az összecsapásra egy konzervdobozban kerül sor, melynek távolabbi sarkában már türelmetlenül vár ellenfeled. Legyőzéséhez meg kell kaparintanod a hátsójával melegen tartott kék bogtyót. Szóval, kerüld ki a parafa dugókat és az üvegkupakokat, szerezd meg a bogtyót, és szózz oda vele. Minden alkalommal, mikor találat ér az átkozottat, elszór néhány magot és egészségcsomagot. Ezeket könnyen összeszedheted, mert az ütés után ellenfeled átrepül a túlsó sarokba. A bónuszokat a guruló radírra ugorva zsebelheted be.

LEVEL 10: CLOVER FOREST

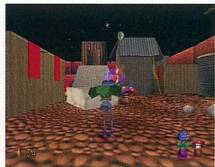
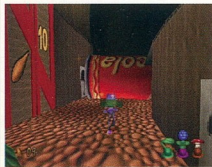
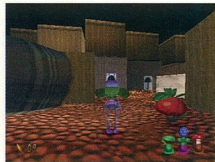
Fliknek elege lett a magjait dészáló szöcskékből, és egy gépmadárral akarja elűzni Hoppert meg a tolvaj barátait.

„A harmadik főellenfél Thud. Vérért már a puszta létezésed is felforralja.”

A madár körbepontozott elemeit azonban Neced kell felkutatnod. Ugorj rá a gombára, szedd fel a zöld tokent, és ültess egy növényt, melynek segítségével megszerezheted a bal párkányon lévő első elemet. Ugorj át a túlsó oldalra, indulj el a nagy sziklák felé, és a piros bogtyóknál ugorj le a következő elemért. Pattanj vissza Heimlich háttárol, és fuss el a kis sziklák felé. Kapj fel egy bogtyót, és egy kőhöz doba, varázsolj elő egy gombát. Ugorj fel rá, és gyűjtsd be a harmadik elemet. A két utolsó elemet a távcsővel jól látható, fenti peremeken van. Gyűjtsd be a barna tokeneket, ül-

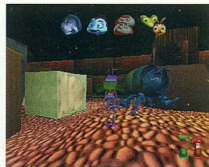
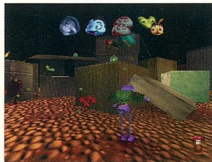


7. SZINT



A VÁROS KAPUIT A MAGSZEMEK NYITJÁK.

8. SZINT



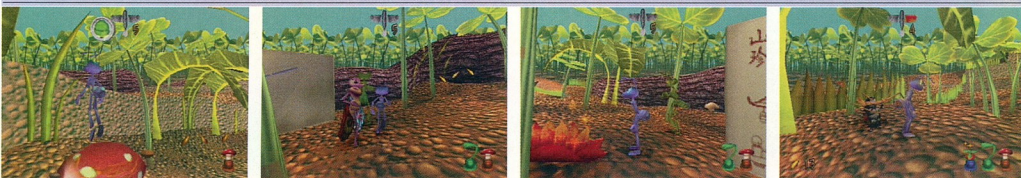
A CITY NEM BOGÁRNAK VALÓ HELY. MIELŐBB TŰNJ EL!

9. SZINT



HOGY MIT KI NEM DOBNAK AZ EMBEREK MANAPSÁG!?! ÜVEGKUPAKOT, PARAFÁ-DUGÓT, SZŐCSKÉT! SZÉGYEN, GYALÁZAT!

10. SZINT



A TÁRSÁID SEGÍTENEK A MADÁR ELEMEINEK FELKUTATÁSÁBAN, DE A BARNA TOKENEKET EGYEDÜL KELL MEGTALÁLNOD.

ess virágot, amit kanyon-növénné változtatva, feljuthatsz a völgy tetejére az elemekért.

át a túlódaira. A bónuszok megszerzéséhez gyűjtsd össze a négy barna tokenet, ültess egy pityangot, és máris repülhetsz a kincsekért.

hajgálnak feléd, amik a szuper-bogyókat értéktelen vörössé változtatják, ha eltálnak. Szóval, ha nem akarsz újra nö-

vényt nevelgetni, a bogyókra figyelj: Moltot fél szemmel is elintézheted, hála az automata célzórendszernek.

LEVEL 11: TREE TOP

el kell jutnod a fa tetejére, hogy kiaszthatad a gépmadarat. Menj fel a lejtőn, kapkodd fel a kék bogyókat, azután menj le, ülj be a gépbe, és indulj el a lejtőn, átgázolva az utadba kerülő férgen. A hasadékhöz érve ugorj ki a gépből, és Rosie otthagytott kötélén lendülj

LEVEL 12: ARENA

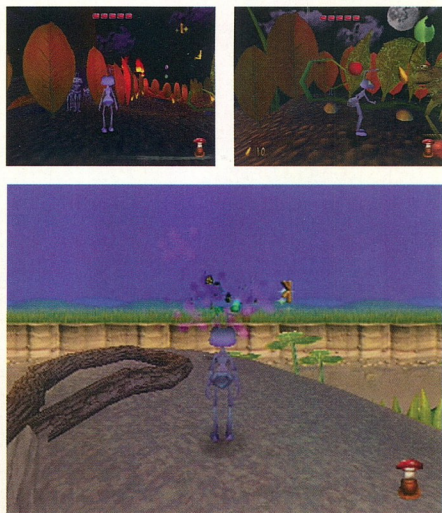
Újabb szőcske-versés vár Rád. Ellenfeled ezúttal Molt. Legyőzéséhez meg kell szerezned a lila tokenet, amit szuper-bogyóvá változtathatsz egy mag felhasználásával. Sajnos ez a szint nem olyan könnyű, mint az eddigiek: a hangyák vörös bogyókat

11. SZINT



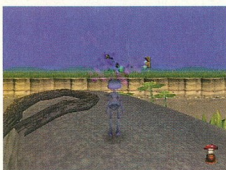
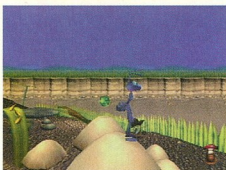
FIGYELJ A FÁKRÓL LEGURULÓ MAKKOKRA!

12. SZINT



NEM, NEM EZ A LEGNEHEZEBB PÁLYA.

13. SZINT



ISMERŐS VIDÉK! VISSZATÉRÉS A HANGYA-SZIGETRE.

LEVEL 13:
ANT HILL: PART TWO

Hurrá! Ismét hazai pályán, bár tele gonddal. Atta hercegnőt elrabolták, és Neked kell megmentened. Először keressd meg Tuckot és Rollt, ugorj rájuk, és szerezd meg a két zöld tokent. Ezután gyűjtsd be a sárga tokent, ültess növényt, majd menj és tángáld el a repülő szöcskét. Ha beletrafálsz, elejt pár

„Dőlj hátra, és élvezd a látványt, ahogy a madár felzabálja Hoppert.”

tokent, amiket összeszedve feljuthatsz a magasabb szintekre. Miután a földbe döngölted, be kell gyűjtened két sárga tokent, amikkel nevelhetsz egy szállítóvirágot. Ez juttat majd el Hopperhez, a hercegnő elrablójához.

LEVEL 14:
RIVERBED FLIGHT

Most aztán szedd össze magad, mert Hopper piszok dühös, amiért megmentetted a hercegnőt: a Te véreddel akarja bosszúszomját oltani. (Persze fogalma sincs arról, hogy a bogaraknak nincs vérük.) Fuss el balra az arany bogyoéért és a kék szuper-bogyoéért. Ezekkel elsőpörhated az utadban álló gonosz hangyákat. Kövesd az ösvényt, és repülj el Hopper elől. A bónuszokért vissza kell menned az úton, figyelve a diószedőre: repülj olyan magasra, ahogy csak tudsz, fordulj meg, és húzz el a feje fölött.

LEVEL 15:
CANYON SHOWDOWN

Hopper elől menekülve gyorsan rájössz, hogy üldözöd a végzetébe rohan. Mindössze át kell csalnod a szint három szekcióján, míg el nem jutsz a madárkáig, ami lecsap rá. Mász fel a fán a pitypanghoz, és bal kanyar után, szikláról-sziklára szállva, indulj el a völgy túlsó felébe. Egy idő után ágakadályba ütközöl. Gyűjtsd be a szuper-bogyókat, és riaszd el velük Hoppert, figyelve a Rád



14. SZINT

FIGYÉZZ! A GONOSZ SZÖCSKE A NYOMODBAN VAN.

dobált bogyóra. A szöcske félelmében áttör az ágak közt, szabaddá téve utad. A második akadálnál mássz egy szinttel feljebb. Sorozd meg Hoppert, mire az rémülten átverekszli magát az ágakon. Vedd üldözőbe, és dobáld meg, míg el nem fogy maradék ereje is. Dőlj

hátra, és élvezd a látványt, ahogy a madárka torkában véget ér a fenevad pályafutása. 🐞

15. SZINT



TALÁLD MEG A MADÁRKÁT, ÉS INTÉZZ EL HOPPERT!





DINO CRISIS

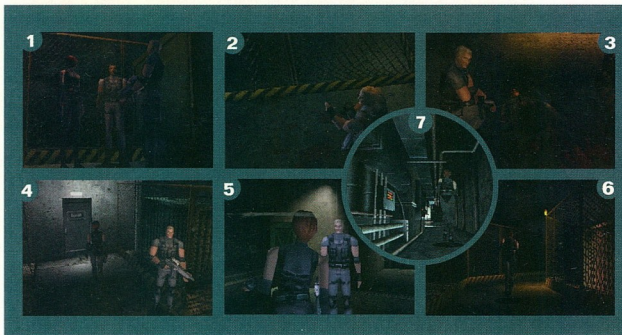
DINO CRISIS

Ibis szigete. Tengerpart, napsütés, koktélok, csinos barna lányok – legalábbis az ember erre számítana. A valóság azonban sokkal kegyetlenebb: rusnya zöld dögök támadnak rád, és a harc életre-halálra megy...

A z elejétől fogva sejthetted, hogy valami nem stimmel ezzel a küldetéssel: Cooper eltűnik a földetéréskor, Gail tekintetében kétfedést vélsz felfedezni, a csapat egysége megbomlik... Valahogy meg kellett volna ezt úszni, még mielőtt a vérengzés elkezdődött. De most már késő, nyakig benne vagy, és szükséged lesz minden segítségre, ha talpon akarsz maradni.

DINO CRISIS

EXTERNAL POWER



A játék elején, az irányító központnál nem lesznek nehézségek a rejtvények. A Velocitátorok viszont már komolyabb kihívást jelentenek.

katoná feltransz-círozott holtteste mellett térdel. Miután beszélt a parancsnokkal, kutasd át a katoná földi maradványait és vedd fel az elsősegélycsomagot (Medi Pak). Gail még kinn marad egy kicsit szétrézni,

remböl. Miközben elhagyod a területet, távoli puskaropogásra leszel figyelmes. Nézz körül a terepen, és azt fogod látni, hogy Gail eltűnt, a helyét pedig egy hatalmas prehisztorikus hüllő vette át. Takarékoskodj a löszerelel – ez az első lecke, amit a játékban meg kell tanulnod. A muníció miniciónál fontosabb,



szóval felesleges az első Velocitátorba több tárat beleengedni, hiszen ez a hüllő könnyen elpusztítható. Ha végeztél vele, térj vissza a hátsó udvarba. Miután Rick a csuklódon lévő kommunikátoron keresztül közölte veled a koordinátát, lépj be a most már árammal is ellátott létesítménybe.

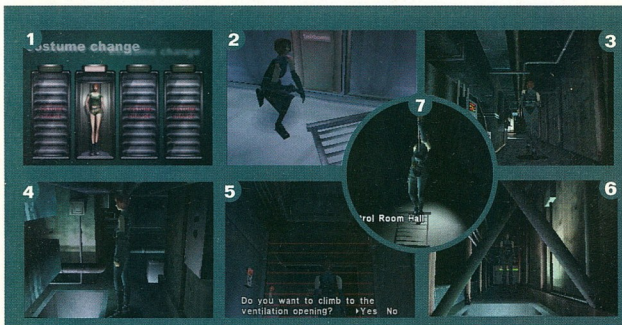
Jól figyelj, mert az életről való szót Miután te és a csapat többi tagja kiástátok a védőárkot, menjetek vissza a partról a komplexum kerítéséhez. Amikor odaérsz, Gail felhívja a figyelmedet az épület lepusztult állagára. Ezután találkozok Rickkel, majd Gail elindul a létesítmény hátsó udvara felé. Kövesd őt, és egy idő után magatokra maradtok, mivel Rick elszalad az irányítóközpontba. Amíg Gail a memóriában lezajlott tűzharc maradványait vizsgálja, addig te térképezd fel a Material Storage Roomot (Raktárépület). Keresd meg a BG (Back-up Generator) Area Keyt (BG Részleg kulcsa)

és a Resuscitation Kitet (Újraélesztő eszközök), az utóbbi egy elmozdítható polcszerkezet mögött van. Miután innen kijöttél indulj el egyenesen a drótkerítésen lévő kapu irányába, így útközben össze-futsz majd Rickkel. Ő már teljes gőzzel azon dolgozik, hogy elérje a komplexum komputerizált biztonsági rendszerét. Gail, miután meghallotta a beszélgetéseket, csatlakozik hozzád, majd elveszi tőled a kulcsot és elsiet a generátorok irányába. Nincs mit tenni, követned kell. Menj ki a jobb oldali kapun és kövesd az udvar körül futó, vérről szennyezett ösvényt. Hamarosan Galibe botlász, aki egy

te viszont menj be az FI-es Back-Up Generator terembe, ahol találisz a falba süllyesztve egy töltőberendezést. Talajdonképpen ez az első rejtvény a játékban.

A négy, színkóddal ellátott elemet a közelben található kapcsolók sorrendjének megfelelően kell belehelyezni a töltőbe. A pontos sorrend érdekében nyomd le a Jobb gombot, aztán a Közép gombot, majd végül ismét a Jobb gombot. (A színek sorrendje: vörös, kék, zöld, fehér). Húzd meg a karokat, és a generátorok be fognak kapcsolódní. Dolgod végetérvélj menj ki a generátortere-

FINDING RICK



Amikor a játék során egy lezuhant védőárcsész érsz, az azt jelenti, hogy fel tudsz mászni a szerelőaknába. Ott általában nem fenyeget támadás. Rick minden komputerre lecsap. A biztonsági rendszer feltörésén kívül ő fogja nyitni/zárni a különböző ajtókat.

gítségével húzd fel magad az A1 Szerelőaknába (Pipeway Checking Passage A1), és nyomulj végig egyenesen, amíg a főlészintre néző nyíláshoz nem érsz. Ugorj le a földre, indulj el a folyosón, majd lépj be az Irányító-

lődik. (Jegyezd meg, hogy a terem déli falában egy lift kapott helyet – ezt azonban csak az Identification Card (Azonosítókártya) birtokában használhatod). A szobában található még egy zöld elsősegélydoboz, a későbbiekben itt tárolhatod azokat a dolgokat melyekre ideiglenesen nincs szükséged, és feleslegesen nem akard magaddal hordozni őket. A dobozban találisz némi Parabellum löszert; vedd fel és menj ki a teremből.

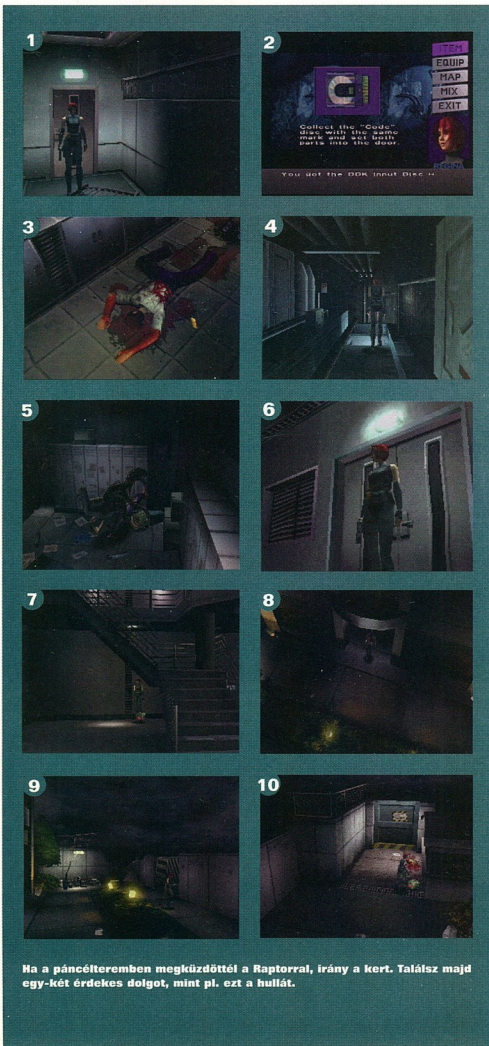
Ha bejutottál, kövesd a körfolyosót. A bal oldali dupla ajtóval most ne foglalkozz, hiszen az be van zárva a másik oldalról. A folyosó vé-

gén egy lézertel védett kaput és egy rácsot találisz, az utóbbi a felletted húzódo karbantartó járatból esett le. Az óvdebe szerelt csőrő se-

terembe (Control Room). Bent megtalálod Ricket, aki éppen az épület alsóbb szintjéhez tartozó biztonsági kódok feltörésével baj-



GROUND FLOOR EXPLORATION



Ha a páncléteremben megküzdöttél a Raptorral, irány a kert. Találsz majd egy-két érdekes dolgot, mint pl. ez a hullát.

Sétálj tovább a folyosón, amíg el nem ér a Management Office (Adminisztráció) bejáratát. A kis irodahelység két egybenyitól részre van osztva. Itt található a Shotgun, a DDK (Digital Disc Key) Input Disc „H”, valamint az Emergency Boxoknál (Dobozok) szükséges Plug is. Menj ki, és a szemben lévő után következő ajtónál nyomd meg a kapcsolót - egy számítógépes terminál fog aktiválódni. Ez a DDK biztonsági rendszer működéséről tájékoztat, valamint azt is megudhatod, hogy bizonyos ajtók csak az Input és Code kulcsok együttes használatával nyithatók ki. Innen nem messze taláod a Custody Roomot (Őrszoba). Menj be, és keressd meg a holttest mellett az első Panel Keyt. A kulcsoson lévő fém medálion a „LEO” felirat olvasható. A szoba távolabbi falára egy pánclétszekrény (Security Locker) és a hozzá tartozó konzol van felszerelve (ide még vissza kell jönnöd).

Sétálj vissza a központi irodába, és menj vissza azon az úton, amelyen jöttél, a déli bejáraton keresztül (az északi mögött egy Velociraptor lapul, úgy-hogy arra ne menj). Az Adminisztráció mindkét ajtaja mentési pontként is szolgál; itt érdemes elmenteni az állást.

Térj vissza az Irányítóterembe és mossa fel az A1-es karbantartó folyosóra. Menj egyenesen, és amikor a második lefelé néző nyílásról érsz, ugorj le a földszintre. Egy ajtó és egy lézertel védett kapu közt taláod magad, az utóbbit túladalán egy mérges Raptor grasszál. Ekor Rick jelentkezik a kommunikátorodon és elmondja, hogy hatástanitani rendszert, hogy kikapcsolhatsz a lézert. Lódd le a hullót, és kapcsold ki a lézereket. A bal oldalon lévő ajtón nem érdemes bemenni, hiszen az visszavisz

az Adminisztrációs irodába. Jobban tezed, ha egyenesen továbbmész a folyosón, amíg egy ajtóhoz nem érsz (ez a keleti falon van). Lépj be, és a Locker Roomban (Páncléterem) taláod magad.

Ebben a szobában taláod meg a „H” DDK Disc másik felét (ez az Code lemez). Ezen kívül van még itt egy nyugtatóövedék, illetve egy katona naplója, amelyből megudhatod az Őrszoba pánclétszekrényéhez tartozó kombinációt. (0426).

Térj vissza az Adminisztrációhoz, nyisd ki a pánclétszekrényt és vedd fel a Főbejárat Kulcsát (Main Entrance Key) illetve a Resuscitation Kitért.

Menj ki a folyosóra, indulj el északnak, és old meg a dinoszaurusz helyén strázsáló Raptort (egyszerűen kapcsold be újra a lézert). Ha ezzel megvagy, indulj el a Főbejárat felé.

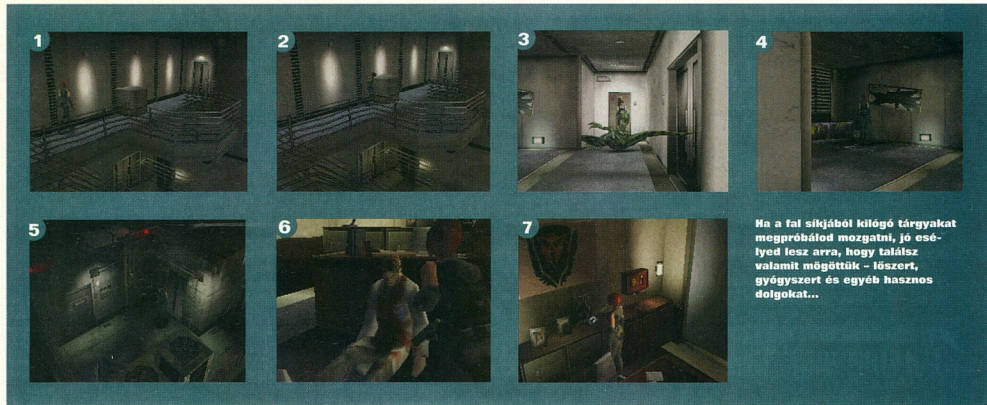
A recepciótól központtól többfelé is mehetsz. Déltre egy „N” DDK kóddal lezárt ajtó vezet, az északra nyitól ajtón keresztül kijutsz a szabadba, a létesítmény előkertjébe. A vedled szemben lévő ajtón keresztül pedig visszajutsz arra a folyosóra, ahol legelőször jártál. (a térkép segíteni fog az eligazodásban), ezt a kijáratot azonban lézerek védik. Gyorsan nézz szét a terepen, vedd magadhoz az Anaesthetic Aidot (An. Aid - lásd: „Elsősegély”), ez felfokozza a különböző egészségügyi készítmények hatékonyságát, majd menj ki.

Egy nyitott területre érsz, itt sétálj végig az gyalogúton egészen a keleti falon lévő ajtóig. Vedd fel a shotgun löszert (SG Bullets), az „N” DDK Code disc-et, majd kutasd át a földön fekvő holttestet és vedd fel a következő An. Aid-et. A keleti ajtó a helikopter leszállópályához vezet, de egyelőre zárva van.



DINO CRISIS

FLOOR TWO EXPLORATION



Ha a fal síkjából kilógó tárgyakat megpróbálsz mozgatni, jó esélyed lesz arra, hogy találasz valamit mögöttük – löszert, gyógyszert és egyéb hasznos dolgokat...

Térj vissza a Főbejáráthoz és menj fel a lépcsőn a balkontra. Ha felértél vedd fel a Medi Paket, aztán mozdítsd el a melletted lévő blokkot valamelyik irányba és egy újabb An. Aidet találás alatt. A balkonton sétálj tovább nyugatra, majd az ajtón menj be a Hall F2-be (F2 Terem). Amíg a belsőépítés ambícióktól fűtött Raptor átrendezi az enterieur, gyorsan vágj keresztül a teremre és távozj a nyugati kijáraton. Egy külső közlekedőbe jutsz, innen délre egy zárt ajtóhoz vezet az út. Nyisd ki

a tőled mindjárt jobbra lévő ajtót és lépj be a Communication Antenna Roomba (Kommunikációs Terem). A szobában emlékeztetőül újra elolvashatod a DDK rendszer leírását, valamint megtalálod a Lounge-ban (Társalgó) elhelyezett széf kombinációját is – 8159 (az Antenna Activation Keyt (Antennát aktiváló kulcs) is ebben a szobában kell majd felhasználni). Menj vissza az F2 Terembe, és szaladj át a déli kijáraton keresztül a Társalgóba. Itt egy újabb Raptorral találkozol. Mivel a

vandál hullót teljesen lekötö a törés-zúzás, használj ki az alkalmat és pusztítsd el. Ha elpusztult, vedd fel a Resuscitation Kitet és indulj el a bárhoz. Lódd agyon az újabb dinoszauruszt, majd ird be a kódot a páncélszekrény konzolján. Ezután felveheted a Hand Gun Slide-okat, ezek segítségével a Clock 34 pisztolyodat 35-össé tuningolhatod. Menj ki a társalgóból, vedd fel a shotgun löszert, és szaladj keresztül a hallon a szemben lévő ajtóig – itt helyezték el a „H” DDK konzolt. Helyezd az Input és a

Code diszket a szkennerbe, ezután gelpeld be a jelszót (lásd „A DDK rendszer” c. fejezetben). Ha kinyitottad az ajtót, lépj be a Chief's Roomba (Parancsnoki Szoba). Vedd el a haldokló tudóstól a második Panel Keyt (ebbe a SOL felirat van gravírozva), aztán vedd fel a shotgun löszert és az „N” DDK diszk Input részét. Az íróasztal mögötti páncélszekrényrel egyelőre ne is próbálkozz, hiszen a kódját még nem ismered. Dolgod végeztével menj vissza a főbejáráthoz, és célozd meg az „N” DDK ajtót.

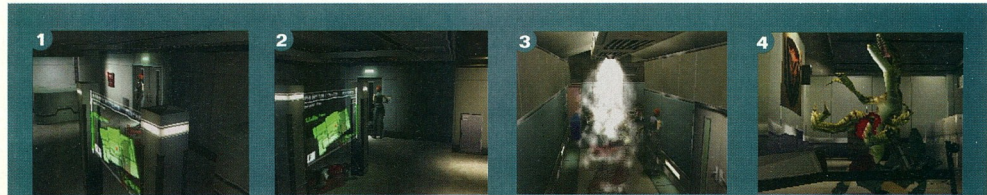
ENCOUNTER WITH GALE

Mihelyt megközelítetted az ajtót, hívni fog Rick. Aktiváld az „N” DDK kódot, és menj be az ajtón keresztül az Elevator Hallba (Liftek), ahol találás egy vörös Security Boxot illetve egyből mellette egy Plugot (ahhoz hogy kinyithasd, két Plugra van szükséged). Van itt még egy utatózó is; ebből azt tudhatod meg, hogyan kell az F1

és F2 szintek térképét letölteni. Sétálj tovább az északi fal mentén, amíg el nem érsz egy blokkot. Told félre az útból, és egy Medi Paket találás alatt. Menj be a keleti ajtón, léj be a Lecture Room Corridorba és vedd fel a földről a Hemostatot (lásd: „Elsőséged”) Mivel az átjárót védő lézerek központi

blokkolását Rick hatástalanította, most már manuálisan is ki tudod kapcsolni őket. Miután megtetted, haladj tovább a folyosón. Amikor befordulsz a sarkon, két Raptor támad rád és megpróbálnak sarokba szorítani. Csajj rá a villogó zöld kapcsolóra a falon, és a kiáramló gőz egy időre visszaszorítja a hulléket. Rohanj el balra az automa-

ták mellett, és ugorj be a Lecture Roomba (Előadó). Ha bejutottál, vedd fel a B1 Back-up Generator kulcsát. Ekkor, átszakítva a födémot, egy Raptor támad rád, de mielőtt még bármit leghetnél, egy sorozat végez az agresszív hullóval. A megmentésedre érkezett Gaill lötte le.



Bizonyos gombok lifteket hívnak vagy ajtókat nyitnak, de vannak olyanok is, amelyek segítenek ha szorul a hurok.

WE NEED MORE POWER

Kövessd Gaitt, és távozóban az Előadóból vedd fel a Recovery Aidet (lásd: „Elsősegély”). A folyosón újból engedy egy kis gözt a hullókre, de aztán ne a Liftek felé menj, hanem lépj be a lézereként jobbra levő ajtón át az Office-ba (Hivatal). A hirdetőtáblán elolvashatod a Paul Bakernek hagytott üzenetet, illetve megtudhatod az ember hívószámát – 1123. Felesleges lenne azonban felhívni, mivel a

hulláját a Lifteknél már megtekintheted. A szobában találás még egy aktát dr. Kirk kísérleteiről, valamint egy mágneskáryairó gépet (erre a későbbiekben még szükséged lesz). Menj ki a Hivatalból az északi dupla ajtón, és az udvarra vezető folyosón találd megad.

Sétáld ki az udvarra, aztán szaladj, és kerüld meg gyorsan kalebról az épületet. A drótháló kaput ki tudod nyitni

a B1 Back-up Generator kulccsal. A kis épületben találás egy Resuscitation Kitelet valamint egy létrát; az utóbbit le tudsz mászni a Generátorhoz. A Generátor üzembe helyezése nem sokban különbözik az előzőétől. Vizsgáld meg a falon a töltőt (Battery Charger), aztán vedd fel a vörös Start Up Battery-t (indítóelem), és helyezd a többivel együtt az indítókarok mellé. Az elemeket a követ-

kező sorrendben kell elhelyezni: Jobb, Közép, Bal, Közép, Jobb Közép (a színek sorrendje: vörös, kék, zöld, fehér). Amikor elindítottad a generátort, Rick vissza fog hívni az Irányítóterembe. Mielőtt azonban elmész, mozdítsd el a polcot, és vedd fel, amit alatta találás. Ne törődj a zárt ajtóval, hanem mássz fel a létrán, menj ki a házból és indulj el Rickhez.



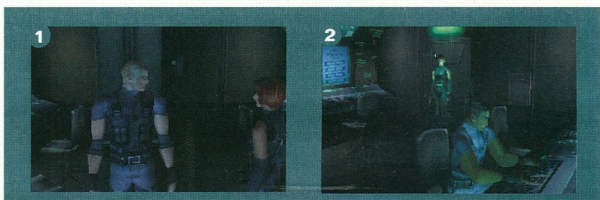
Az energia nagyon fontos a játékban; időről időre generátorokat kell bekapcsolnod.

DECISIONS

Szaladj vissza az Irányítóterembe, de kerüld ki a Raptorokat amikor átrohansz az épületen. Amikor ugyanis belépsz a létesítménybe és a Hivatal felé veszed az irányt, az egyik gyilkos hulló az ablakon keresztül fog rád támadni. Semlegesítsd a támadót, majd rohanj végig a folyosón és mássz fel az A1-es szerelőaknába. Innen már tudod az utat.

Amikor belépsz az Irányítóterembe, már ott találd Ricket és Gaitt. A parancsnok elmeséli, hogy látott egy mozgó figurát a biztonsági kamerához csatlakoztatott képernyők egyikén. Amikor

éppen kimennél, hogy megvizsgálja a terepet, a kommunikátorodon keresztül hívni fog a Tom nevű titkos ügynök. Rick és Gaitt ekkor vitába keverednek a következő lépést illetően, és téged kérnek fel, hogy döntsél el az akció további menetét.



RESCUING TOM

Ha elég gyors voltál, és le tudtad gyűrni a második Raptort is, vedd fel a Slag Bulletinet (Slag lőszer) és menj ki a szemben lévő fa ajtón. A Large Size Elevator (Nagy Lift) környékén egy csomó Pteradon kering; amikor belépsz, egy lescap rád és a levegőbe emel. Miután ledobott egy közeli falnál, vedd fel az M egészségügyi csomagot. Ezután, figyelmen kívül hagyva a nyugati Small Elevator (Kis Lift), rohanj keletre az Elevator Control Roomba (Lift Irányító Terem) ahol Rick és Gaitt már várnak rád.

Tom láthatóan nincs jól passzban, de neked adja az „L” DDK Input díszket, mielőtt elmenne. A szobában megtalálod a DDK Code lemezt is, miután felvetted

menj át az automata ajtón a szomszédos kis biztonsági szobába. Itt a falon megtekintheted az épület környezetének a teljes térképét. Vedd fel a térképet és menj ki a szemben lévő folyosóra, ahol ismét jó pár Pteradonnal találkozol. Gyors jobbra-balra cikazással kerüld ki őket, aztán menj végig a körbe vezető úton, amíg el nem érsz az Elevator Power Roomhoz (Liftgépház).

Ereszkedj le a létrán, és vedd fel a földön fekvő B1 Crane Cardot (a daruhoz kell). Told félre az útból a polcot, vedd fel az alatta lévő An. Aid-et, aztán mezd a hat lift-irányító konzolhoz. Állj szembe velük, és számozd meg őket 1-től 6-ig, az óramutató járásának megfe-

lően (pl. kezdj el a bal alsóval és fejezd be a jobb alsóval).

3	4
2	5
1	6

Ha ez megvolt, nyomd meg a színes gombokat az alábbi sorrendben: A négyes számú konzolnál üsd le a vörös gombot, az egyes számúnál a ismét a vöröset, az ötös konzolnál a zöldet, a kettes konzolnál a zöldet, a hatosnál a kéket és végül a hármas konzolnál ismét a kéket. Ha mindent jól csináltál, a szobában lévő kábelek csatlakozni fognak, és megoldódik a liftek energiaellátása.

Mássz fel a létrán, és indulj vissza Rickhez és Tomhoz a Lift Irányító Terembe. Mihegyt kilépsz, egy Pteradon ragad meg és megpróbál az egyik ventilátorba dobni. Küzdj meg a szárnyas hullóval, és tartsd bele a darálóba! Szedd össze Ricket és a sebesült haveródat, aztán menjetek ki a Nagy Lifthez és kezdj el babrálni az irányítópanelen.

A liftelet lejtusz a Carrying Out Room B1 (B1-es Rakodótér). Amikor megérkezel, ne foglalkozz a vészkijáráttal a padlón, helyette mássz fel a létrán. Ha felértél told odébb a polcot, vedd fel a Hemostatot és ballagi a Crane Control Console-hoz (a daru irányítópultja). Helyezd be a B1-es kártyát, és tisztítsd

DINO CRISIS

meg a terepet. Bár a feladat magától értetődik, nincs konkrét tippunk minden egyes konténer gyors elmozdítására. A ládákat mindenestre hasznos lehet egymásra pakolni, hiszen így könnyebb kitémasztani és pozícionálni a daru ra-

kományát. A ládák átrendezésével egy folyosót tudsz kialakítani, emez már lehet közlekedni. Találni fogsz itt egy An. Dart M-et, valamint egy hullát és mellett a naplóját.

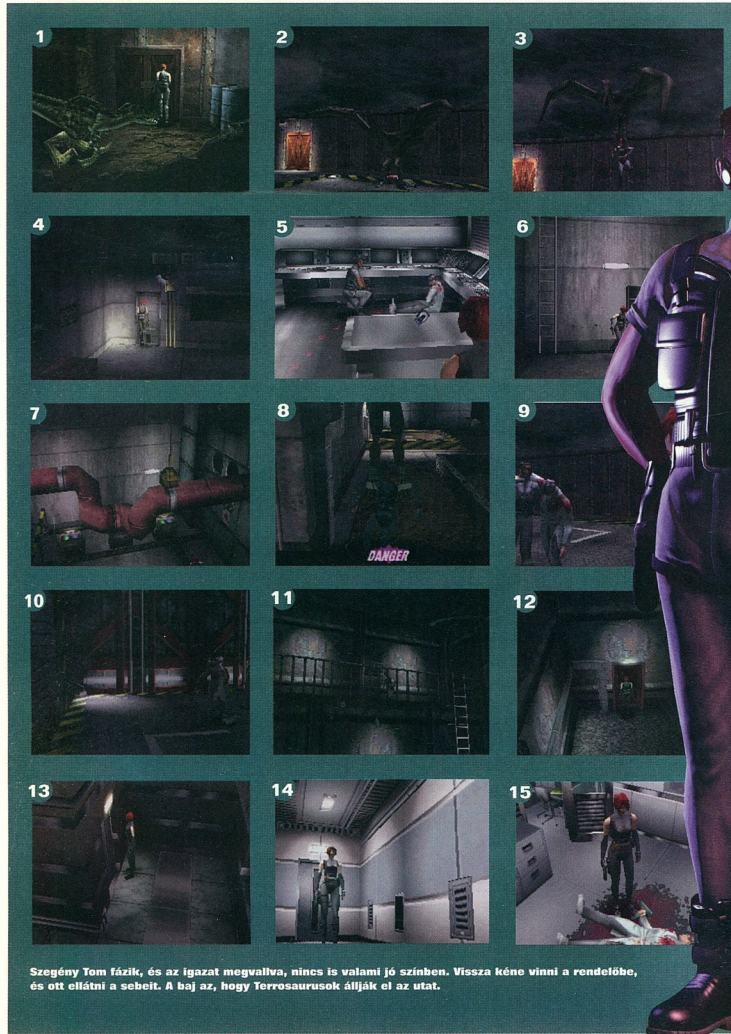
Távozz a helyszínről a kisebbik aj-

tón át, és lépj be a Hallway for Carrying Materials-be (Rakodótér Előcsarnoka). Miután egy filmbejátszás arról tudósít, hogy Tom és Rick túlk közel kerültek egy Raptorhoz, vedd fel az Intensifier és nyisd ki a túldoldali ajtót (ez visszave-

zet a B1-es Backup Generator Terembe). Ezután hatástalanítsd a lézereket és indulj el a folyosón. Vigyázz, mert az elektromos kapu mögött egy Raptor fog rád támadni. Küzdj vele, amíg a „DANGER” felirathoz nem értek, aztán rögtöl bele egyet, hogy a villamos szerelvényeknek csapódjön. Ekkor a magasfesz. agyon fogja vágni. Hulla hulló.

Kövessd a folyosót, amíg a B1-es Hall bejáratához nem érsz. Menj be, sétálj el a rács mellett és lépj be a Medical Room Hallway-be (Orvos Rendelő előszobája, ahol egy doglótt Raptor hulláján lakmározó Comp Sognathus csapatot találsz. Szaladj el mellettük és nyiss be az első ajtón a Medical Roomba (Orvosi Rendelő). Rick itt vár rád, de szégyén Tom sajnos meghalt időközben (és még az U z i j á t sem vehet ed fel...). A szobában találsz egy ID kártyát,

valamint egy Pluggot az ajtónál lévő dobozba rejtve. A dr. Sherwoodnak hagyott cédlán pedig elolvasható, hogy az itt talált ID kártya a Strategy Roomba (Stratégiai központ) való bejutáshoz szükséges. A rendelő másik felében találsz egy Emergency Box-ot (Elsősegélydoboz), de ezt csak a Small Key-jel (Kis kulcs) nyithatod ki. Ezen kívül van még a szobában két Medici Pak is. A szoba mentési pontként is szolgál, úgyhogy mielőtt még tovább lépnél, mentse el az állást. Sétálj ki a folyosóra, és a lépcsőkön menj fel az irányítóterembe. Amint te is észrevehettél, megtettél egy teljes kört. Térj vissza az épület hátsó udvarába, majd kövess Ricket a kapun keresztül.



Szégyén Tom fázik, és az igazat megvallva, nincs is valami jó színben. Vissza létező vinni a rendelőbe, és ott ellátni a sebeit. A baj az, hogy Torrosaurusok állják el az utat.

FOLLOWING GAIL

Ha az Irányítóteremben úgy döntöttél, hogy Rick helyett Gailt követed, a fent leírtakat tulajdonképpen fordított sorrendben kell végigcsinálnod. (pl.: az első szo-

ba ahová belépsz a Medical Room legyen). Eltérések azonban vannak: a Velociraptor nem tud nekilőni az elektromos kerítésnek, és megpillanthatod dr.

Kirköt. Ezenkívül, erről az oldalról nem tudod a konténereket a daruval átcsoportosítani a B1-es Rakodótérben, és a lifteket is a fenti szintről tudod az ID kár-

tyvaival elérni (amint az a Caillel való be szelgetésből kiderül). Azzal hogy Gailt követed, rengeteg időt spórolhatsz meg (igaz, a játék kicsit máshogyan alakul).

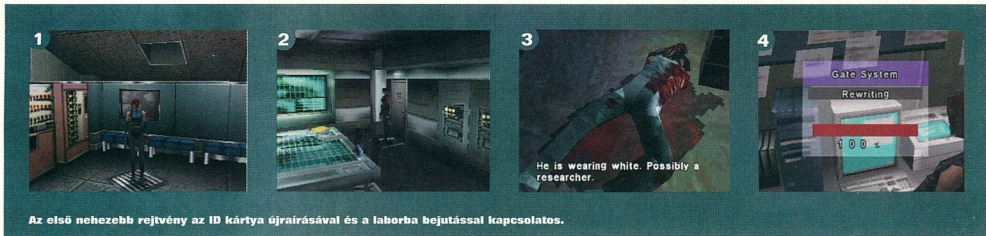
DESPERATELY SEEKING PAUL BAKER

Az Irányítóteremből menj vissza a főbejárathoz, innen pedig az „N” DDK ajtón át a Liftekhez. Ismét indulj el az Élőadó irányába, aztán állj rá az elarusító automaták mellett rácsra. Innen fel tudsz mászni a Piping Check Passageway B1F-be (B1F Szerelőakna). Menj végig egyenesen a szerelőfolyosón, egészen ad-

dig, amíg Toilet felé nem érsz. Ugorj le, menj ki a WC-ből és lépj be a jobb oldali bejáraton a Stratégiai Központba. (Az ID kártyád lehetővé teszi ebbe a terembe is a bejutást.) A teremben megtalálod az „E” DDK Code díszket E, a Fingerprint Collecting Device-t (ujjlenyomat leolvasó berendezés), egy

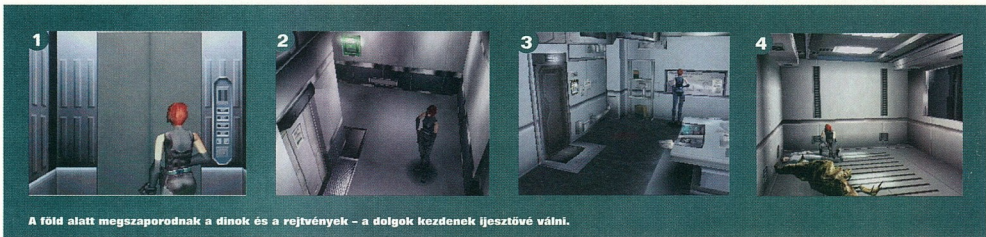
újabb Plugot és egy Data File-t. Találsz itt egy (ld.: Emergency Boxok) Emergency Boxot is, miután feltöltötted a készülteidet indulj el a liftek felé. Amikor megérkezel, vedd el a gép segítségével a halott ember ujjlenyomatáról, aztán menj vissza az Élőadóterem irányába, a hivatalba. Itt olvass

el újra az emlékeztetőt Paul Bakerről, aztán vedd le az ID kódját (58104). Ha elkészültél, vidd be az elérési kódot és az ujjlenyomatokat az ID-kártyáiro gépre, ezután hozzáféréseid lesz a liftekhez. Szaladj vissza a liftekhez, használd a kódot, és ereszkedj le a Laboratóriumba.



Az első nehezebb rejtvény az ID kártya újrainásával és a laborba bejutással kapcsolatos.

GOING DOWN



A föld alatt megszapornak a dinok és a rejtvények – a dolgok kezdenek ijesztővé válni.

Mihelyt a lift elkezd süllyedni, egy Raptor tori be a tetőt és támad rád. Ugorj ki a liftből a B1 Hallban, és még mielőtt a Raptor visszaérne, ugorj vissza a felvonóba, aztán menj fel egy szintet. Ezután újra vidd le a liftet a Hallhoz, és a Raptor elég messze lesz ahhoz, hogy kikerül a támadásait. A szobában, a központi író-

asztalon, megtalálod a DDK rendszer részletesebb leírását, a sarokban pedig egy Hemostat is van. Kerülged a Raptort, vedd fel a Hemostatot, aztán indulj el a liftel szemben található „L” DDK ajtóhoz.

Lépj be az ajtón át a Main Hallway B1-ba (Központi Előcsarnok), és kerüld ki a rád támadó Velociraptorokat, mielőtt

belépsz a szemben lévő duplaajtón. A Könyvtárba jutsz, itt azonban egy újabb mérges Raptor áll ugrásra készen. Kerüld ki a hullót, majd távozz a keleti kijáraton át, és a Research Area Hall-ba (Kutatórészleg) jutsz. Cselezd ki az itt tananyag hullót, majd menj át a lézeres ajtón. Kövesd a folyosót, fordulj be a sarkon és

lépj be a Follow Research Meeting Room-ba (A kutatási részleg társalgója). A konzolon leolvashatod a zár nyitó kombinációját – 7248, és a táblán olvashatsz a különféle gázok hatásáról is. A vörös szemlegetési a Zöldet, a kék a narancszi- nőt, a zöld gáz pedig a lilát szemlegeti. Menj vissza a kutatórészelegbe, indulj

DINO CRISIS

el egyenesen, és a Raptorokat kerülgetve juss el a Computer Roomig (Komputerterem). Vedd fel a csavarhúzókat a széken lévő szerszámoszládból, aztán indulj el körbe. Keresd meg az egyedül működő irányítópanelt, aztán írd be a nyitó kódot. A távolabbi sarkokban vedd fel az An, Aid-et, majd miközben visszafelé jössz, jegezd meg magadnak, hogy a Super Computer termináljának minden oldalán két nyílás található. Mivel a hely, mentési pont is, mensd el az állást, mielőtt továbbmennél.





Térj vissza a társalgóba és lépj be a most már nyitott ajtón át a Gas Experiment Roomba (Gáz kísérleti terem). A gázkamrában egy bent rekedt kutató látsz, de semlegesíteni kell a toxínokat, mielőtt belépnél ide. A szemben lévő panelen három gomb található, ezeket az alábbi sorrendben kell megnyomnod: vörös, zöld, vörös, kék.

Ha bent vagy a gázkamrában, vedd el a halott tudóstól a B1 Key Chipet (erre a 3695 szám van írva). Ezenkívül találás a hottestnél még egy kis kulcsot is, ezzel

ki tudod nyitni az Emergency Kitet (Elsősegélyláda) az Orvosi Szobában.

Amikor távozni készülsz, egy Raptor ront be a szobába. Gyorsan kerüld ki és szaladj ki a helyiségből – az automata ajtó a hűlőt be fogja zárni. Ezután már gond nélkül el tudod gázosítani a rusnya fenevadat.

Térj vissza a könyvtárba, és használd a Chip Keyt a sarkban található számítógépes konzolon. Ha sikeresen beléptél a rendszerbe, írd be a kódot (3695), és egy puzzle-el találod magad szembe.

A megoldás elég egyszerű: Vidd fel a kurzort három ponttal és nyomd meg az -et, aztán vidd le két ponttal és nyomj -et, vidd fel egy ponttal és nyomj -et, legvégül vidd le kettővel és nyomd le az -et.

Ezután a zöld adatbankból kiveheted a Key Card Rt. Vedd fel a Handgun Sight-okat a földről, aztán szaladj vissza egészen a Lifefig. Ha gondold, vissza is mehetsz a Komputerteremig, ahol elmentheted az állást és egy újabb Elsősegélydobozt is kinyithatsz.

MR REX

Térj vissza a lifttel a földszintre, aztán menj a Főbejárathoz, majd fel a lépcsőn a Parancsnoki Szobába. Sétálj a sarkokba a panelhez, és helyezd bele a két Panel kulcsot (Panel Key). Írd be a kódot (705037) és vedd fel az „L” Key Cardot. Abban a pillanatban, amikor felvetted a kártyát, egy T-Rex töri be az ablaklábát, és megpróbál félfalni. Várd meg, amíg a

ragadozó kitérte a száját, majd lőj bele a poájába. Ha ezt még egy párszor megcsinálod, a T-Rexnek elmegy az étvágya és odébb somfordál.

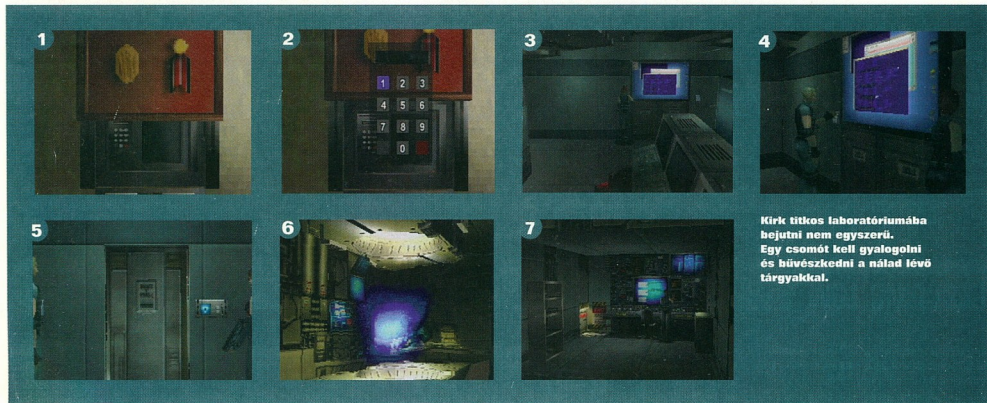
Most, hogy mindkét kártya nálad van, térj vissza az alagsorba, a Komputerterembe, és próbáld meg a kártyákat a számítógéphez helyezni. A kártyákat egyszerre kell a gép nyílásaiba helyezni,

úgyhogy hívd fel Galt, és kérd meg, hogy segítsen.

Amikor a panelt eltávolítottad, helyezd be az „E” DDK lemezt, hogy kinyithasd az ajtót.

Mögötte találod dr. Kirk titkos laboratóriumát (ennek a neve: Experiment Simulation Room – Kísérleti Szimulációs Egység). Amikor bejutottál, a központi

írásztalon fekvő irányítópanelről meg tudhatod, hogy Alpha indítja be a harmadik energiafeljesztőt, Beta az Initializert és Gamma indítja a Stablisert. A szimulációt a Beta/Gamma/Alpha sorrendben kell elindítani. A polcok mögött pedig ott rejtőznek a Shotgun Stockok, ezek birtokában nem kell mindig újratöltened a fegyvered.



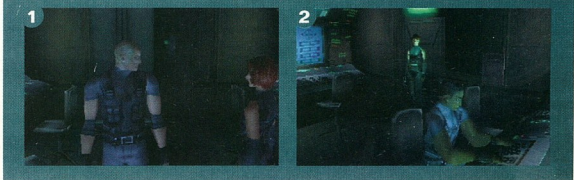
Kirk titkos laboratóriumába bejutni nem egyszerű. Egy csomót kell gyalogolni és hüvöskezdeni a nálad lévő tárgyakkal.

LOCK DOWN

Amikor elhagynád ezt a területet, a komputerizált biztonsági rendszer úgy dönt, hogy blokkolja az ajtókat – más szóval: bent ragadtál a Komputerteremben. Amíg Gail a konzollal próbálkozik, sétálj a szembeni falon lévő panelhez, majd távolítsd el azt a csavarhúzó segítségével. Egy komplex rejtvényre bukkansz, amit meg kell oldanod ahhoz, hogy kijuss a teremből. A következő a teendő: 1) A harmadik figurát fordítsd el egyszer az óramutató

irányába, majd válaszd ki. 2) Válaszd ki az első figurát, anélkül hogy elfordítanád. 3) Fordítsd el a második figurát egyszer óra irányba, aztán válaszd ki.

Ha megtetted két dolog közül választhatsz: a) követed Galt egy dinovadászatra b) megpróbáld Ricketl megkeresni Kirk mestert.



FOLLOW GAIL

Tulajdonképpen át kell verekednetek magatok egy csomó dinon.

El kell jutnotok a Rakodótérbe, oda, ahol a daru van.

FOLLOW RICK

Miután Gail külvönvált, menj vissza a Kísérleti Szimulációs szobába, és ülj le az íróasztalhoz a vészkijárat mellé. Ahhoz, hogy feltörd a kódot, meg kell jegyezned néhány háromjegyű számot

(most jól jöhet egy papír és ceruza). Ha a kódokat jól gépeled be, ki fog nyílni a csapóajtó, és elbattyoghatsz a Rakodótérbe, ahol Gail már vár rád.

ANTENNA TROUBLE

Miután Gail és Kirk kivesszekedték magukat, a doki neked adja Comm ID kártyát. Ezután elindulhatsz, hogy életre kelds a kommunikációs rendszert, és segítséget hívj a csapatkivonáshoz. Menj vissza az irányítóközpontba, használd a lifteknél a mágneskártyát és ereszkedj le a Kommunikációs szobába. Itt találsz egy Slag löszeres dobozt, illetve egy Emergency Boxot a falon. A kijáratról nem messze egy doboz van a falra erősítve, ebben található az Antenna kulcsot. Vedd fel, távozz a szobából, és menj vissza az Antenna terembe. A kulcs segítségével aktiválható az antennát, miután ezt meg-

tetted, ki kell menned az udvarra. Mi-helyt elhagyd a szobát, az ajtók bezárnak és egyedül maradsz egy csomó T-Rex-szel. Rohanj végig a folyosón a Kommunikációs Terem irányába, és amikor eléred a bezárt ajtót, fordulj meg, és tüzelej a T-Rexek pofájába. Ezt mindig ismételd meg, amikor meg akarnak harapni a dögök. Rövid lövöldözés után Rick blokkolja a biztonsági rendszert, ezután már be tudsz menni a hátd mögötti ajtón. Ha bejutottál, Regina érintkezésbe fog lépni a helikopterrel, és közli a mentőalkalattal, hogy az egység a helikopter leszállópályán várja őket.



Miután az antennát üzembe helyezted, Kirk mindent megtesz, hogy megállítson.

STRANDED

Menj vissza az Irányítóközpontba keresztül a lifthez, aztán le a Főbejáratához. Ha kinézel az udvarra, láthatod, hogy két Peranonon költözött be a kertbe. Szaladj

el mellettük, vágj át a kerten és célozd meg a helikopter leszállópálya ajtaját. Nyisd ki, lépj be és kövesd a körbe vezető gyalogutat, de közben kerüld ki a két

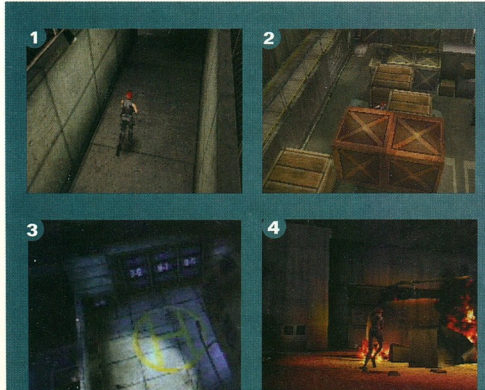
rád támadó Raptort. Ne tördődj a duplájátóval, amikor befordulsz az utolsó sarkon (hiszen be van zárva), hanem lépj be a jobb oldali kisebb ajtón.

Ha bejutottál a Hangárba, szaladj át a létrához és mész fel a balkonra. A távolabbi sarokban vedd fel a Grenade Launchert (gránátvető) és a borusz munióciót, aztán ballagj vissza a létrához. Indulj el egyenesen déli irányba, és hamarosan két elmozdítható dobozhoz jutsz. Told el a kamerához közelebbit keletre, aztán rohanj mögé és menj a többi dobozhoz. Itt két egymás mellett fekvő doboz fogsz látni. Az elsőt (a hozzád közelebbit) mozdítsd el délre, aztán told el a másikat a



balkonhoz, egészen a falig. Most már elérhetsz két újabb, egymáshoz csatlakozó dobozt. Sétálj a balkonhoz közelebb fekvőhöz, aztán mozdítsd el a következő dobozt az „Exit” felirat irányába. Ezek után be tudsz jutni a hangár alacsonyabban fekvő részébe is. Szaladj a sarokig, fordulj be, és vedd fel a gránátot, majd távozz a dupla ajtón.

Éközben kint a mentőalkulat éppen leszálláshoz készül, de egy T-Rexnek ez nem tetszik, és elpusztítja a helikoptert. Miután az FMV véget ért, próbáld meg a helikopter roncsait kerülgetve megüszni a T-Rexszel való találkozást. Egy idő után Rick kinyitja a távolabbi keleti sarokban az ajtót. Mielőtt ki-mész innen, vedd fel a Hemostatokat.



Amikor azt gondolnád, már megmenekültél, a hüllő visszatér, hogy eltérje az utat.

DINO CRISIS

DEEPER UNDERGROUND

Kövessd Rickett és menjetek le a Liaison Elevator 2-val (2-es Összekötő Lift). A lift le fog robanni, és kénytelen leszel az Underground Passageway-n (földalatti folyosó) menni tovább. Szedd a lábát, mert a folyosón egy egész Comp Sognathus horda garázdálkodik. Kövesd a folyosót dél felé, és menj be a keletre nyíló alagútba. Itt találsz majd egy ajtót, amely a Materials Roomba (Anyagraktár) vezet. Lépj be, és vedd el a hullátót a C.O. Passcardot. Távozz a raktárból, és haladj tovább déli irányba, amíg egy másik liftnél nem találkozol Rickkel.

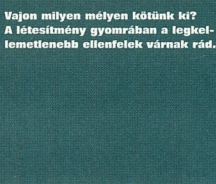
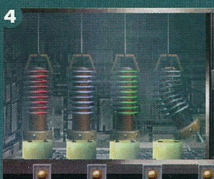
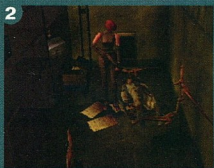
Ez a felvonó vissza fog vinni a Nagy Lifthez, amin már egyszer leereszkedtél a létesítmény gyomrába. Azonban újabb üzemmávról lép fel, és a lift – egyre mélyebbre süllyedve – túlmegy a B1-es szinten. Végül a B3-as szinten kötök ki.

A B3-as Rakodótérbe jutottál. Lépj be a Generátorterembe, told arhább a polcokat, és egy An. Aidet talál. Menj vissza a terembe, és vedd ki az egyik panelből a „W” Start-up Battery-t („W” elem). Add oda az elemet Ricknek, ő ezután már képes lesz megoldani a szint energiaellátását.

Ha ez megtörtént, kövesd Rickett az oszlopok

és üzemanyagtartályok között, vedd fel a gránátokat, és végül nyiss be a nyugati kis ajtón. Ez a B3-as Irányítóterem, és mint minden kommunikációs központban, Rick itt is egyből felalálja magát. Vedd fel a szoba közepén a konzolról az An. Aidet és a B3-as Daru Kártyát. A középső asztallal szemben két Emergency Boxot találsz (egy vöröset és egy sárgát), ha pedig a polcokat arhább tolod, egy Plug lesz a jutalmad. Menj körbe a pályán, és a Rick utáni helyiségben megtalálod a B3-as Daru Kártya 1-et. Vegyél magadhoz mindent, amire szükséged van, majd távozz az Emergency Boxoktól balra nyíló ajtón át.

Ja, és ez a szoba mentési pont is; nem árt elmenteni itt az állást!

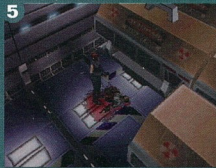


Vajon milyen mélyen kótnánk ki? A létesítmény gyomrában a legketlenetlenebb ellenfelek várnak rád.

THERIZINO TROUBLE

Felfedezőutad következő állomása a Weapons Storage (Fegyverterem). Sétálj el a páncélozott harci jármű mellett, vedd fel a Resuscitation-t a komputer mellől, és indulj el a terem távolabbi sarka felé, a csapóajtó irányába. Amint megközelítet a halott kutatót, az eddig rejtőzködő Therizino sportszerűen módon, lesből támad rád. Gyorsan térj ki a feléd taszított komórné elöl, és menekülj el a terem bal csapóajtón át.

A Transzport Passageway-nél (Transzport folyosó) nyomd le az új dinoszauruszt, aztán vedd fel a CO Area Keyt és a B3-as Darukártya 3-at. Térj vissza a fegyverterembe (ez most már biztonságos), és mássz fel a fém létrán a darukezelő kabinba. Helyezd a kártyákat a megfelelő nyílásba, majd rakd odébb a halott kutatóhoz vezető utat eltorlaszoló ládákat. Emlékezz vissza, hogy miután egy ládat a másikra helyeztél, még egyszer megmozdíthatod őket. Amikor megtisztítottad az utat, rohanj a hullához, vedd fel a „W” lemezt, és térj vissza a B3-as Irányítóterembe.



A féltromályban könnyen egy dinoszaurusz martalékká válhatsz. Amikor egyáltalán nem látsz a sötétben, segíthet a fegyvered torloltatása – csak arra vigyázz, ki ne fogyj a drága municióból.

NO REST FOR THE HUNTED

Menj vissza a rakodótérbe, és sétálj a terem távolabbi csücskébe, a dupla ajtóhoz. A CO Area Key (színthez tartozó kulcs) segítségével nyisd ki az ajtót, aztán fuss el a két Therizino mellett és célozd meg a folyosó fölődlát. Amikor elmenekültél a dinoszauruszok elől, lépj be a Rest Stationbe (pihenőhelyiség). Töltse le itt a B3-as szintre vonatkozó adatokat, aztán kutasd át a tudás holttestét és vedd el tőle a Plugot. A W DDK ajtót a kijárat, a szemben lévő dupla ajtó pedig a Central Stairwayhoz (Központi Lépcsőház) vezet. Légy különösen óvatos ezen a területen, mi-

vel a hullók rendkívül agresszíven viselkednek.

Az előszobában két újabb Therizino támad rád, kerüld ki őket és szaladj be a jobb oldali folyosóba, aztán fel a lépcsőház irányába. A folyosó másik végén a lézerező lezárt ajtón nem tudsz átmenni, mivel a nyitóberendezés blokkolva van. Menj fel a lépcsőn a B2-es szintre, és keresd meg az Experiment Area-hoz vezető folyosót. Vedd fel az An. Aidet, cselezd ki a Raptorot, és szaladj át a túlsó oldalon lévő ajtóhoz.

Amikor bejutottál a Security Pass Roomba (Biztonsági Terem), menj be a bal oldali hivatalba, és kapsd ki a konzolon a riasztóberendezést. Aktívd a terminált, hogy hozzájuthass a távolabbi falon lévő, kulcs-chippel kapcsolatos

információhoz, aztán vedd fel a közelben lévő „S” DDK Input lemezt. Kerüld meg az asztalt, kutasd át a halott tudóst, és vedd fel a B2 Key Chip 1-et. Jeyezd meg, hogy a szobában van egy mágneskártya újrajró gép is. A szoba mentési pont!

Figyél a Raptorra, amikor visszamész a folyosóra. Állj a leszakadt felmápra és mássz fel a B2-es Szerelőkamrába. Sétálj végig a szerelőfolyosón, majd ugorj le az Experiment Room Haliba (Kísérleti Terem Hall). A nyugati lézerező lezárt ajtók helyett célozd meg a keleti folyosót, menj végig és vedd fel az An. Dartot. Menj el a délre vezető bezárt ajtó mellett, és lépj be a Researcher Rest Roomba (A kutatók szállása). Itt találj egy pár Emergency Boxot is.

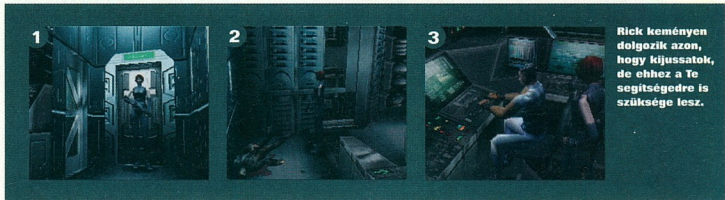
Miután összefutottál Gallel és a parancs-

nok odébbállt, fedezd fel a terepet. A falra szerelt berendezés működtetéséhez szükséges ledz az „A” biztonsági kártyára, a polcon pedig találasz egy Plugot. A hálóhelyiségben egy doboz Slug löszér is rejtezőik. Ha mindent összeszedtél, szállj vissza a leszakadt rúchhoz, és indulj el északnak. A leszakadt rúchhoz, egy Raptor támad rád. Old meg, és vedd fel a „C” szim kártyáját, majd távozz az rúccsal szembeni ajtón keresztül.

Mikor a Stabilizer Design Roomba (Stabilizátor tervező iroda) jutsz, lödd le a tarajos Raptorot, vedd fel a „W” kód lemezt és távozz a szobából. Jeyezd meg, hogy a szoba sarkában álló berendezés használathoz szükséges van a Planning Diskre (tervezlem) Mász vissza a szerelőkamrába és térj vissza a szálláshelyre.

IMMIGRATION CONTROL

Amint visszatérsz a Központi Lépcsőházba, Rick kapcsolatba lép veled, és elmondja, hogy kikapcsolta a szinten lévő lézereket. Térj vissza a hálóhelyiségbe és, és nyisd ki a „W” DDK ajtót. Amikor bent vagy a Disembarkation and Immigration Office-ban (Logisztikai központ), vedd el a Plugot a halott kutatótól, majd csatlakozz Rickhez. Ha felvette a B2 Key Chip 2-öt, a halott ember kommunikátorán át Rick jelentkezik, és avval biz meg, hogy szerezd meg a Port Card Key-t. Mielőtt távozol a szobából, mentsd el az állást.



Rick keményen dolgozik azon, hogy kijussatok, de ehhez a Te segítségére is szüksége lesz.

SENSITIVE TEETH

Térj vissza a B3-as rakodótérbe, küzdj meg a T-Rex-szel, és vedd ki a fehér elemet a kontrol panelből. Ezután menj vissza a BG Generátorterembe, helyezd itt el az elemet és indítsd el a gépet (forgasd be az elemeket, amíg a színrendek kék-zöld-fehér nem lesz – nyomj A-t, C-t és D-t). Ha a generátor ismét működik, menj vissza a Rakodótérbe, onnan pedig a Nagy Lifthez. Itt a hullák közt meg fogod találni a Card Key-t, a „D” DDK Input lemezt és a Plugot. Sétálj vissza a Logisztikai Központba,

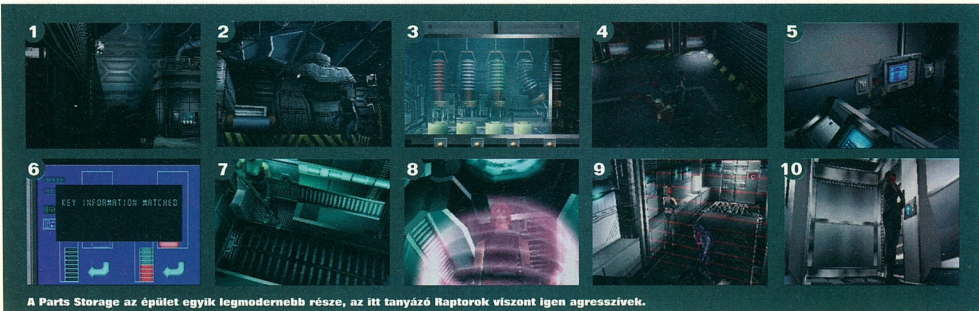
és add oda Ricknek az előbb megszerzett kulcsot. A társad ki fogja nyitni a folyosóhoz vezető utat, de egyelőre nem tudsz erre menni, hiszen az utadat egy orvány állja el. Amikor Rick távozik, vedd fel az „S” DDK kódlemez, menj vissza a Szálláshelyen át a Biztonsági Terembe. Lándj be a központi irodába, helyezd mindkét Key Chip-et a készülékbe, aztán írd be a kódot : 0392. Az itt megjelenő puzle lényege az, hogy úgy rendezd el a különböző szekciókat, hogy egymás tükörképei legyenek.

(pl. a kék blokkokat helyezd balra, az üres blokkok fölé, a vörös blokkokat pedig jobbra, az üresek alá tehető). Ha ezzel kész vagy, rendezd az üres blokkokat a vörös oldalra, és ezután a Key Chipec (chip kulcsok) újrajrathaták.

Hagy el a központi hivatalt, menj az „S” DDK ajtóhoz és nyisd ki. Miután átjutottál a fertőtlenítő szekción, ballagj végig a folyosón, és lépj be a Parts Storage Areabe (Raktár). A Regina jobbján lévő folyosóval ne foglalkozz (ez a „D” DDK ajtóhoz vezet),

hanem menj egyenesen, amíg el nem éröd a Experiment Room Hallt (Kísérleti Szekció hallja). Szaladj el a Raptorok között, menj át a nyugati lézerező kapun, aztán vedd fel a Resuscitationot és lépj be a Stabilizer Experiment Room (Stabilizátor Kísérleti Szoba). Küzdj meg a Raptorral, vedd fel a „D” DDK kódlemez és a Plugot. A szőfben találasz egy SPAS12 egységet, ez fejlejtja a shotgunod hatáskörét.

Ezután térj vissza a Raktárba, majd a lemez segítségével nyisd ki a „D” DDK ajtót.



A Parts Storage az épület egyik legmodernebb része, az itt tányázó Raptorok viszont igen agresszívek.

DINO CRISIS

THE GENERATION GAME

Menj végig a folyosón, egészen addig, amíg a mágneskártyával működő zárberendezéshez nem érsz. Helyezd be az első Key Chipet, aztán menj tovább. Rövidesen egy újabb zárt ajtóhoz érsz. Használd a második chip kulcsot, és egy rövid folyosóra érkezel; itt vedd fel az An. Aidet. Ezután menj tovább a Third Energy Area B2 (B2-es Harmadik Energiaellátó) felé.

A generátornál aktiváld a falon lévő irányítópánelt, ekkor le fog ereszkedni a hid. Most még ne menj át, hanem sétálj

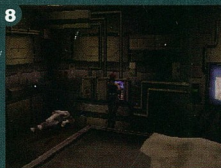
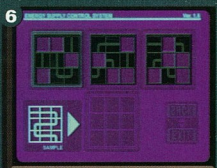
tovább a Harmadik Energiaellátóba. A kiemelt részről vedd fel a Plugot, aztán menj a távolabbi ajtóhoz. Miután bementél a Power Frequency Roomba, töltsd le a B2 szint helyszínrajzát, hagy magára az ontudatlan tudóst és vizsgáld meg a falon lévő készüléket (jegyezd meg, hogy hol van a szobában tenyérlenyomat azonosító berendezés). A panelon indítsd be újra a generátor energiaellátását, ehhez meg kell oldanod egy puzzlet. Fordítsd el a rejtvényt (balról) második részét az óra járásával ellenkező irány-

ba, aztán jelöld ki ezt az elemet is. Ezután válaszd ki a harmadik elemet, majd fordítsd el az első elemet is az óramutató járásával ellenkező irányba, aztán jelöld ki. Amikor helyreállt az energiaellátás térj vissza az a Third Energy Control Roomba (Energiavezérlő).

Miközben kimész, aktiváld a szemben lévő irányítópánelt. Amikor a szimuláció beindul, egy lövést fogsz hallani a Power Frequency Roomból. Menj vissza ide, és azt fogod látni, hogy az eddig eszméletlen tudóst valaki fejbe lötte (a cédlán, amit a halott nő szorongat, megtalálod a Stabilizátor Szobában a shotgun-felszerelést tartalmazó széf kódját –1281)

Az ujjlenyomat leolvasó géppel

gyűjtsd be dr. Kirk ujjlenyomatait a tenyérlenyomat olvasó gépről. Ha megtetted, olvassd el az iróasztalon található útmutatót, ebből megtudhatod dr.Kirk ID kódját.(31415). A két Emergency Boxból pedig feltehetően a készleteidet. Ezek után, kövessd a szoba sarkában felbukkadó rejtélyes figurát. Menj a távolabbi ajtón át a folyosóra, kövessd az emberedet, és hamarosan bejutsz dr. Kirk Személyes Laboratóriumába. Amikor belépsz, Kirk azonnal rád szegezi a fegyvert, de Gail közbebel, és még egyszer megmenti az életedet. Miután a fiúk dulakodtak egy kicsit, dr. Kirk nekeld adja az „A” Szint Key Card-ját, és el kell döntened, hogy merre mész tovább...



A legnehezebb puzzle az egész játékban a Harmadik Generátor üzembe helyezésével kapcsolatos. Sok szerencsét!

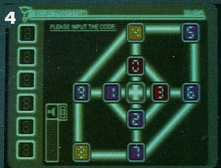
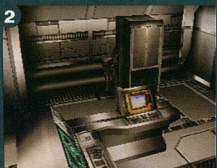
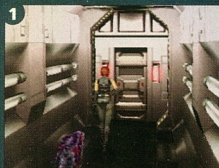
RICK'S IDEAS

Vedd át Ricktől a tervelemzt, aztán menj be Kirk könyvtárába (Library) és vedd fel az „M” Medi Paket. Menj ki a nyugati ajtón, és eljutsz a Third Energy Area B2 (B2-es Harmadik Energiaszolgáltató). Menj ki a hátsó ajtón keresztül a folyosóra, onnan pedig a Raktárba. Amikor belépsz a „D” DOK ajtón, fordulj be balra,

menj be az „A” biztonsági ajtón és a középben elhelyezkedő konzolnál használd a tervelemzt. Ezután nyisd ki a széfet, a kód: 367204. Vedd fel a komponenseket, aztán menj a széf mögé, és tunnigold fel a Gránátvetőd. Ezután hagyj el a termet, és irány vissza a Kísérleti Terembe. Útközben kerüld ki a Raptorro-

kat, majd az északi bejáratot át menj a Stabilizátor Tervező Terembe (Stabilizer Design Room). Helyezd a tervelemzt mindkét gépbe, és üsd be az alábbi két kódot: 0204 és 0367. Ezáltal két újabb komponenshez fogsz jutni, ezek a Stabilizátorral és az inicializátorral kapcsolatosak. Távozz, indulj el nyugatnak, hagyj magad mögött a lézeres ajtót, és menj be a Stabilizátor Kísérleti Terembe. A „Level A” biztonsági kártya segítségével be tudsz most már jutni a szoba ed-

dig elzárt részébe, ahol fel vened a hiányzó komponenset (a szoba végében, egy panelon találd). Ha megvan, menj a központi, hatszög mintás konzolhoz és helyezd be a Core Part 1-et (az első részt). Ekkor elkezd futni a Stabilizátort és az Inicializátort felépítő program. A megjelenő részeket rendezd középre, a zöld vonalra. Ha megvan mindkét készülék, térj vissza a Biztonsági Terembe, és írd újra az ID kártyádat; ehhez használd fel Kirk ujjlenyomatait és a 31415 kódot.





Ha Ricknek a generátor újraindításával kapcsolatos elképzelésének a megvalósítása nem kevés fejfájást fog okozni. Az egész B2-es szintet át kell kutatnod, hogy megszerzed a szükséges tárgyakat (ezeket majd az antigravitációs teremben kell összerakni).

GAIL'S PLAN

Kirk laboratóriumából, a Központi Lépcsőházon át, a B3-as Rakodóterbe kell menned; onnan pedig a Fegyverterem érintésével a Transzport Folyosóhoz kell eljut-

nod. Itt a jobb oldali, „A” szint biztonsági ajtón keresztül lépj be a Special Weapons Storage Areába (Különleges Fegyverek). Vidd fel a kis liftet a következő szintre, és

megalárod az Inicializátort és a Stabilizátort (hidegen tárolt állapotban). Vedd fel ezeket, és szaladj vissza a B2-es Harmadik Energiaszolgáltatóba. Útközben a Bizton-

sági Teremben ne felejsd el átírni az ID kártyádat. Helyezd a kártyát a megfelelő nyílásba, üsd be dr.Kirk kódját (31415) és használd az ujjlenyomatgyűjtőt!

A MOVING EXPERIENCE

Amikor visszaértél a generátorhoz, menj a harmadik Energia Irányító terembe, és aktiváld a Power Frequency Roommal (Frekvenciaszabályzó Egység)

szemben található konzolt. Amikor üzemkész a rendszer, menj vissza a generátorterembe, és szaladj át a hidon. A panelon egy zöld fény fog kigyulladni,

és ha ezt elkezded babrálni, feltűrnél a Stabilizátor helye. Helyezd a készüléket a nyílásba, aztán szaladj keletre és vidd le a liftet egy szinttel. Menj végig

az acél járdán, mássz fel a gyaloghídra, vedd fel a Plugot és keres egy másik panelt. Nyomd meg a zöld lámpánál lévő kapcsolót, és egy újabb nyílás jelenik meg a készüléken. Helyezd ebbe a nyílásba az Inicializátort, és menj a közeli komputerterminálhoz. Kapcsold be a számítógépet, és menj egy szinttel feljebb. Amikor ideérsz (emlékezz vissza, hogy volt a szimulátornál), menj át a hidon és aktiváld a terminált azon a ponton, ahol a Stabilizátort behelyezted. Egy Kirk szökéséről és a rendszer túlhajtásáról tudósító filmbejátszás után (Gail súlyosan megsebesült közben), a Logisztikai központban találod magad, és újra felmerül a kérdés: melyik a helyes út?



DINO CRISIS

FOLLOW RICK

Miután Gaul elvesztette az eszméletét, kövessed Ricket a folyótalan a Portához a légpárnás járműhöz. Amikor bejutottatok, Rick előkészíti a gépet a szükséges. Egy Energy Tankot kapsz Ricktől; a társad arra fog megrémni, hogy a Porta sarkában található tartályokból szerezz egy kis üzemanyagot. Amikor a tartályokat feltöltetted, térj vissza a légpárnához, és készüld fel az utolsó összecsapásra a T-Rex-szel. A balkonton levő

Emergency Boxba pakolj be minden nélkülözhető holmit, és vegyél magadhoz annyi gránátot, amennyit csak elbírsz. Menj vissza a légpárnához, és amikor a T-Rex megjelenik, azonnal lendüld mozgásba, és egy percig se a feveddel fejeire kell céloznod. Ha jól végezed a dolgot, a csapatod megmenekül, te pedig végignézheted az utolsó FMV-t.

A FEGYVEREK

A *Dino Crisis*-ban nincs igazán sok fajta fegyver, ám ez a néhány típus elegendő az ellenfelek legyűréséhez. Ha pedig élsz a rendelkezésedre álló lőszer- és fegyver feljavítási lehetőségekkel, akkor igazán nem lesz okod panaszra.

- 1** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 2** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 3** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 4** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 5** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 6** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 7** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.
- 8** Buy a Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun. Buy the Shotgun.

A legtöbb fegyver elég ártalmatlannak tűnhet, de kisebb-nagyobb módosítások után jelentősen javul a hatékonyságuk.

FOLLOW GAIL

A súlyosan megsérült Gail Kirköt mindenáron el akarja kapni, úgyhogy nem törődve a sebével, a dokki keresésére indul. Kövesd, és hamarosan megérkeztek a Stabilizátor Kísérleti Teremez. Itt Gail elmondja, hogy mi volt az akció valódi célja, aztán meghal. Ezután vidd a bajkeverő dr. Kirköt a Logisztikai központba. Innen a folyósón eljuthatsz a Portához (az örvény azóta eltűnt), és útközben vedd fel a Multipliert (sokszorozó). Utána menj a Port Areához (Porta és környéke).

Itt egy eszméletlen T-Rexre bukkansz, ez eltorlaszolja a balra vezető utat. Menj jobbra, vedd fel a Recovery Aidet, utána lépj be a csapajító mellett kis ajtó. A Hovercraft Storage Areában (Légpárnás Tárolóhelyiség) mássz fel a járműre, és készüld fel az utolsó megmértetésre.

Amikor elindulsz a géppel, hogy elhagyd a szigetet, a T-Rex még egyszer

megpróbálkozik valamivel.

Az Emergency Boxba pakolj be minden



nélkülözhető holmit, és vegyél magadhoz annyi gránátot, amennyit csak elbírsz. A T-Rexnek most is a képébe kell tűzned ahány sorokat csak nekod ront. Néhány lövés után megtekintheted a Kirk, Regina és Rick szabadulását megörökítő FMV képsorokat. Ezzel vége is a játéknak.

A DDK RENDSZER KEZELÉSE

Ha mindkét DDK lemez a birtokodban van, keresd meg a Code-nak megfelelő betűjeli ajtót, (pl.: „L” DDK ajtó). Ekkor egy képernyő jelenik meg, és neked csak annyit kell tenned, hogy a fenti Code szekcióból átkopírozd a megfelelő karaktereket (tehát a jelszót) az alsó Key részbe. Az ajtó ezzel a jelszóval van védve. A játékban az alábbi kódok szerepelnek: DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOMER, DDK L = LABORATORY, DDK E = ENERGY, DDK W = WATERWAY, DDK S = STABILIZER, DDK D = DOCTORKIRK

- 1** Disc Equip Map Mix Exit
- 2** Disc Equip Map Mix Exit
- 3** Disc Equip Map Mix Exit

Eleinte lehet, hogy zavarosnak tűnik, de egy idő után bele fogsz jönni a DDK kezelésébe.

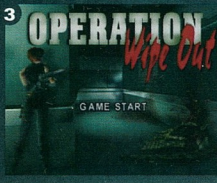
REJTEKHELYEK

Itt néhány eldugott, bonusz jellegű dologról lesz szó - illetve arról, hogyan veheted fel azokat. Játszd végig egyszer az egész játékot, és Regina két új ruhát kap ajándékba. Ezen kívül alkalmod nyílik az Operation Wipeout című mini-játékkal játszani (ebben az adott időkorlátok közt annyi dinót kell felőni, amennyit csak tudsz). Amikor másodszerre befejezed a játékot, egy új ruhához juthatsz. Ha pedig harmadszorra is végigvergődsz az egész játékot, tied lesz a Szuper Granátvető. Szuper!

1 stume change

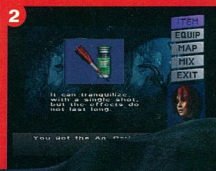


2 stume change



VEGYÉSZKEDÉS

A létesítmény területén található vegyi anyagok egy része nem csak orvosságként funkcionál. A nyugtatólövedékek (tranquilliser dart) és az Intenzifikerek kombinációjaként és olyan kábítóanyagokhoz juthatsz, ami képes bárkit kiütni. Ez ha ezt még az An. Aideddel is megpékeled, akkor feljavíthatod a löszérzékenységedet. Ha viszont a Resuscitation bármilyen típusú, még nem módosított nyugtatóval párosítod, akkor mérgezett lövedékekhez juthatsz.



A Medi Paket nem csak a te javadat szolgálják.

DOBOZOLÁS OKOSAN

Az Emergency Boxokat (Dobozok - ideiglenes tárolóhelyek) a Plugok segítségével lehet nyitni/zárni, és hasonlóan viselkednek, mint a Resident Evilben a Trunkok. Minél tovább jutsz el a játékban, annál több Plugra lesz szükséged, hogy kinyithass egy Dobozt. Az első Pluggal nyitni ki az első utasba kerülő Dobozt, aztán a Plugot később kombinál az újabbakkal, hogy egy értékesebb Doboz tartalmához is hozzáférhesz.



Ha már egyszer végigmentél a játékban, ne fogd látni, hogy érdemes minél kevesebb tárgy tartalmagadni. Az Emergency Boxokba ideiglenesen betekarhad a többit.

ELŐSEGÉLY

Két féle orvosság szerepel a játékban. A Medi Paket helyreállítják az életereidet, (ezeknek a hatása tovább fokozható az An. Aideddel és az Intenzifikerekkel), a Hemostatok pedig előállítják a különböző vérzéseket. Ezáltal nem fogsz vérvymot hagyni magad után, ami igen hasznos lesz, amikor a hullókkal bujdoskázol.



Amikor a dinokkal összecsap, Regina könnyen megsérülhet. Szerencsére a rendelgyógyászok, hogy karban tarthasd az egészségedet.

KÉRDEZZ & FELELÜNK

Sziasztok!

Kérdéseitek ebben a hónapban sem maradnak felelet nélkül. Valamilyen információ hiányzik a továbbjutáshoz? Egy kódra lenne szükségetek? Írjátok nekünk, és legjobb tudásunk szerint segítünk. Azért egyet jó ha tudtok: ebben a rovatban nincs elegendő hely végigjátásások közzétételére – ezért ne is kérjétek tőlünk, mert sajnos nem tudjuk teljesíteni.

A címünk a régi: 1306 Budapest 35 Pf.: 141 De küldhettek e-mailt is a következő címre: tippkerdezz@cmk.hu Bármilyen formában juttatjátok is el hozzánk kérdéseiteket, ne felejtsetek el ráírni: „PST Kérdezz! Felelünk”!

Jó játékot mindenkinek!

Exhumed

K: Köszönettel venném, ha a következő játék kódját elküldenék nekem: *Exhumed*. (Sajnos az Interneten csak a Game Shark kódokat találtam meg.) Előre is köszönöm segítségüket!

Vida Tibor Szegedről

V: Ez a játék *Powerslave* néven is ismeretes – valószínűleg ezért nem találsz meg a hozzá való kódokat. Mi a következőket tudjuk neked felajánlani:

Szint kiválasztása

A térkép képernyőn állva, a kettes kontrolleren nyomkodd végig: \odot , \otimes , \odot , \otimes , \rightarrow , \downarrow , \uparrow , \leftarrow .

Eszközők

A menü megjelenítéséhez nyomd le a Select gombot a térkép képernyőn állva. Egy-egy eszköz hozzáadásához nyomd le egyszerre: \oplus \blacksquare . Egy-egy eszköz töröléséhez nyomd meg a \odot gombot.

„Delfin” úszás

Játék közben nyomkodd végig: \odot , \odot , \otimes , \otimes , \otimes , \otimes , \otimes , \otimes . Ha sikerült, egy delfin ikon fog megjelenni a képernyőn, a szereplőd pedig gyorsabban tud majd úszni, és hosszabb ideig lesz képes a víz alatt maradni.

„Keselyű” repülés

Játék közben nyomkodd végig: \odot , \otimes , \otimes , \otimes , \rightarrow , \otimes , \otimes , \leftarrow . Ha sikerült, egy keselyű ikon fog megjelenni a képernyőn, és az \otimes megnyomásával magasabbra és messzebbre szállhatsz.

Szobrok

A játékban összesen 23 szobor van elrejtve, mindegyik a fejlesztőcsapat egy-egy tagját reprezentálja. Szedj össze 10 szobrot, és aktiválódik a „delfin” úszás. Szedj össze 14 szobrot, és aktiválódik a „keselyű” repülés.

Duke Nukem: Total meltdown

K: Hello! Én lepörgettem a *Spyrot* 120%-osra és mindenre rájöttem 2 nap alatt! A *Resident Evil* is lepörgettem C minősítésben két óra 45p 42mp alatt! Akárcsak a kettőt és a 2/2-! Ezen kívül lepörgettem a *Crash 1, 2, 3*-at! Mindegyikben megszédtem az összes kristályt, kivéve a 2-ben a kék kristályt! A *Command & Conquer*en és a *Destruction Derby*-n is túl vagyok! És még legalább 10-15 játékon! De kódok nélkül! De ami rajtam is kifogott az a *Duke Nukem 3D* negyedik világa! Ha tudtok valamit a *Crash 2* kék kristályá-

ról, vagy a *Duke Nukem 3D*-ről akkor segítsetek!

Kösz: Dave

V: Gratulálunk! De nem kár egy ilyen szép sorozatot megszakítani? Ne félj, azért segítünk. A kék kristályt így tudod megszerezni, ha a Turtle Woods szinten még egyszer végigmész anélkül, hogy egy dobost is összetörnél. Remélem, *Duke Nukem 3D* alatt a *Total Meltdown* című részt érted. Ennek a csalásai a következők:

Az energia újratöltése

Megkönnyebbülés? Bizony. Ha egy fürdőszobába jutsz, menj a vécehez és nyomd meg a háromszöget. Duke könnyít magán, és máris 10 ponttal emelkedik az energiaszintje.

Az egészség visszaszerzése

Lőj szét bármilyen „vízes” tárgyat, például szökőkutat vagy tűzcsapot, és állj be a víz alá. Amint ott áll, tartsd lenyomva a „cselekvés” (action) gombot, és az egészséged lassan újra a régi lesz.

Az összes fejver

Állítsd meg a játékot és tartsd lenyomva az \oplus + \oplus + \oplus + \oplus gombokat, majd nyomkodd végig: \odot , \odot , \odot , \uparrow , \odot , \downarrow , \otimes .

„God” (isten) mód

Az „Options” (opciók) képernyőn pötyögd be: \odot , L1, \odot , \otimes , \uparrow , \odot , \uparrow , \odot , \downarrow . Ha jól csináltd, megjelenik a menüben a „godmode” opció.

Kifogyhatatlan lőszer

Állítsd meg a játékot és pötyögd be \uparrow , \downarrow , \downarrow , \leftarrow , \oplus + \oplus , majd tartsd lenyomva a \otimes -et és nyomd meg a \blacksquare gombot.

Szint kiválasztása

Az epizód kiválasztása képernyőn pötyögd be: \otimes , \uparrow , \odot , \uparrow , \odot , \rightarrow , \odot , \otimes , \leftarrow . Ha elég gyors voltál, Duke azt mondja: „Come get some!” és miután kiválasztod a nehézségi fokozatot, megjelenik a szintek listája.

Többszörös csőbomba

Dobj egy csőbombát, majd nyomd meg a kört és dobj egy másikat. Ismételd a műveletet, míg akár 9 csőbombát is dobhatsz egyszerre.

Titkos szintek

Episode 1

Ahhoz, hogy eljuss a „Laund Facility”-be, menj a „Toxic Dump” szinten a kijárat előtti utolsó megvilágított területre. Egy megrepéd falafogsz látni, az rejti a titkos kijáratot.

Episód 2

Az „Occupied Territory“-ban, amikor a kijáráshoz vezető hid felénel jársz, fordulj meg és nézz vissza az irányító-épületre. A tőle jobbra levő oszlop, magasan fent van egy kapocs. Lőj bele a kapocslobba, és megjelenik (ha szemben állsz az irányító-épülettel) a hidtól balra egy titkos terület.

A „Dark Side“-ban az obeliszk túlsó oldalán van egy repedezett fal. Ez mögött van egy átjáró a „Lunatic Fringe“ titkos szintre.

Episód 3

A „Movie Set“-ben a sárga kulcskártya és a műhold mellett van egy USA tábla. Nyomd meg a táblát, és megérkezik a „Tier Drops“ titkos szintre jutsz.

A „Hotel Hell“-ben van egy vízesés, amely egy teleportálót rejt. Szállj be a teleportálóra, és fújd el az egő edényeket, hogy eljuss „Freeway“-be.

Turbó-rúgás mód

Tartsd lenyomva az **□+□+□+□** gombokat miközben megnyomod a négyzetet. A cél elérésének feltétele az, hogy legyen a kezvedben fegyver.

Final Fantasy VIII

K: Az *FFVIII*-ban nem tudom hol, és hogyan kell megszerezni a Bahamut GF-et. Ha tudjátok, írjátok meg a megoldást minél hamarabb.

Piller Csaba Budapestről

V: A Ragnarok megszerzése után reülj a térkép bal alsó sarkában látható kis mesterséges szigetre. Lépj be, és győzd le Bahamutot. Ha ehhez némi pluszra lenne szükséged:

Ingyenes orvosság:

Timber Townban (Rinoa és a parti után) menj a hidhoz, ahol az öröket láttad. Térj vissza újra meg újra, amíg meg nem jelenik egy férfi. Beszélj vele, és azután másodszor is megváltoztathatod a névvel, orvosságot fog adni neked. Hagyd ott, majd ismételd meg előlről az egészet.

Könyvi ügyességi pontok:

Menj Cactuar Islandre (a sivatagos kis szigetre) és minden harcban legyőzött Cactaurért 20 ügyességi pontot kapsz.

Könyvi tapasztalati pontok:

Nézd meg a térképet és megláthatod a jobb baloldali szigetre. Az ott ta-

nyázó szörnyek könnyen magasabb szintre emelik a szereplőidet a harcok után.

Energia-kristályok:

A Ragnarok megszerzése után repülj az Esthar Air Stationre. Menj ki a főútra, ahol egy ör ül. Fuss felfelé, amíg meg nem változik a színhely, és fuss tovább, amíg meg egyszer változik a szín. Most fuss lefelé, és amikor újra változik a képernyő, menj jobbra az úton. Találkoznod kell egy kis fekete emberrel. Beszélj vele. Küzdj meg egy Elnoye-lal, a jutalmad két energia-kristály lesz. Mindezt annyiszor ismételd meg, ahányszor akadsz (de előbb mindig el kell futnod).

Spyro 2

K: Tisztelt Szerkesztőség! Megjelent az általam várva várt *Spyro 2* játékleírás; s bár én már végigkínódtam, s mivel nem tudok angolul szótárazgattam a gömb szerző pályákat, de a végén egy megoldatlan helyzet állt elő. Erre reméltem megoldást a leírásból. Hát hiába, mert nem írtatok végig a dologt. Én 100%-ra 10.000 gyémántmantra és 64 gömb megszerzésére jutottam. Miután Ripto és társai kifeküdtek, jól körbe lettem dicsérve és bejutottam Sárkánypartra. Itt nincs vége a dolognak. Egy kapu mögött – melyre 64 gömb és 10.000 pont van írva –, egy olyan szuperláng felvevő kapu van, mely hatása nem működik. Szerintetek van-e oka ennek, mire kell ez még nekem? Ezen a pályán 10 tallért kell összegyűjtenem ahhoz, hogy megnyíljon közepen egy ajtó, ahol moizhatok, ha kedvem tartja. A Guidebookban két új oldal jelent meg:

Level	
Skill point	
Hurricos	All wind mills
Canyon	Speedway
Under	1:10
Idol	Spring Land on idol
Skelos Badlands	Catbat quartet

Ennyi! Ez csak tájékoztató jellegű! Közli, hogy ezek az ügyességi pontok? A Canyon Speedway-t megcsináltam 1:10 alatt, de nem történt semmi. Szóval a lényeg:

1.) Miért kaptam szuperlángot örökre? Csak úgy?
2.) Ez a 4 helyszin valamilyen feladatot ad még vagy ez is „csak úgy? – bói!” lett kiírva?

Szabó Andrea Pécsről

V: Az örök szuperlángot két dologra használható. Az egyik az ügyességi pontok könnyebb megszerzése (erre mindjárt bővebben is kitérek), a másik pedig a következő: miután megszerzed az örök szuperlángot, játsz végig és szállj ki a játékból. Azután a PlayStationöd kikapcsolása nélkül kezdj új játékot, és már kezdetből fogva rendelkezésedre fog állni a szuper-



láng.

A négy helyszin

pedig az általam már teljesített ügyességi feladatokat (Skill Points) jelöli. Ez az oldal Ripto legyőzése után jelenik meg a Guidebookban. 16 ügyességi feladat van, amelyekért pontot kaphatsz:

1. Colossus – a második hokimeccsen 5-0-ra szegyenítsd meg az ellenfelet
2. Idol Springs – repülj és landolj a nagy idolon a táncoslány mellett
3. Fracture Hills – megállás nélkül rohanj körbe háromszor a „supercharge” körön
4. Skelos Badlands – pusztítsd el az összes kaktuszt

5. Skelos Badlands – likvidáld az összes rókódó denevérbe oltott maskát (CatBat)

6. Aquaria Towers – pusztítsd el az összes vízinövényt

7. Hurricos – pusztítsd el az összes szélmalmost

8. Scorch – az összes fáról rázd le a összes szélmalmost

9. Sérülés nélkül győzd le Crush-t

10. Sérülés nélkül győzd le Gulpot

11. Sérülés nélkül győzd le Riptot

12. Lódd meg Riptot egy rakétával, miközben Gulp ellen küzdesz

13. Teljesítsd az Ocean Speedway-t 1:10 alatt

14. Teljesítsd a Canyon Speedway-t 1:10 alatt

15. Teljesítsd a Metro Speedway-t 1:15 alatt

16. Teljesítsd az Icy Speedway-t 1:15 alatt

8 és 16 ügyességi pont megszerzésekor megjelentéket kapsz (menj a Guidebook utolsó oldalára és nyomd meg az **⊗**-et), plusz egy életet kapsz 8, 10, 12, 15 és 16 pont elérésékor, és ha megszerzed mind a 16 pontot, elérhetővé válik a Guidebookban az „Epilegoue” (epilógus) rész. Ebből megtudhatod, mi történik a játék befejezése után, és megcsinálhatod azokat a figurákat is, amelyek a játék végső verziójába nem kerültek bele.

K: A februári tipp magazinban olvastam, hogy a *Spyro 2*-nek van 50 melléklapja, amit én nem találok. Mivel már kész vagyok 100%-ig, szeretnék tovább játszani vele, de sajnos nem tudok. Szeretnék bővebb információt ezekről a melléklapokról.

Díósi Renáta

V: Sajnos azt kell mondanom, hogy rosszul olvastad, ugyanis nem „melléklapja”, hanem „mellékjáték” volt odaíra – ez alatt a gömbszerző játékokat kell érteni, amiket te már biztosan teljesítettél, hiszen 100%-ig kész vagy. Ha tovább szeretnél játszani, teljesítsd a fentebb említett ügyességi feladatokat, vagy a szuperláng megszerzése után kezdj új játékot.

OLVASÓK KLUBJA

OLVASÓK KLUBJA – AVAGY EZ ALKALOMMAL MÉRTÉKTELEN DICSEKVÉS A GRAN TURISMO EREDMÉNYEKKEL. SOKAN MÉG JOBB IDŐKET KÜLDTEK, ÖSZTÖNÖZVE AZ ELŐZŐ SZÁMBAN MÁR MEGJELENT REMEK IDŐKTŐL. NÉZZÜK HÁT A LEGJOBB VERSENYZŐKET!

DE MIELŐTT BELEMERÜLNÉNK, EGY KÉRDÉS FOGALMAZÓDOTT MEG, AMI TALÁN TÖBBEKET IS ERINT:

Tisztelt PST Szerkesztőség!

Szabó Botond vagyok Miskolcra, 12 éves. Nagyon örülök, hogy megjelentek ezek az újságok PST, PSM, de sajnos rengeteg utána járást is igényel, hogy hozzá is lehessen jutni.

Kicsit borsos az ára, ezért nagyon jó, hogy van az újságban megrendelő, csak így még több pénzbe kerül egyszerre. Ezért azt szeretném megtudni, ha visszaküldöm a megrendelőlapot, me-

lyik számot fogom már megkapni és mikor kell fizetni?

Esetleg nincs-e rá mód, hogy az átvételkor fizessünk ki minden számot egyenként?

Lehetséges-e ez?

Miskolc 2000. Január 27.

Szabó Botond

Kedves Botond!

Természetesen van mód arra, hogy utánvétellel szerezd be az újságot. Hívó fel a szerkesztőség titkárságát, és ott készségesen útbaigazítanak ebben az ügyben is.

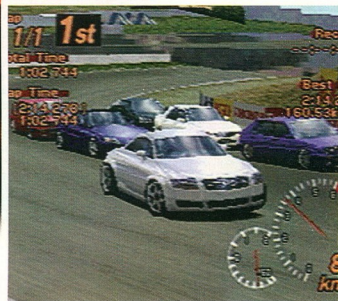
CSÚCSIDŐK

Sziasztok T. Szerkesztők!

Ezúton küldöm felhívásokra, (mely a decemberi számban, az Olvasók klubja oldalon, a „Csúcsidők” címen jelent meg) idő, ill. pályarekordjaimat a GRAN TURISMO-hoz! Remélem tudjátok hasznosítani, és fel tudom venni a versenyt a többi GT-sel! Sziasztok!

Üdvözlettel: Tóth Tamás, Budapest

Pálya (time trial)	total time	lap time
HIGH SPEED RING	1"39"687	0"47"692
AUTUMN RING MINI	"04"732	0"31"273
GRAND VALLEY EAST	1"55"919	0"56"587
CLUBMAN STAGE R5	1"26"894	0"41"178
TRIAL MOUNTAIN	2"31"251	1"14"309
AUTUMN RING	2"18"964	1"06"717
DEEP FOREST	2"20"214	1"07"664
SPECIAL STAGE R5	2"23"930	1"09"539
GRAND VALLEY SPEEDWAY	3"18"770	1"35"871



CSÚCSIDŐK

Sziasztok!
Olvastam az újságban a csúcsidőkről, és úgy gondoltam én is küldök egy párat.

AUTUMN RING	0'59"396
SPECIAL STAGE	1'04"549
TRIAL MOUNTAIN	1'07"722
CLUBMAN STAGE R5	
GRAND VALLEY SW	1'28"850
DEEP FOREST	0'59"446
AUTUMN RING MINI	0:28:850

Laczko László,
Százhalombatta

Kedves PS Tippmagazin, és mindenkinek, aki PlayStation!

Olvasam a januári számban a beküldött csúcsidőket, s szeretnék eldicsékedni az én, és a fiam által produkált eredményekkel. Ezek mind megvannak a memóriakártyákon, bármikor ellenőrizhetők. Pár napja írtam már, de azóta még jobb eredmények születtek.

Autóink:	
GTO 95MR	400 km/h
R33 GTR	398
GTO LM EDITION	370



GTO LM EDITION	348
SUPRA RZ	412
GTO 95 MR Racing Modify	409
R 33 GTR Racing Modify	407

Lap time	
TEST COURSE	0'52"018
HIGH SPEED RING	0'44"610
HIGH SPEED RING II	0'45"575
TRIAL MOUNTAIN II	1'15"368
GRAND VALLEY EAST II	0'55"780
SS ROUTE 5	1'08"095
SS R11	1'39"690
CLUBMAN STAGE I	0'41"502
CLUBMAN STAGE II	(...)

Reménykedünk abban, hogy egyszer lesz PS bajnokság, sok játékosal, (Vellünk is!) nagy nyerevényekkel, de elsősorban a játék kedvéért!

Ugye szerveztek majd ilyen? Fiam (10) hatalmasan kedvel a játékosal, és autóverseny mellett, szerintem nehéz neki méltó ellenfelet találni.

Jó vagy PSM Tipp magazin, örülök neked, csak ritka vagy még egy kicsit. Mindenestre... Hajrá!!!

Rajongó,
Budaházi Gábor, Budapest

Kedves Gábor!
Gratulálunk az általatok elért eredményekhez!

Ami a PS bajnokságot illeti, nos ezzel kapcsolatban már bennünk is megfogalmazódott egy pár ötlet. Olyasmire gondoltunk, hogy egy egész napos PlayStation rendezvény keretén belül sok-sok játékos mérhetné össze a tudását, és természetesen a díjazás sem maradna el. Persze egy ilyen rendezvény megszervezése és a technikai feltételek megteremtése nem kis feladat. Kapcsolatba kellene lépni egy (vagy több) játék hazai forgalmazójával, és ha ők is látnak a dologban fantáziát, akkor közös erővel könnyebb lenne a dolog kivitelezése.

Ezek azonban egyelőre távlati tervek. Az viszont biztos, hogy a következő számbunkban összesíteni fogjuk az eddig beküldött eredményeket, és a legjobbakat jutalomban részesítjük. Természetesen a *Grand Turismo*-ban elért eredményekről van szó, hiszen szinte kizárólag a GT-vel kapcsolatos levelek érkeznek a szerkesztőségbe. Ami pedig a jutalmakat illeti, az első helyezett egy teljes verziós játékot kap, de a többieknek is kitalálunk addigra valamit.

Szóval nincs még késő, bárki bekapcsolódhat a versenybe! Leveleiteket vagy email-eiteket a szerkesztőségben kíváncsián várjuk.

Sikeres versenyzést, és minden jót kívánunk!

A Szerkesztők

CSÚCSIDŐK

Hello PST!

Ismét én írok nektek Kölesdről, mert igaztalan vártam a 2. Szám megjelenését. Amint megjelent, a csúcsidők rovánál nyitottam ki, és csak bánultam Gábor kör idejét. Elhatároztam, hogy az újság elolvasása után elveszvelem a GT-t és megkeresem azt a beállítást amivel én is el tudom érni azt az időt amit ő is elér. És nagyon sokat teszteltem, de megérte, valami eszméletlenül jó beállítást találtam.

Íme, a javított köridők: természetesen az autóm minden pályán Nissan R33 GT-R95 V-SPEC volt, amivel a legnagyobb sebességem 406 km/h.

AUTUMN RING	0'59"116
AUTUMN RING MINI	0'28"124
SPECIAL STAGE R11	1'33"584
CLUBMAN STAGE R5	0'39"000
DEEP FOREST	0'59"400
TRIAL MOUNTAIN	1'08"700
SPECIAL STAGE R5	1'05"042
GRAND VALLEY SPEEDWAY	1'26"698

U.i.: Kár, hogy az F1 '99-re senki sem küldött köridőt, pedig szerettem úgy mint a GT-t. Természetesen minden anit elértem megvan memóriakártyán is!
Sziasztok, további jó munkát!
Dundics Csaba, Kölesd



A KÖVETKEZŐ
HÓNAPBAN. 04. SZÁM

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

TOY STORY 2

MENTS D MEG WOODYT ÉS
A JÁTEKOKAT • TALÁLKO-
ZÁS BARBIE-VAL

Disney • PIXAR
**TOY
STORY**
2

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (2. RÉSZ)

AZ UTOLSÓ PÁLYÁK • FELTÁRUNK MINDEN TITKOT!

NFL BLITZ 2000

MÉG TÖBB TOUCHDOWN • RÚGJ RENGETEG
GÓLT • LÉGY BAJNOK!

A 4. SZÁM MÁRCIUS 24-ÉN KERÜL AZ ÚJSÁGÁRUSOKHOZ

Virtual World

• Westend Multimédia • Mammút üzletház • Alfa CD Center

A hét minden napján (szombaton és vasárnap is) 10-21 óráig várjuk kedves vásárlóinkat.

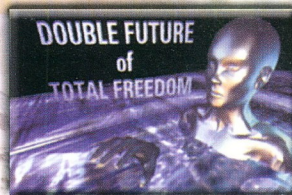
TAGSÁGI AKCIÓ

Ha üzletünkben felmutatod az alábbi kártyát, akkor 6000 creditnyi levásárolható kedvezményt kapsz!

Sőt! Ha március 1-ig Playstation előfizetésed is igazolod akkor annak összegét is felírjuk kártyádra.

NE SZALASZD EL EZT A KIVÉTELES LEHETŐSÉGET!!!

Ha már klubtagunk vagy, a hirdetés felmutatásáért EXTRA 1000 credit a jutalmad.



BOMBA ÁRAK!

Akcióink!



DEMOLITION RACER



GRAN TURISMO 2



LEMANS 24 HOURS



PlayStation



TOY STORY 2

RESIDENT EVIL 3

Előrendelőként garantáltan a leghamarabb és a legjobb áron kapod meg.

HAMAROSAN MEGJELENIK!

Rendkívüli akciónk keretében egyes játékokat **olcsóbban** illetve **féláron** vásárolhatsz meg!

Gyere és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t.

KIÁRUSÍTÁS A MAMMUTBAN!

Westend City Center
1135 Bp. Váci út 1-3.
Tel.: 238 7075

Mammút Üzletház
1024 Bp. Lövőház u. 2-6.
Tel.: 345 8141

ALFA CD Center
1148 Bp. Őrs Vezér tere
Tel.: 222 2350

Áraink a Credit kedvezményeket és az Afát tartalmazzák! Akcióink halmozottan nem és csak a készlet erejéig érvényesek!
Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk! További információkért és részletes árlistaért hívud üzletünket!



Jägermeister

