

Hivatalos Magyar

2000 MÁRCIUS 990 FT

PlayStation *Tipp*

A PlayStation Magazin alkotótól



AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

FEJEZD BE!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Lara kalandjai folytatódnak

RÉSZLETES LEÍRÁS

FIGHTING FORCE 2

Minden szinten szinte minden

HA NEM JÖTT BE A
KODÁLY-MÓDSZER

MUSIC 2000

...legyél az új Fat Boy Slim!

NYOMOZÓBÓL GYANÚSÍTOTT

DISCWORLD NOIR

Segítsünkkel a dolgok végére járhatsz

NYERNI MINDENKÉPPEN

NFL BLITZ 2000

Ne riadj vissza a kihívástól!

A REJTÉLYEK MEGOLDÓDNAK

TOY STORY 2

Teljes leírás minden szinthez



6 OLDAL
A-Z TIPPEK
ÉS CSALÁSOK!!

6 GIGANTIKUS LEÍRÁS



"HA ELFOGNAK VAGY MEGŐLNEK, A CÉG LETAGADJA, HOGY NEKI DOLGOZTÁL!"



"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



Szerkesztői levél...

PlayStation Tipp

Nezetközi szerkesztőség:

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

Magyarorsági szerkesztőség:

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

Előfizetés:

1306 Budapest 35 Pf.: 141

Nezetközi Stáb:

Főszerkesztő-helyettes: Andrew Collins
Kiadóvnyeszkészítő: Paul Robson
Tervező: Kerry Hayson
Író: Alex Cooke

Közreműködtek: Maria Bowers, Dean
Mortlock, Ben East, David Harrison, Jon
Billington, Simon Middleweek, és az
ActionLeagues
Köszönetet mondunk: Jonathan Fanger,
Steve Starvis, Nick Grange, James Beaven,
Henrik Laason, Kennet Andersson és
Shanderson.

Kiadói csoport: Robert Price,
Mia Roberts, Tia Tucker

Művészeti vezető: Jez Bridgeman
Ügyvezető igazgató: Jane Ingham
Nezetközi licenccs: Chris Power

Magyar stáb:

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

Munkatársak: Hídeg Judit, Nagz Attila,
Fülöp Judit

Kiadó: Computer Média Kiadó Kft.
Hirdetvésszerzés: Presidents Productions
Kft. 1033 Budapest, Florián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614,
tel./fax: 387-8249

Tördelőszerkesztő: Balázs Ildikó

Nyomdai munkák:

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

Terjesztés: Média Trade Bt., 352-0662,
Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.,
1033 Budapest, Dózsa György út 80. I/A
Tel.: 322-4403, terjesztői: Nezezt: Hír-
lapkiadó Rt. és regionális rész-
vényváltások, a Budapesti Hírlapki-
adalmi Rt. és a kiadó.

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nezet-
közi licencc szerződés alapján készítsük
közbe, amely felülsiíti minket a cikk
költségére, hacsak arról előzőleg írásban
és megállapodás nem születik. A Hivatal-
os Magyar PlayStation Tipp magazin el-
ismer minden szerzői jogot és védjegyét.
Feltüntetjük a szerzői jogot és védjegy-
ét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulaj-
donosait.
Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen ve-
lünk kapcsolatba.

A PlayStation név és logo a Sony Computer
Entertainment Inc. védjegye.



Kedves
Játékosársak!
Lassan, elég bá-
tortalanul ugyan,
de elkezdett ki-
tavaszodni. Rit-
kábban esik a
hó, langyos szel-

lő fújdogál, a nap több mint hat órán át van az égen, megjelent a *Tipp Magazin* negyedik száma. A vérbeli játékos számára ez utóbbi a legfontosabb. Hiszen mi a helyzet Lara kalandjaival? Előző számunkban otthagytuk kedvencünket a vonaton, egy forró sivatagi napon, egyszál egyedül, védtelenül... Ez így nem megoldás! Éppen ezért itt a kalandok befejező, második része.

Másik terjedelmes leírásunk a *Toy Story 2* kedvelőinek fog örömet okozni. Ezek a filmi-cenzis játékok – amikből annyit látni manapság – ritkán sikerülnek ilyen jól. Amiben persze nagy szerepe volt annak, hogy a rajzfilm eredeti is számítógéppel készült... De ne csökkentsük a készítők érdemét, hiszen mind a film, mind a játék remek szórakozást ígér – bár az utóbbi véleményem szerint leginkább a gyerekeknek szól. Nem baj, ebben legalább nem folyik több hektó vér, legfeljebb csak valami más, zöldes íz, amit ha eltaposol egy bogarat, tudod...

Végül pedig, hogy ne csak játékokról essék szó, helyt adtunk egy zeneszerkesztő program leírásának is, a változatosság kedvéért. Bizonyára sokan szívesen komponálnának – ha lenne mivel. Hát van. Nem kell szinti, csak meg kell venni a *Music 2000* egy példányát, tanulmányozni kell leírásunkat, és máris düböröghet a basszus, nyitva az út a sikerek felé, legközelebb az MTV-n látunk viszont! Mindenesetre egy demot egész biztosan össze lehet hozni anélkül, hogy a szomszédok komolyan felszólítanak családodat a költözésre. Próbáld ki!

Jó játékokat és hangicsálást!

Jancsina Attila (főszerkesztő)



CÍMLAPSZTORIK



Toy Story 2 010

Fejede az a Disney legújabb játékát. – a PS2ben megjelent egyik leghosszabb leírás segítségével



Tomb Raider: TLR (2. rész) 029

Útrutatós Lara legújabb kalandjához.



Fighting Force 2 044

A Core lovoldozás játékához készített útrutató befejező része – Hawk Mason újra akcióban.



NFL Blitz 2000 051

Ha még nem ismered az amerikai focit, tégy egy próbát – hidd el, a játék remek szórakozást nyújt.



Music 2000 058

Bevezetés a zeneszerkesztés alapjaiba – akár DJ is lehetsz.



Disc World Noir 065

Segíts a babja jutott magányozóknak – itt megtalálsz minden bizonyítékot.

TÖBBET AKARSZ TUDNI?

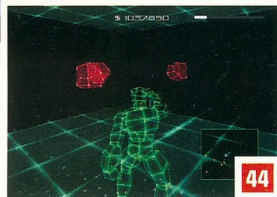
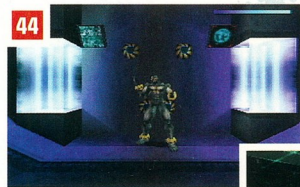
ERRE
TESSÉK!



010

Toy Story 2

Fejzd be a Disney legújabb játékát, a PST-ben megjelent egyik leghosszabb leírás segítségével.



044



044

Fighting Force 2

A Core lövöldözős játékához készített útmutató befejező része – Hawk Mason újra akcióban.



029

Tomb Raider The Last Revelation

Útmutatás Lara legújabb kalandjaihoz – második rész.



051

NFL Blitz 2000

Ha még nem ismered az amerikai focit, tégy egy próbát – hidd el, a játék remek szórakozást nyújt.



10



„Ha le akard győzni Zurgot, használd a pörgős támadást.”

TOY STORY 2 010. OLDAL

„Készülj fel arra, hogy le kell mézárólnod a katonákat.”

FIGHTING FORCE 2 044. OLDAL



Music 2000

Bevezetés a zeneszerkesztés alapjaira
– akár DJ is lehetsz.

058



Discworld Noir

Segíts a bajba jutott magánnyomozónak
– itt megtalálsz minden bizonyítékot.

065



65



58

Vágd ki, és őrizd meg!

Egyes biztos elcsodálkoznak azon, hogy mit keres minden cikk belső oldalán a szaggatott vonal és mellette a két karika. Nos ezt azoknak találtuk ki, akiket csak egy-két bizonyos cikk érdekel. Ezeket az oldalakat ki lehet vágni, és a karikánál össze tudják fűzni a gyűjtők.

ROVATOK

Loading: Típek ... 006

A legfrissebb tippek, tanácsok, cheatok és trükkök a FIFA 2000-től a Medal of Honorig.

K&F ... 072

Ha úgy érzed, egy játékban végleg elakadtál, azért ne ess pánikba. Irj nekünk, és mi igyekszünk segíteni a nehezen.

A-Z ... 074

Rengszeg kód és tipp, abc-sorrendben. A klasszikusokat minden számban megtalálhatod, a tobbit hónapról hónapra frissítjük.

Olvások Klubja ... 080

Ha nyomja valaki a szédét vagy van valami észrevétel, ragaddj tollat, és mi válaszolunk. Itt lehetőség nyílik arra is, hogy eldicsekedj az eredményeid-del. A legjobbaknak jutalom jár!

Előfizetés ... 082

Ha minden hónap elején a postáldában akarod tudni a PlayStation Tipp legfrissebb számát, fizess elő. A részleteket ezen az oldalon megtudhatod.



10

Loading...

HA A CHEATEK VILÁGA EGY NAGY ALMAFA LENNE, AKKOR AZOKNAK, AKIKNEK RÖVIDEK A KARJAI CSAK A LEGALACSONYABBAN LÉVŐ IL-LÉTVÉ A FÖLDRE HULLT, ROHADT GYÜMÖLCSÖK JUTNÁNAK. DE NE-KÜNK, CHEAT SZAKÉRTŐKNEK, VAN EGY-KÉT LÉTRÁNK IS.

LEGYÉL TE A LEGJOBB

FIFA 2000 NINC S VESZÉLYTELEN LABDA

A zeniális játékosokat arról lehet felismer-ni, hogy azokat a lab-dákat is értékesíteni tudják, amelyekkel más játékosok nem igazán tudnak mit kezdeni. Ezeket a játékosokat –ők a kritikus gölok szerzői – a rajongók az egéki magasztalják, míg az ellenséges tábor rettegéssel vegyes tisztelettel

tekint fel rájuk. Ha a bíró be-fújta a sípjába, és a földön fekvő játékos méltóztatott befejezni a színeskedést, kezdj el azon gondolkozni, hogy hová lövöd a labdát. A **FIFA 2000**-ben egy szabadrúgás tulajdonképpen csak a tizenhatoson belülről lehet veszélyes a kapura, kintről nem érdemes góllal próbálkozni.

PSM
EXKLÜZÍV!

Amikor elég közel vagy a kapuhoz és lövőhelyzet-be kerülsz, a nyíl segítségével be tudod célozni a labdát. Próbáld meg a labdát minél messzebbre helyezni a kapustól. A váll gombok segítségével meg tudod csavarni a labdát, ez azért hasznos, mert egy kifiblen csavarod labda kikerül a védőket és be megy a kapuba. Lehet, hogy ez futballista szemmel nem néz ki túl jó,

de a kapus dolgát jelentősen megnehezíti. Amikor felkészül-tél a lövésre, a nyíl helyen megjelenik az erő nagyságát jelző mutató. Maximális erővel löni jó dolognak tűnhet, ekkor azonban a labda nem fog a kel-lő ívben kanyarodni. Próbáld meg egyharmad körüli erővel löni, és ügyelj arra, hogy a nyíl hegye a megfelelő helyre ma-tasson. Lehet, hogy nem fogsz minden esetben gólt szerezni, ▶

TARTALOM:

FIFA 2000

Ha futballt a munkaszabály belet-térjék tartod, akkor itt: ellesheted a legjobb figurákat.

06. oldal



KNOCKOUT KINGS

Legyél Te a legjobb bunyós, és fedezd fel a titkos szereplőket is...

07. oldal



GRAN TURISMO 2

Napvilágot látott: a legjobb autós játék folytatása.

09. oldal



PLUSZ!

R-TYPE DELTA, CYBER TIGER, THIS IS FOOTBALL, SUPERCROSS 2000, ARMY MEN: AIR ATTACK, FIGHTING FORCE 2, KNOCKOUT KINGS 2000, SZEMTŐL SZEMBEN

PISZKOS TRÜKKÖK

Válogatott: inycséségek – nem csak gyűjtőknek

THIS IS FOOTBALL

• Lehet, hogy a játék olyan ke-mény, mint egy kengurubőr csizma, de a **This Is Football** az egyik legcsiszoltabb futball ját-ek a PlayStationon, és meg olyan riválisok mellett is meg-állja a helyét, mint a **FIFA 2000** vagy az **ISS**. Összegej-űjtünk néhány cheatet azok-nak, akik már unják a 0-0-as döntetleneke.

• A félépernyőn trd be az alábbi kódokat, és a leirt funkció akti-valódik.

Kis játékosok – n, 0, 5, 2, 1

Nagy fejek – h, h, 2, 1, 1

Fekete-fehér mód – 6, 0, 0, 0

Trikó nélküli játékosok – ↓, 0, 0, 0

0, 0, 0, 0

Kis fejek – 0, 0, 0, 0, 0, 0

70's évek – 0, 0, 0, 0, 0, 0

SUPERCROSS 2000

• A kis szürke Sony-gépen ré-ggben ritkaságszámba men-nek a motocross szimulátorok, most meg egyből három lá-tott napvilágot. Hogy kihoz-had a maximumot ebből a nagyszerű játékból, tedd a ko-vetkezőket:
Először bizonyosodj meg arról, hogy elég helyed van, majd nyomd le a ○+T illetve a meg-felelő kódhoz tartozó irányt.

Bonzai – ←, →
Can Can – ↓, →, ↑
Cliff Hanger – →, ↑, ←
Cordova – ←, ↑, →
Labyrinth – →, ↑, ←, ←
Hátsó motorház – ↑, ↑, ↓

Trasher: Skate & Destroy

• Miután **Tony Hawk** bebizo-nyította, hogy egy szerü-nek tűnő gordeszkás játék is renklival szórakoztató tud lenni, egyből megjelentek a követői. A **Trasher: Skate & Destroy** egyértelműen a job-bak közül való. Szóval ne ha-bozz, vedd fel a tervedet és irány a város!



„Hamarosan David Beckhamhez fognak hasonlítani.”



Csak egyesent!
Miután értékesítetted a szabadrúgást, táncolj egyet.



SZEMTŐL SZEMBEN

GYŐZD LE A BARÁTÁIDAT... AZ AUTÓS JÁTÉKOKBAN IS

Mivel megjelent a fantasztikus *Gran Turismo 2*, itt az ideje az autós játékok koncentrálni. Valószínűleg olyan éles küzdelemre számíthatunk, hogy ahhoz képest a Schumacher-Hakinen csata pusztán jelentéktelen nézeteltérésnek fog tűni.

Nincs embert és gépet próbálóbb típusa a játékoknak, mint az autóversenyek, hiszen itt világosan kiderül ki a mester és ki a vasárnapi sofőr. Az alábbiakban adunk néhány hasznos tanácsot, ha megfogadod ezeket az eredmény nem fog elmaradni.

A., TECHNIKA

Megpróbálhatnánk, hogy elképráztassunk mindenféle technikai maszaggal, mint pl. a süllypont áthelyezésének fontosságára vagy a kiegyensúlyozott YCS előnyeire, de az igazság az, hogy a játék kimenetele a

helyükjű megfelelő mozgatásán és a \otimes lenyomva tartásán múlik. A legfontosabb az, hogy folyamatosan gyorsíts, hiszen ha csak egy másodpercre is megtorpansz, valaki biztos kihasználja az alkalmat, és eléled vág. Néha persze fékezni is kell. Amikor egy olyan éles kanyarhoz érsz, amit láthatóan nem tudsz bevenni maximális sebességgel, használd útközönek a melletted haladó autót, így ő ki fog sodródni, te pedig túljutsz a kanyaron. Felejsd el az erkölcsi agályaidat, hiszen fair play díjat itt nem osztanak ki, és a végén csak a győzelem számít.

B., CSALÁS

Az autóverseny játékokban rengeteg opció létezik, és ezek mindegyikét a saját hasznodra fordíthatod. Kiválaszthatod a kedvenc sofőrodet, autódát, illetve

pályádát, és legkülönfélebb beállításokat is eszközölhetsz. Szóval, ha a helyzet komolyra fordul, ne válogass az eszközökben. A lényeg az, hogy a végén az eredmény téged igazoljon. A verseny legelején egy jó start mindennél többet ér, de arra azért vigyázz, hogy bele ne rohanj az előtted lévő kocsiba.

Amikor szoros a verseny és kevés a hely akkor ne habozz, és használd az autódát mozgó útkádalként. Tolakodj jobbra, balra, előre és hátra. Meglátod, ezután mindenkit magad mögé tudsz utasítani, beleértve a legjobb sofőröket is.

C., győzelmi mámor

Ha győztél, tied a világ! Az autóverseny játékokban – sok más játékhoz hasonlóan – a győzelmet nem elég egyszer megünnepelni, hanem érdemes annak több aspektusát is megvizsgálni. Játssz vissza újra és újra a verseny legemlékezetesebb jeleneteit, és az ellenfeleket meg fognak pukkadni irigységükben. Ezután fájdtssz tovább a szívéket a modern technika biztosította statisztikai eredményekkel (csúcsidők, átlagebességek stb.). És mindenképp felejt: élvezd a győzelmet, hiszen megérdemelted.



de azért lesz olyan eredményes, hogy hamarosan David Beckhamhez fognak hasonlítani.

Ha túl messze történt a kaputól a szabálytalanság, vagy túlságosan is a szélről kell lőnőd, akkor se búsulj, mert így is lesz bőven lehetőség gólszerzésre. Amikor az ellenfél felállítja a sorfalat, hogy elérhasson minden kapura irányuló próbálkozást, az embere-

id a széleken fognak elhelyezkedni. Ekkor bombalövés helyett célozd meg őket a nyullal, és egészen minimális erővel gurítsd le nekik a labdát. Elsősorban azokat célozd meg, akik elől állnak, és hirtelen be tudnak szaladni a kapu elé. Ha pedig csak színeled a lövést, a védők szét fognak ugrani, és megnyílik a kapuhoz vezető út. Most már csak be kell lőnőd a lasztát.



DINOSZAUROSZOK A II. VILÁGHÁBORÚBAN

MEDAL OF HONOR



A LEHOSSZABB CHEAT

Előző alkalommal a teljes játékleírás mellé csak egy pár cheatet és jó tanácsot közöltünk. Reméljük sikerült ezzel is kedvet csinálnunk ehhez a nagyszerű játékhoz. Most azonban tiéd a komplett lista, minden amire csak szükség lehet. Most már nem csak náccikál harcokhatsz, és amikor partot érsz Normandiában akár Winston Churchill bőrébe is bújhatasz. Ezen kívül kipróbálhatod, milyen lett volna a II. világháború ha a szövetségesek dinoszauruszokat vetettek volna be. De mindegy hogy néz ki az ellenség, egy biztos: el kell őket pusztítani.

- Legyőzhetetlenség: MOSTMEDALS
- Végtelen löszér: BADCOPSHOW
- Gyors tüzelés: ICOSIDODEC
- Visszacsapódó lövések: GOBLUE
- Amerikai mozi: SPRECHEN
- Új energia: CAPTAINDYE
- Winston Churchill: FINESTHOUR
- William Shakespear: PAYBACK
- Werner von Braun: ROCKETMAN
- Wolfgang: HOODUP
- Noah: BEACHBALL
- 9**Otto: HERRZOMBIE
- Gonosz Muller őrnagy: BIGFATMAN
- Velociraptor: SPSIELBERG
- Bismark The Dog: WOOFWOOF
- Multi player feltuningolása: DENNISMODE

1. szint befejezése: INVASION
2. szint befejezése: BIGGREGTA
3. szint befejezése: DASBOOT
4. szint befejezése: STUKA
5. szint befejezése: KOMET
6. szint befejezése: TWOSIXTWO
7. szint befejezése: MISSLEAGUE
8. szint befejezése: VICTORYDAY

Menj a főmenüből a War Roomba, és ird be az Enigma berendezésbe az alábbi kódokat:

Minden cheat: URLINGAMBE

A játék tervezője: COOLCHICK

A játék technikai kivitelezője: AJRULES

A fejlesztők képei: DWMOHTTEAM

Öngyilkosság:
Nyomj \square , \square , \square , \square (x3), \square , \square , \square (x2), és \square

Az embereid meg fogja kérdezni, hogy miért volt erre szükség. Igaza van. Tényleg, miért tetted?

PISZKOS TRÜKKÖK (FOLYT.)

▶ Menet közben pauszál a játékok, tartsd lenyomva az **[L]**, **[R]**, **[G]** gombokat és nyomd be a **○**-t. A **○** minden egyes megnyomásakor 5 000-re nő a pontjaid száma.

Army Men: Air Attack

• Valódi, hús-vér akcióhősök helyett játékgúrákkal harcolni – ez bizony elég bizarr ötlet. Buzz Lightyear lézerfegyverei a *Toy Story 2*-ből, és az *Army Men: Air Attack* helikopterei bebizonyították, hogy nem a méret számít, a küzdelem kicsiben is lehet lebilincselően izgalmos. Ha pedig úgy érzed, hogy a kis műanyagfigurák segítségére szorulnak, ird be az alábbi kódokat.

Minden segédjűlöt:

↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Minden tárgy:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

következő szint:

2 → ○, ↓, ← (x2), ○, ○ (x2),
→
3 → ○, ↑, ←, ↓, →, ↓, ○, ○,
↑
4 → ↓ (x2), ○ (x2), ←, →, ○,
↓
5 → (x2), ○ (x2), ○, ↓, ↑, ↓,
↑
6 → ○, ○, ○, ○, ○, ○, ←, ↑, →
7 → ○, ○, ○, ○, ○, ○, ←, ↑, →
8 → ↓, ←, ↑, ○, ↓, ↑,
↓
9 → ○ (x2), →, ↑, →, ↑, ○
(x2)
10 → ○, ↓ (x4), ○, ←, →
12 → ↑ (x2), ○ (x2), ← (x2), ○
(x2)
13 → ←, ↓, ←, ↓, ○, ○, ○,
○
14 → ↓, ↓, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○, ○
15 → ○, →, ←, ○ (x2), ↑, ↓,
○
16 → ↓, ↑, ↓, ↑, ○, ○, ○, ○

Titkos Küldetés: Grimm Vs. Plastro

↑, ↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, →

Minden helikopter

2 játékos módban

↓, ↓, ↓, ↓, ○, ○, ○, ○

ÜSD KI AZ ELLENFELEIDET...

KNOCKOUT KINGS 2000

FEDEZD FEL A TITKOS SZEREPLŐKET

Két olyan embertípust van, aki folyamatosan a saját keménységét hirdeti: ezek a rapper-ek és a boxolók.

A *Knockout Kings 2000*-ben lehetőség lesz arra, hogy össze-mérd az erejüket, és kiderül hogy mit tudnak felmutatni a mikrofon mesterei a ring királyival szemben. A titkos szerep-

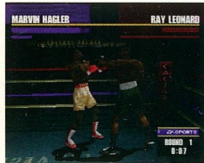
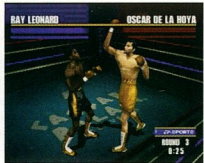
lők nevét a Career képenyőn tudod beírni.
ED MAHONE – Legyőzhetetlen boxoló
MARC ECKO – Ruhatervező
GARGOYLE – Vízköpő
SHMACKO – Bohóc
ROSWELL – UFO
O – Rapper
Q-TIP – Egy rapper a Tribe Called Quest-ből

JD – Jermaine Dupri. Rapper.
TIM DUNCAN – Kosaras
MARLON WAYANS – Komikus

Hogy Mills Lane, a híres amerikai bíró szerepében játszhass, menj az opciós menübe és nézd meg a Cyber Athlete Videót. Ezután kezdj el egy be-mutato küzdelmet, és érd el, hogy diszkvalifikáljanak.

Ezután Mills Lane már kivá-lasztható figura lesz középsúly-ban.

Super ütés
Ha kiütötted az ellenfeledet tartsd lenyomva az **[R]** és **[G]** gombokat, amíg a másik magá-hoz nem tér. Ekkor engedd fel a gombokat, és húzz be neki egy nagyot.



KÜZDJ A JOGAIDÉRT

FIGHTING FORCE 2

VÁLASSZ EGY SZINTET

Most, hogy birtokodba került a játék részle-tes leírása, már csak a cheatek vannak hátra. Ezek után senkitől sem akarjuk azt hallani, hogy nem sikerült a játék végére jutnia.

EXTRA RAGE

Törd össze a szegecselő gépeket, hogy a tartalmuk kiszóródjon a földre. Vedd fel a dobozok egyikét, nyomd meg a **○**-et,

és a Rage Meter visszaáll az alap-értékre.

SEBEZHETETLENSÉG, VÉGTELEN LŐSZER ÉS PÁLYKIVÁLASZTÁS.

A Press Start képernyőnél tartsd lenyomva az **[L]**, **[R]**, **[G]**, **○**, **○**, **○**, **○** gombokat.

Meg fog jelenni a pályakiválasztó képernyő. A játékot ezután természetesen pályáról, sebezhetetlenül, végtelen löszerral kezdheted

el. Sajnos ez nem véd meg a tüztől, és továbbra is veszítesz energiát, ha lezuhan. Raadásul egy idő után kikapcsolódik ez a mód.

PSM
EXKLÜZÍV!



VEZESSÜNK!

GRAN TURISMO 2

PSM EXKLUZÍV!

ARANY IDŐK

Úgy tűnik vége a hosszú várakozásnak, itt a folytatás – a valaha megjelent legjobb autós játéknak. Még több autó, még több pálya, még több verseny – ez az, amit a játék készítői ígértek. Nem csoda hát, hogy lélegzet-visszafojtva vártuk a megjelenését, akár egy éve a *Csillagok Háborúja* első részét. Kezdjük hát el a felkészülést; indulásképpen itt van néhány szuper autó, ezeket a jogsiddal választathatod ki.

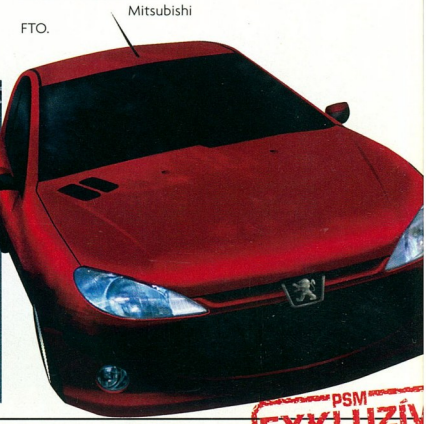


Szuper jogosítvány
Ehhez csak akkor juthatsz hozzá, ha a többi már megszerzedet.
B-Class jogosítvány
Szerezz minden B osztályú jogsíhoz arany minősítést, és a tied lesz a Spoon Honda S2000

A-Class jogosítvány
Az összes arany pont megszerzése után tied a Dodge Concept Car.
B-Class jogosítvány
Megtérzése után tied a Mitsubishi 3000 GT Limited Edition.
Nemzetközi B jogosítvány

Plusz Honda Del Sol Limited Edition : minden minősítésed legyen arany
Nemzetközi A jogosítvány
Az összes aranyérem után tied a Limited Edition
Mitsubishi
FTO.

Szuper jogosítvány bónusz
A Super License teszteljed el arany minősítést: tied lesz a Toyota GT-ONE Racecar.



PSM EXKLUZÍV!

RÉGI EMLÉKEK

R-TYPE DELTA

HARCOS ERŐ

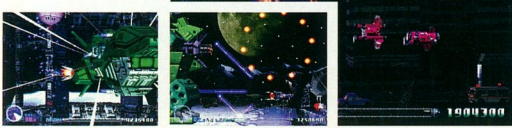
Ki az, akinek ne idézné fel le-tűnt ifjúságát a játékok? (a fiataloknak) Annak idején az R-Type volt az igazi átöröklés a lövöldözős játékok világában. Erő, izgalmas történet, változatos pályák és ellenfelek – mindez lenyűgözte a játékosokat. A nosztalgia szép dolog, de a cheatek mégis csak többet érnek.

és ird be a kedvedre azért az alábbi kódok közül:

100% Force power
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ⊕
Vörös Power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ⊕

Kék power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ⊗
Sárga power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ⊙

A **▶**-tal pauszald a játékot, aztán üsd le az **⊕**-t



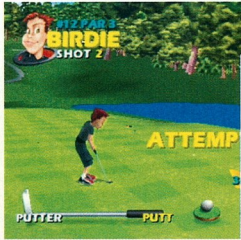
PAKOLJ TELE MINDEN LYUKAT!

CYBER TIGER

EXTRA KURZUS

Első ránézésre a goffal kapcsolatos videójátékok elhízázott koncepciójának tűnhetnek. Az emberek része földönkívüliekre vadászik legszívesebben, esetleg bűnére egy Aston Martin volánja mögé... Viszont a góljátékok igazi kikapcsolódást nyújtanak.

- Cyber Badlands Course – HARESO
- Cyber Canyons Course – NAMOPI
- Cyber Sawgrass Course – SECARE



A gumbetűtes putterhez löv le három madarat egymás után.

Toy Story 2

HIVATALOS
MEGOLDÁS

A DISNEY EDDIGI LEGJOBB, ÉS SAJNOS EGYBEN A LEGNEHEZEBB JÁTÉKA VÉGRE ELÉRKEZETT HOZZÁNK. SZERENCSÉRE AZONBAN A KICSIKNEK SINCS MITŐL TARTANIUK, MERT ITT VAGYUNK, HOGY VÉGGIG KÍSÉRJÜNK A TELJES JÁTÉKON.

A *Toy Story 2* egy bámulatos és rendkívül látványos kalandjáték, amelyben mind a rejtélyes mind a platformos elemek tökéletes elegyet képeznek. Talán még Lara Croft is elgondolkodna, hogy vajon nem kellene inkább úrruhába bújni. Ezt a kis útmutatót azért készítettük, hogy a játék minden mozzanatát élvezhesd. Pontosan megtudhatod, hogy miként lehet végigjátszani, és megnézni a *Toy Story 2* titkos jeleneteit. Ezen kívül segítünk megtalálni Mr. Potato Head elveszett testrészeit, felfedezni a tokenek rejtekhelyeit, sőt még az eredeti filmben szereplő Marslakókkal is találkozhatasz. Ne tévováz hát, vágj bele!

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZKÉP: Nagyszerűen megtervezett grafika és szereplők: a *Toy Story 2* valószínűleg mindenkinek elnyeri a tetszését a családban. Ha nem is olyan nagyszabású játék, mint a *Spyro 2*, azért megéllja a helyét, még az *Ape Escape*-el szemben is!

10

A TÍZBŐL

I. PÁLYA: ANDY HÁZA

ANDY HÁLÓSZOBÁJA



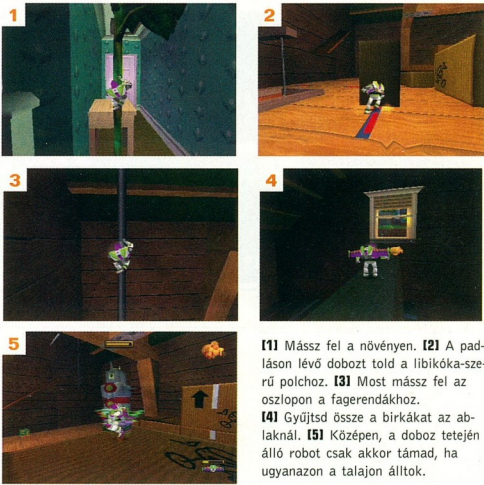
[1] Lódd szét a robotokat. **[2,3&4]** Löld ki a dobozt, ugorj át az ágyhoz meg az asztalhoz, és pattanj a fiókhöz. **[5]** A vezeték. **[6]** Lódd ki a lakatot a kiságyról.

ANDY HÁLÓSZOBÁJA

Mikor előtted a játékhelikoptert és a robotot, hogy megszerezhessed az első érmédet, a padlón található doboz segítségével ugorj fel a székre, aztán pedig az asztal tetejére. Most szökkenj át az ablakhoz, onnan pedig tovább a könyvespolcra. Ha egy kicsit meglódd a

könyvet, könnyedén az ágyhoz ugorhatsz. Az ágyról szökkenj egyenesen az asztalra, majd egy hatalmas ugrással pattanj a fiókra. Miután felmászta a rúdon, irány a polc. Vedd fel az elemet, és kapaszkodj a huzalba, ami egyenesen átlenyitja a kiságyhoz. Ha rendben landoltál, ne habozz, szedd össze a Buzz token-t, és egy kis lézérrel lőj a

A LÉPCSŐFORDULÓ ÉS A PADLÁS



[1] Mássz fel a növényen. **[2]** A padlón lévő dobozt töld a libikóka-szerű polchoz. **[3]** Most mássz fel az oszlopon a fagerendákhoz. **[4]** Gyűjtsd össze a birkákat az ablaknál. **[5]** Középen a doboz tetején álló robot csak akkor támad, ha ugyanazon a talajon álltok.

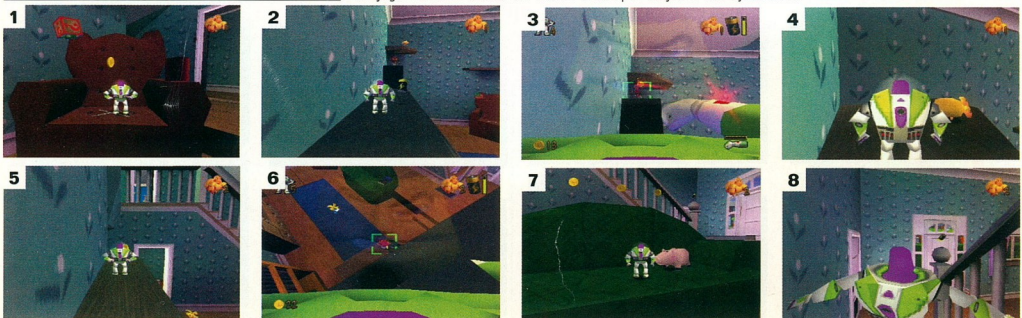
reteszekre, hogy leereszkedjen az ágy oldala.

A LÉPCSŐFORDULÓ ÉS A PADLÁS

Először beszélj Rex-szel, aztán mássz fel a növényen. Ugorj az asztalra, onnan pedig át a padlásajtóról lelégő kötéltre. A zöld kéz jevelé lökd meg a dobozt, ami pont a libegő polcnál fog megállni, majd kapaszkodj fel rá. Ezután, szökkenj át a polcra, szaladj a másik végére, és ugorj, egyenesen az

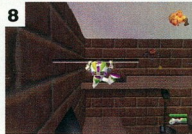
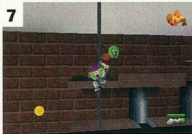
oszlopra. Mássz fel a legtetejére, és pattanj át a falból kiálló rúdra. Hagyd, hogy egyszer körbepördülj, majd enged el, és nyomulj folyamatosan előre, míg el nem éred a tartógerendát. Miután felvetted az elemet valamint az érmét, lödd le az ugráló robotot. A következőben, hajtásd a szökeget az érmék irányába, de úgy, hogy a közepen lebegőt hagyd utoljára. Ha sikerült, dobd a szökeget az ablak felé, és már meg is van Bo-peep egyik nyája. Ezek után, indulj vissza, és vedd fel az utolsó érmét is, hogy bejuthass Robot Boss arénába.

A NAPPALI



[1] Ebből a fotelből katapultáltj a szoba sarkába. **[2,3,4]** A TV tetejéről vedd fel az elemet. Lódd le a robotot, mielőtt elindulná a birkáért. **[5]** Egy nagy ugrással kapd fel a polcon lévő érmét. **[6]** A karnisról szedd le a szőnyegen cirkáló robotot. **[7]** Hamm a kanapén tanyáik. **[8]** Újabb elem.

A GARÁZS



[1] Ugorj fel a munkapadra. **[2,3,4]** Óvakodj a körfűrészről. Kapaszkodj fel a seprűre. Lentülj át a fűrés alatt. **[5]** Mássz fel a lapátón. **[6,7]** A tartón találsz egy elemet. **[8]** Tornász fel magad a fénycsőláncon. **[9]** Ujjb bárány.

FŐROBOT

A Főrobotot a következőképpen tudod hatástalanítani: addig szaladj körbe-körbe, míg ki nem fárad, és megáll, hogy felhúzhassa magát. Ezt kihasználva gyorsan alkalmazd a forgó támadást, és tarts ki, amíg szét nem robban. Ezután a Pizza Planet tokenel egyetlen felveheted az összes többi token-t is a dobozok tetejéről, és indulj át a napaliba.

A NAPPALI

Mássz fel a fotelre, és onnan katalputálj át a szoba sarkában lévő polcra, amely alatt megtalálod Mr Potato Head fület. Ezután ugorj a TV-re, vedd fel az elemet, és a lézer segítségével szedd le a könyvespolcokon alkalmatlankodó robotot. Ha sikerült, egy óriás ugrással vedd célba a Buzz token-t és az érméket, majd ismét mássz fel, hogy begyűjthesd a birkákat. A fotel feletti pol-

con is vár rád egy újabb érme, úgyhogy ugorj csak oda bátran, mielőtt visszahuppannál a „katapultülésbe”. Ezek után irány a karnis, ahonnan szintén összeszedhetsz egy pár értékes holmit, és ha már itt vagy gyorsan lödd le az asztalon fontoskodó robotot. Így a maradék érmét is bezsebelheted. Most szökkenj át a pamlagra, ahol, miután kibeszéltétek magatokat Hamm-mal, felvehetsz még néhány érmét. Persze a korlátlan lévő elemről sem szabad elfeledkezned, úgyhogy menj fel addig a lépcsőn, amíg egy nagy ugrással el nem tudod kapni.

A GARÁZS

A macskabejárón keresztül menj át a garázsba, és lödd le a robotot. Ugorj a csap feletti polcra, és lendülj át a körfűrészekhez. Most a pattanj át a seprűnyélre, és onnan tovább a következő polcra. Vedd célba a második seprűnyelet is, és lendülj át a munkapadra, ahol

a fűrészek találod. Egyesével szaladj át alattuk, és közben vedd fel az érméket. Most ugorj át a lapátára, de vigyázz, mert ahogy kicsúszik a tokjából, azonnal át kell pattannod a szemetesre egy nagy ugrással. Innen szökkenj a kocsi elülső sarkára, aztán fel a tetejére, ahol, miután lelőtted a helikoptert, felveheted a zöld lézert. Ha sikerült, ugorj át a fénycsőre, mássz fel a zsinóron, és vedd fel a Buzz token-t. A zsinór tövéből lendülj át a polcra, és onnan a vízszintes rudakon keresztül tovább a következőre, ahol hatástalanítandó kell a robotot. Folyamatosan ugrani kell, amint Buzz átrendül a következő rúdhhoz, s a többi már megy magától. Ismételd meg a műveletet, hogy Bo Peep birkájához juthass, majd ugorj le, és keressd meg a távirányítós kocsit.

RC AUTÓVERSENY

Itt nem lesz nehéz dolgod. A kanyarnál próbáld olyan közel maradni a kocsihoz,

RC VERSENYPÁLYA



Maradj az autó mellett az út közepén, hogy rendesen vethesd a kanyarokat és nyerd!

amennyire csak lehetséges, és máris téld a trófea, ami nem más, mint egy Pizza Planet token.

A KONYHA

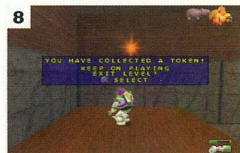
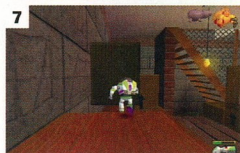
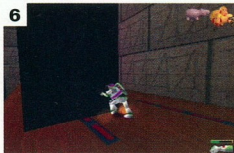
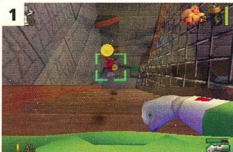
Told a felfordított vödört a magas székhez, és mássz fel a konyhapultra. Rohanj át a túlóldalra a két hátsó égőn keresztül, akkor, amikor épp a jobb

A KONYHA



[1] Told a szemetest a magas székhez. **[2,3,4]** Szaladj át a tűzhegy mögött. Mássz fel a hűtő tetejére. Lódd le a robotot. **[5]** Lódd le a mérleget. **[6]** Mássz fel az asztalnak támasztott seprűnyélre, hogy találkozhass Bo-Peep-vel. **[7]** Bo-Peep megkér, hogy keressd meg a birkáit.

AZ ALAGSOR



[1] A lépcsőn lefelé lödd le a robotot. **[2,3,4]** Szökkenj át a ragacson. Mássz fel a dobozokra, és ugorj a polcokra. **[5]** A lámpák segítségével átszelheted a helyiséget. **[6,7]** Lökd meg a dobozokat. **[8]** Vedd fel a tokenet.

első van meggyújtva. Ezután nyírd ki a robotot, és egy nagy ugrás segítségével fent is vagy a hűtő tetején. Most pattanj fel a konyaszekrényekre, és ott is végezz a robottal. Kapd fel az érméket, és lökd le a mérleget, hogy aztán katalapultként átröpíthessen a többi báránnyhoz. A seprűn keresztül mássz fel az asztalra, és beszélj Bo Peep-pel. Mostanra már ötven érmének kell a birtokában lennie, amit ha odaadsz Hamm-

nak, akit a nappaliban találsz, kapsz egy újabb Pizza Planet token-t.

ALAGSOR

A lépcsőn lefelé menet szedd össze az érméket, és egyttal lödd le a robotot is. Lehetőleg ne lépj bele a zöld kulinmászba, amint Mr. Potato Head felé haladsz, és mivel kevés az idő, nyugodtan hagyd figyelmen kívül a tanácsát.

Vedd célba a zöld ragacson túli alacsony fapalcot. Mássz fel a ládákra, nekifutásból szökkenj a dobozon át a polcokra, és kapd el a zsinórt. De mielőtt megkaparintandó az utolsó néhány bányarit is, fordulj meg, és pattanj fel a legmagasabb polcra, amin a robot cirkál. Innen, a lámpákon hintázza célozd meg azt a dobozt, amin az elem bujál, aztán ha megvan, haladj tovább. Az utolsó lámpáról egy

nagy ugrással menj át a polcokra, és told az első két dobozt a kék vonal végéig. Most menj át a polc túloldalára, hogy átlendülhes a következő polcra. Innen is lökd le a dobozt, majd told egészen a kék vonalig. A cél az, hogy végül elérd a legmagasabb polcon lévő Pizza Planet tokenet. Ha sikerült, menj vissza a konyhába, ahol Bo Peep egy újabb Pizza Planet tokenrel fog megajándékozni.

2. PÁLYA: ANDY SZOMSZÉDSÁGA

A HÁTSÓ UTCÁK



[1] Huppanj rá a pocoklyukra, amikor meglátod a fénycsóvákat. **[2]** Mássz fel a hintákra. **[3]** Az abronchshintán át kapaszkodj fel a fára. **[4]** A libikókáról átröpíthetsz a következő ágakra. **[5]** Nekifutásból kapd el az ágak közül kitéremkedő póznát.

ANDY KERTJE

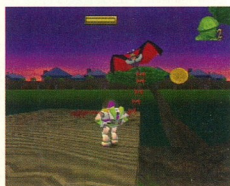
A lépcsőn menj oda a Generálishoz, és beszélj vele. Azután figyeld meg a pocoklyukból kitérő fénycsóvákat. Akkor kell ráugrani a megfelelő lyukra, amikor épp kilötte az utolsó nyálábót is. Ha sikerült mindre ráhuppannod, keres meg a katonát, az egyetlen megmaradt nyílásnál. Közben vigyázz nagyon a fűnyíróval, és ne feledd felvenni azt az elemet, amelyik a ház oldalánál bujál.

HÁTSÓ UTCÁK

Pillanatnyilag ne törődj az RC kocsival (mert addig ügysem fogod tudni legyőzni, amíg meg nem szerzed a rakéta cipőket, amit viszont csak akkor húzhatsz a lábadra, ha elkísérted Mr. Potato Head-et Al Játék Pajtájába). Menj tehát a hintához, és mássz fel rá. A váznál találsz egy elemet, valamint még egy katonát. Miután bezebelted, ugorj át az abronch hintára. Kapaszkodj fel a kötélén egészen a fáig, és szökkenj egyik lelvélcsomóról a másikra, hogy felvehesd a harmadik katonát is. Most a libikóka-szerű deszka se-

gítségével (pont úgy, ahogy a padláson) repülj át a következő csomó ágra. Folyamatosan ugrálj, míg el nem jutsz a második libikóka-deszkáig. Ha elérted, állj a póznától számított távolabbi végére, hogy nekifutásból tudj átszökkenni a vízszintes rúdra. Innen lendülj tovább a következő ágra. Ha közben folyamatosan előre tartasz, növelheted a távolságot. És készülő, mert itt az ideje, hogy megküzdj a Zurg Kite Főelleniség egy újabb Pizza Planet tokenért.

ZURG KITE FŐELLENISÉG



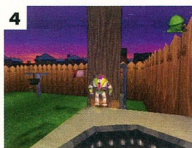
A Zurg Kite Főelleniség a fa tetejénél lévő emelvényen tanáyzik.

A MEDENCE



[1] Mássz fel a kerti székbe. **[2,3,4]** Kapaszkodj fel a cserépes növényen. Ugorj át a kacsaszátóra. Ismételd meg ezt a manővert, hogy elérd a ké talapatot. **[5]** Vedd fel az elemet, és lendülj át az oszlopokon. **[6]** Mind-egyikhez csak egy egyszerű ugrás szükséges. **[7]** Pumpáld fel a kacsát.

AZ UDVAR



[1] Ha ráugrassz a gombokra, a rozsdás kocsi leereszkedik. **[2]** Pattanj a csomagtartóra, hogy átugorhass... **[3]** ...az ütött-kopott mosógépre. Kapt el a fejed felett levő elemet. **[4]** Lök meg a deszkát, hogy könnyebben elérhesd a kötelet. **[5]** Lendülj kötéltől kötéltre, egészen a ruhákosárig, amiben egy katona lakozik.

A ZURG KITE FŐELLENSÉG

A Zurg Kite-ot a lézer segítségével fogod tudni legyőzni. Mikor elkezd fogogni, gyorsan szaladj körbe az emelvényen, nehogy elcsúszj. Közben vigyázz, mert könnyedén lepotyanhatsz a peremről. Mivel a célpontot neked kell beállítani, ügyelj a megfelelő távolságra, mielőtt elkezdenél tüzelni, mert máskülönben nem lesz elég idő a védekezésre.

AZ ÚSZÓMEDENCE

Miután lelőtted a robotokat, mássz fel a székre, és ugorj át a cserépes nö-

vényre, hogy felvehesd az érmét. Mássz tovább, és gyűjts be a következő érmét is, aztán pedig repítsd át magad a kacsaszátóra. Ne habozz leléni a robotot, majd irány az újabb érme. Ezután nekifutásból ugorj a medencétől a másik növényre, óvatosan araszolj a levelek peremére, és ugorj bele a cserébe, ahol még egy érme üti a markod. Most mássz vissza a növény tetejére, és egy nagy ugrással pattanj át a talapzatra. Ha lelötted a robotot, lökd meg a deszkát, és szökkenj át a következő növényre, majd mássz annak is a tetejére. Innen könnyedén beleugorhatsz az urnába, ahol még egy elem található. A következőkben ismét egy sor vízszintes lengést kell végrehajtanod,

hogy felvehess még egy pár érmét. Ezután, ha minden jól megy, a második urnában kell földet érned, majd ugorj át a fennmaradó növényre, küssz fel rá, és már meg is van a negyedik katona. Most szökkenj a medence szélére, és keresd meg a leeresztett gumikacsát. Huppanj ötször a pumpára, hogy felfújd, és mikor bent van a vízben, ugorj a hátára. Most ugorj rajta még egyet, és amikor újra előbúik a víz alól, kapt el a Pizza Planet token-t.

AZ UDVAR

Keresd meg a rozsdás, öreg autót, és ugorj az irányított lévő gombokra, hogy

a földre ereszkedjen. A tégláról ugorj a motorháztetőre, majd a tetőn át mássz a csomagtartóra. Most pattanj az X-re, hogy egyenesen a mosógépben landolhass. Mielőtt meglöknéd a deszkát, a gép hátuljára kapaszkodva felszedheted az elemet.

Ezután rohanj fel a deszkán, és kapt el a szárított kötelet. Most apró ugrásokkal kötéltől kötéltre haladva, és a ruhákat ügyesen kikerülve, célozd meg a kosarat. Siklás közben ugorj egy picit, és fordulj meg a levegőben, hogy megközelíthesd a következő kötélcsoportot, és máris megvan az ötödik katona is. Ezután ismét menj vissza a pálya legelejére, és beszélj megint a Generállal.

3. PÁLYA: BOMBÁK

Vedd fel a szoba bal oldali sarkában lévő elemet, nehogy lemerülj. A Plane Főellenséget a következő módon tudod hatástalanítani: szaladj felé, de tarts egy kissé balra. Ez azért fontos, mert a tüzelést tőled jobbra fogja megkezdeni

Amint körözní kezd feletted, ugorj fel, fordulj meg, és lőj rá folyamatosan. A gép ekkor egy kicsit hátrálni fog, majd újra tüzelésbe kezd. Addig ismételd meg a taktikáid, amíg az ellenség fel nem robban.



4. PÁLYA: AZ ÉPÍTKEZÉS

ÉPÍTÉSI TERÜLET



1 A zöld lézert töled balra, a szerzsámláda tetején taláold. **2** Told a téglát a talicskához, és ugorj fel rá, hogy elérd a sárga generátort. **3** Hamm idefent tanyázik. Ide hozd az ötven érmet is.



AZ ÉPÍTÉSI TERÜLET

A láda tetejéről vedd fel a zöld lézert, és haladj tovább. Nemsokára egy téglába fogsz botlani, amit próbálj a talicskához tolni. Ha megvan, ugorj a tetejére, és gyűjtsd be a Little Tike-ot (ha megszerzed mind az ötöt, visszamehetsz a pálya elejére, ahol a fő Tike egy Pizza Planet tokenel fog megjelni). Mikor megvan az ötven érme, szökkenj a sárga generátorra, és keresd meg Hamm-ot.

A KABIN

A fő Tike kabinját balra találod meg. Sétálj fel rámpán, és keresd meg az ajtón tatógó lyukat. Rajta

keresztül bejuthatsz a bódéba. Bent vigyázz a zöld ragaccsal, tehát egyik tiszta mezőről a másikra ugrálva járd körbe a helységet. Mássz fel a székre, és lódd le az asztalon lévő asztalat. Most tornázd fel magad az asztalra. Célozd meg a kartonhengert, és ugorj át a fapolcra. Ott találni fogsz egy fiókot. Ügyes időzítéssel ezen keresztül átszökkenhetsz a következő nyitott fiókhöz. Ezután pattanj át a festékeverő géphez. A feladatod az lesz, hogy miután a tartót a szűrőfejek alá helyezted, olyan színeket keverj ki, amik megegyeznek a falon lévő mintákkal. Pirosból és sárgából narancssárgát kapsz, a kékből és a sárgából zöld lesz, a pirosnak és kéknek pedig lila lesz a keveréke. A szorgos kevergetés

közben ne feledd a tartót a megfelelő minta alá tolni, ha kész vagy egy-egy színnel. Fáradozásaidért egy Pizza Planet token lesz a jutalmad. Ezután innen, az irattartó fiókjából ugorj át a dupla fiókra, ahol megtalálod Little Tike-ot. Most szökkenj vissza az asztalra, és onnan célozd meg az érmét.

A JCB MARKOLÓ ÉS A VÁZRENDSZER

A markológépre a hátoldalon lévő létrán juthatsz fel. A kipufogó közelében találjs egy elemet, a kabinban pedig egy újabb Little Tike-ot. Ha rápattansz a gombra, leereszkedik a markoló.

Rohanj gyorsan előre, és mássz rá, hogy felemeljen a vázrendszer tetejére vezető hosszú út legelejére. Ezután ugorj át a hozzád legközelebbi gerendára, és indulj el balra. Szaladj át a légkalapács alatt, majd gázolj át a drótkötegek. Most két újabb légkalapács alatt kell átvágnod, hogy aztán átugorhass a következő gerendákra. Ügyelj a szegecsekre, figyelj meg, amint a földre pattannak, és ügyesen időzítve próbáld megakadályozni, hogy eltaláljanak. Ugorj, és vedd fel a negyedik Little Tike-ot is. Most ismét szökkenj át a következő gerenda rendszerre, oda, ahol égő szegecs hullanak, majd megint ugorj tovább. Óvatosan szökkenj át a sarokhoz, és kapd el a kapcsolót. Ha sikerült fel-

húzódkodni, huppanj a gombra, ami egy liftet aktivál. Így bármikor visszajuthatsz erre a pontra, ha netán leesnél. Ezután rá kell ugranod a fel-le mozgó gerendára, amiről, ha elérni a tetőpontot, pattanj át a kissé kiálló piros állványra. Ismét járd körül a gerendákat, és keresd meg a következő kapcsolót. Pont úgy, mint az imént, ez is a liftet aktiválja. Most keresd meg azt a gerendát, ami sárga-fekete csíkokkal van jelölve. Innen ugorj újra a fel-le járó gerendára.

Figyelj az égő szegecsre! Erről az első mozgó gerendáról ugorj át a másodikra a következő módon: Állj az első bal felőli végére, és várj amíg a két gerenda elég közel nem kerül egymáshoz. Aztán ugrás. Most pedig pattanj át a következő állványzatra. Járd körbe a helyet, és meglátd, hogy honnan is potyognak a szegecs. Innen ugorj a sarokban lévő drót kötegre, és tornázd fel a láncokkal teii részre. Nem lesz könnyű dolgod, mert miközben egyik láncról a másikra ugrasz, folyamatosan figyelned kell a végzet jelenthető szegecsre. Ha elérted a következő gerenda rendszer keret meg



Mr. Potato Head hiányzó szemét, és az újabb kapcsolót. Aktiváld, s ha megérkezett a lift, pattanj fel rá, majd menj vissza Mr. Potato Head-hez, akitől megkapod a Disc Launchert. Ezután a lifttel menj vissza az előző helyre. Rohanj át a szegecs alatt, és haladj egész a zsákutcának tűnő mezőig. Ugorj le a drótkötegre, töled jobbra, és mássz fel a következő állványzatra. Kerüld meg a gerendákat, és az UFO-kkal nem törődve, pattanj újabb mozgó állványra. Most egy hatalmas ugrással kerüld át a következő szakaszra, ahol a fa rámpa látható, és szaladj fel rajta. Itt találás még egy pár diszt, jobbra a sarokban. Ne habozd begyűjteni őket, és máris következzen a Jackhammer Főellenség.

A KABIN



1 A bejárat. **2** Az „entériör”. **3** Mássz fel a csövön. **4** A festékeverő fejtőre.

A JCB MARKOLÓ ÉS A VÁZRENDSZER



11 Hátlal mász fel a létrán. **12,3,4I** Ugorj a kabinba, és nyomd meg a gombot. Most használd a markolót. **15,6,7,8,9I** A fő állványzat. **10I** Huppanj a kapcsolóra. **11,12,13,14I** Végül felérsz a tetőre.

LÉGKALAPÁCS FŐELLENSG



Hogy legyőzhess a légkalapácsot, meg kell szerezned Mr. Potato Head-től a Disk Launchert.

SLINKY KUTYA KIHÍVÁS



Slinky-t az alapozásoknál találhatod meg.

A JACKHAMMER FŐELLENSG

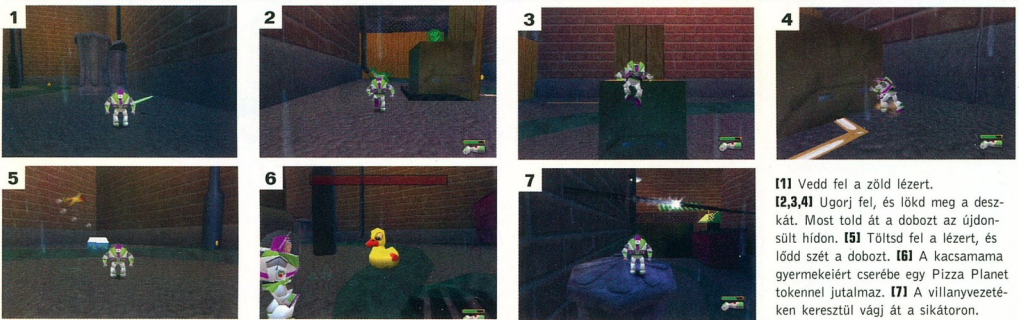
Jackhammer Főellenesség legyőzéséhez mindenképp szükséged lesz a Disc Launcher-re. Szaladj el az építkezés minden egyes sarkába, fordulj meg gyorsan, és lőj ki egy-egy diszket az ellenségre. Addig folytasd ezt a taktikát, míg Jackhammer fel nem robban. Arra kell csak vigyáznod, hogy nehogypotnyanj a gerendákról. Ne félj, ha elfogynak a diszkek könnyen találász újakat az egyik sarokból.

A SLINKY-KUTYA KIHÍVÁS

Az építkezés lábánál, középen megtalálod Slinky-kutyát, aki egy versenyre hív ki. A feladat az, hogy megtaláld az öt francia-kulcsot egy perc leforgása alatt. Nem könnyű kiszúrni őket, és ráadásul folyton beleragadsz a nedves cementbe. Viszont, ha ügyesen az alap peremén haladsz, gond nélkül megtalálod mindet. Ezek után, ne felejtssz visszamenni Slinky-hez, mert egy Pizza Planet token-t tartogat a számodra.

5. PÁLYA: SIKÁTOROK ÉS VÍZNYELŐK

A SIKÁTOR



11 Vedd fel a zöld lézert. **12,3,4I** Ugorj fel, és lökd meg a deszkát. Most told át a dobozt az újondsült hídon. **15I** Töltsd fel a lézert, és lödd szét a dobozt. **16I** A kacsamama gyermekeiért cserébe egy Pizza Planet tokennel jutalmaz. **17I** A villanyvezetékken keresztül vágj át a sikátoron.

PIAC UTCA



[1] A dinnyés pult lesz a kiinduló pontod. **[2]** A Disc Launcher-rel öld meg a polcon alkalmatlanokódo robotot. **[3]** A mérlegről repülj át a piros gombhoz. **[4]** Indítsd be a ventilátort, hogy elfújja a lufikat. **[5]** Ugorj a dobozra, és kapd el a felfújt lufit.

re mássz fel, és lökd a deszkát a víz fölé. Ezután told a dobozt egész a sárga vonalig. Kapaszkodj fel, és már bent is vagy a víznyelőben. Amint követed a sodrást, egyszer csak egy gumikacsába fogsz botlani, aki arra kér, hogy segíts megtalálni az elkószált kiskacsáit. Mikor megkerült mind az öt csavargó, gyorsan menj vissza a kacsamamához, aki fáradságos munkáért egy Pizza Planet token-t ad ajándékba. Rögtön a kacsák háta mögött találod azt a dobozt, amelyből megállás nélkül támadnak azok a fránya repülők. Ne tétováz, használd a lézert, hogy megállítsd őket. Ha sikerült, mássz fel a dobozokra, és ugorj át a szemetésre. Most, ügyesen, az elektromos vezetékek mentén kell tovább siklandod, úgy, hogy nehogy áramütés érjen. Várd meg tehát, míg az áram áthalad a vezetéken, és csak ezután ugorj. Mikor eléred a túlsó oldalt, pattanj át a kocsin, és lépj be a Piac utcába.

A PIAC UTCA

Hamm-et az első ugrás alatt találd. Mássz fel a dinnyéarus bódé melletti dobozra, és ugorj a falból kiálló polcra. Légy azonban óvatos, mert ez a talaj egy kicsit inog. Állj a bódéhoz legközelebbi végére, hogy a másik vége felemelkedhessen, majd nekifutásból ugorj a következő emelvényre.

Célozd meg az asztalt, és kapd fel róla a disceket. Most lödd le a robotot (sajnos a hagyományos lézer nem lesz hatásos). Ezután indulj vissza az előző platformra, és az arnyó rúdjáról lendülj át a korábban még a robot által birtokolt emelvényre (innen feljuthatsz az ernyők tetejére, ahol számos érmét zsebelhetsz be, és az egyik kiskacsát is erre találd). Huppanj rá a mérlegre, és kapd el a következő rudat. Lendülj át arra a polcra, ahol a nagy, piros gombot látod, és indítsd be a ventilátort, hogy a lufikat a szemetesen lévő Pizza Planet token felé fújja. Ugorj le, és állj meg a doboz tetején. Gyorsan lödd ki a helikopter robotokat, aztán nekifutásból kapd el a lufi zsinórját, hogy felvehesd a token-t. A sikátor végén találsz egy újabb elemet, és ha beleugrasz a lyukba, begyűjthetsz még egy elkószált kiskacsát.

Ha már a vízben vagy, érdemes megvárni, hogy mi rejtezik a titkos barlangban. Nem más, mint egy újabb Buzz token.

A VÍZNYELŐ

Mássz le, és állj meg a vízszint feletti legalisó lépcsőn, jobbra. Várd meg, míg megérkezik a doboz, és nekifutásból gyorsan pattanj fel rá. Ezután át kell ugranod a mögötte lévő deszkára. Most még egyszer készülj fel, és szökjenj át a közepén lévő szigetecskére. Slinky-kutya újabb versenye hív ki, ezúttal 30 mp alatt öt csontot kell összegyűjtened. A csontok a kösziget pereme alatt rejtőznek, de a megszerzésük okozhat némi gondot. Ne bajlódj a deszkákkal, és a dobozokkal, egyszerűen csak ugorj le nekifutásból a peremről, egészen a csontokig, aztán pedig ugorj megint, hogy, miután megfordultál a levegőben, újra a szíjgeten landolhass. Igaz, ez a művelet némi gyakorlást igényel, de csak így lehet a feladatot időben teljesíteni. Ne feledd ott az érméket sem, amik a sarokban bujkálnak. Alattuk pedig egy újabb kacsá lézeng.

Ézt a pályát csak akkor tudod teljesíteni, ha segítette Mr. Potato Head-nek eljutni az Elevator Hop pályára, és megszerezte a Grapp-ling Hook-ot. Ez utóbbival az első sikátorban könnyen feljuthatsz a magas dobozok tetejére.

A SIKÁTOR

Jobbra, keresd meg a zöld lézert. A sikátor végén Rex-et is megtalálod. Tölle nem messze van egy doboz, ami-

A VÍZNYELŐ



[1] Ebben a szögben ugorj le a peremről, hogy elérd a kartondobozt. **[2]** Most ugorj át a deszkán, amint az eléri a dobozt. **[3]** Slinky-t a közepén lévő szigetecskén találd. 30 mp alatt öt csontot kell összegyűjtened.

6. PÁLYA: MAKACS RAGACS

Ez a pálya bizony szaporá tüzelést igényel, amennyiben sikeresen le szeretnéd győzni Slime Főellenségét. A lényeg, hogy minél többször odasózz neki a lézerrel. Aztán, amikor felugrik, gyorsan szaladj alá, és lőj bele még egy párat. Minél több találat éri, annál kisebb

lesz, és újra kell töltenie a miniatúr szemetését. Olyankor energiát is veszít. Esetenként, ha túl közel mész, nyomkövető ragacs-labdát küldhet feléd. Ekkor csak fuss el, és várd meg, míg a gombóc eloszik. Mikor ismét tiszta a levegő, folytatás a megszokott támadást.



[1] Töltsd fel a lézert, és adj neki. **[2]** Fuss! Az a makacs ragacs a nyomodban van.

7. PÁLYA: AL JÁTÉK-PÁLYA

A pálya elején ugorj fel a tőled balra lévő dobozra, majd onnan tovább a pultra. Beszélj Mr. Potato Head-del, és vedd fel az érméket. Innen nem messze, a földön megtalálod a zöld lédert is. A Bucking Bronco-t a szerkezet lábánál található gombbal tudod működésbe hozni, csak rá kell huppannod. Ezután, a kiálló részlőr felmászhatás a hajítógépre, ami rövidesen a levegőbe repít. Kapt el az érméket, és a csirkét. Mikor a gép megáll, szedd össze az újabb érméket, és pattanj át a polcra. Néhány jól időzített nagy ugrással lendülj egyik rúdról a másikra, és célozd meg a rágó automatákat. Innen pattanj egyenesen a bevásárlókocsiba, majd a gyermekülésről. Ugorj át az első pénztárra. A következő pénztárra, egy nagy ugrás segítségével tudsz átjutni. Buzz akkor fogja elérni a maximális ugráshosszt, ha a normális ugrás tetőpontján, még egyszer megnyomod az ugrás gombot. Főhősünk így éppen hogy elér a pénztár peremét, amire némi erőfeszítéssel feltornázza magát.

Ha rendben megérkezél, keresd meg Mr. Potato Head karját, és az érmét, aztán ismét menj vissza, és beszélj Mr. Potato Head-del, hogy megkaphasd a Rocket Boots-t. Ha megvan, haladj végig a bal oldali folyosón. Ügyesen kerüld ki a pattogó kosárlabdákat, és szökkenj a ládáról a pultra. Ugorj át a forgó biciklikerekre, és mássz fel az ugrókötélen. Megint pattanj át a kerekeken, vedd fel az elemet, és szökkenj a polcra, ahol még egy csirkét találsz. A gör-

deszkára felpattanva, átgurulhatsz a zöld ragacson, majd a tölcsérek mögött beszélj a csirkemamával. Ezután fogd a dobozt, és told a padlón található kék vonal végéig (ne feledd felvenni az érmét, tőled jobbra). Most a dobozról ugorj a teniszütő dobozára, onnan pedig tovább a pultra. Lődd az itt található dobozt a földre. Vedd fel az érmét, és addig told a dobozt a padló mentén, míg meg nem áll. Lődd ki a repülő melleket irányító ládát, és mielőtt elindulnál a ventilátor-akna felé, ugorj fel az érméért és a kicsirkéért. Ezek után, menj vissza, és most sétálj végig a második folyo-

són, és a szobában keresd meg a gördeszkát, és a csirkét. Miután beszéltél vele, rohanj vissza, és a trambulínról ugorj fel a polcokra. Gyűjtsd be az érméket. Onnan pattanj a kocsira, tőled balra, aztán tovább a Buzz Lightyear dobozra. Fordulj jobbra, és a rúdról lendülj át egy újabb érméhez. Ezután ugorj fel, és kapaszkodj a zsinórba, majd lendülj át a polcra, ahol egy csirke épp kikelni készül. Újra menj vissza a csirkemamához, beszélj vele, és ismételd meg műveletet, hogy szert tehess az újabb Pizza Planet token-re. Indulj megint vissza a kicsirkéhez, de ezúttal fordulj balra, és menj be az ajtón. Rögötn jobbra tőled, ugorj fel a dobozokra, és vedd fel az érmét. Most ugorj le, és szedd le a repülő robotokat. Pattanj fel a dobozokra, és keresd meg Rex-et. Miután beszélgettél vele egy kicsit, fordulj a sarkon balra, és vedd fel az elemet. Ezután fordulj meg, és haladj át a ventilátor-aknákn. Ugorj le, és küzdj meg a Dinosaur Főellenséggel.



[1] Ugorj a pultra, és beszélj Mr. Potato Head-del. **[2, 3, 4]** Bucking Bronco-t a szerkezet alján lévő kapcsolóval tudod beindítani. Mássz fel a gépre. A póznákon keresztül átjuthatsz a sarokban lévő bevásárlókocsiig. **[5]** A krampuzsról visszapatannasz az előző polcra. **[6]** Az első folyosón kerüld ki a pattogó kosárlabdákat. **[7]** A forgó biciklikerek nem veszélyesek. **[8]** Mássz fel az ugrókötélen. **[9]** Kapt el a csirkét, és pattanj fel a gördeszkára. **[10]** A görri át fog hajtani a tölcséreken. **[11]** Még egy tologatható doboz. **[12]** Fuss végig a polcon. **[13]** Vedd fel a csirkét, és menj át a nyíláson. **[14]** Lődd le a ventilátorban tanyázó robotokat. **[15, 16, 17]** Újabb kihívás, ezúttal gördeszkán. **[18, 19, 20]** Nézz körül a dobozokról.

A DINOSAUR FŐELLENSÉG



Ha túl sokáig állsz egy helyben, Dinosaur tüzet okád rád. A zöld ragacs is igen-csak megnehezíti a dolgot. Használj a lézered, vagy, ha közelről szeretnéd elintézni, alkalmazd a forgó támadást.

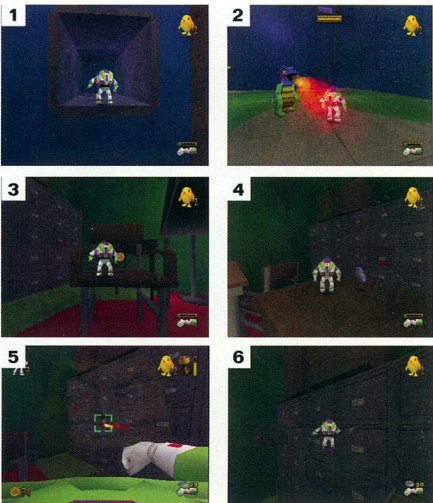
DINOSAUR FŐELLENSÉG

Az egész játék során ez a legkönnyebben legyőzhető főellenység. A győzelemhez nem is kell más mint egy kiadós lézer támadás. Mikor túl közel kerül, és tüzet hány, ugorj át a zöld ragacsot, pördülj meg, és újra indítsd meg a lézertámadást így előbb utóbb fel fog robbanni. Jutalmad pedig egy Pizza Planet token lesz.

AL JÁTÉKPAJTÁJÁNAK FOLYTATÁSA

Ha végre sikerült legyőzöd a Dinosaur Főelleniséget, szedd össze az érméket, és az elemet, aztán küssz fel a kötélén. Menj vissza arra a helyre, ahol a csirkemamát, és gördeszékát találtad, majd menj be az utolsó szobába. Hamm az asztalon tanyázik. Ugorj át a második asztalra, és vedd fel a disc utánpótlást.

AL JÁTÉKPAJTÁJÁNAK FOLYTATÁSA



[1] Ez a szellőző vezet el a Dinosaur Főelleniséghez. [2] A kötél az egyetlen ki- és befelé vezető út. [3] A szék segítségével feltornászható magad a megfelelő magasságra. [4] A diszkekkel lödd ki az irrattartón lévő zarakat... [5, 6] Miután kinyitlak, rájuk ugorhatsz.

Semmisítsd meg az első két fiókon található lakatot. Ezeket keresztül könnyen átjuthatsz a harmadik fiókhoz. Onnan ugorj fel az irrattartó tetjére, hogy felvehesd a Pizza Planet token-t. Ezzel vé-

geztél is teendőddel itt, Al Játékpajtájában. Most, hogy végre megszerzed a Rocket Boots-t, menj vissza Andy Szomszédáságába, és indulj az RC Kocsis versenyen egy újabb Pizza Planet token-ért.

8. PÁLYA: AL ŪRBIRODALMA

A KÖZPONTI TERÜLET



A Központi Terület Al Játékpajtájának a legfontosabb része. A függök is meglehetősen fontos részét képezik a szobának.

A KÖZPONTI TERÜLET

Lödd ki a szoba közepén cirkáló robotokat. Az egyik mellett megtalálod a zöld lézert, és egy pajzsot. A támadó robot könnyen le lehet szelni: lödd folyamatosan, mire ő megáll, és fedezékbe vonul. Most indulj el az arcade-játékgép, és a labdás kosár felé.

CLAW JÁTÉKGÉP

Mász fel az első játékgép melletti vödörre, majd onnan tovább a székre. Ez-



után lödd le a robotot a szemben lévő székről, és a vödör segítségével kapaszkodj fel az arcade-játékgépre. Most ugorj gépről gépre, hogy a sarokból felvehesd az érméket, és az elemet. Mikor eléred az utolsó játékgépet, ugorj át a golyóstollra, és csússz le rajta. Mielőtt visszamásznál, vedd fel az érméket és Martian-t, majd ugorj át a sarokban lévő Claw-játékgépre. Szökjenj le a székre, és tornázd fel magad az irányító gombhoz. A következő feladat: a kar

A CLAW JÁTÉKGÉP



1, 2 A vödörrel eléred a magasabb helyeket is. **3** Vedd fel az érméket. **4, 5** Ugorj át a labdás kosarat. **6** A claw játékgép kezelése némi rutint igényel.

segítségével felemed a token-t, ami ezután a lyukon át a talajra fog pottyanni. Az első ugrással a kart fel, és le tudod mozgatni. Amikor a kar árnyéka párhuzamos a token-nel, megint huppanj rá a gombra, hogy a másik irányba is elmozdíthasd. Ekkor az árnyék pont a token fölött áll meg.

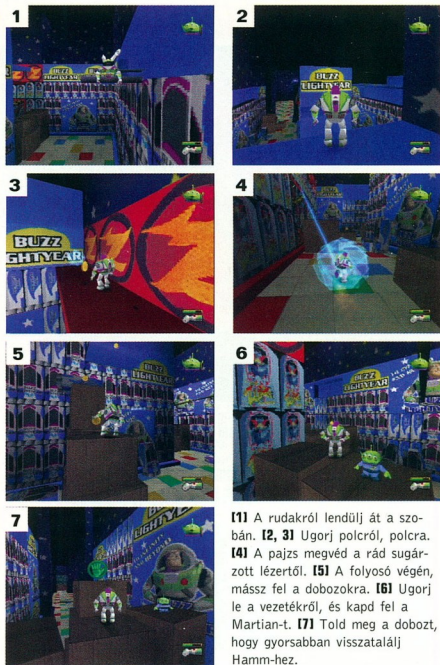
Megint ugorj a gombra, hogy a kar leereszthessen, és felmarkolhassa a Pizza Planet token-t, ami hamarosan Rex mellett a földön fog landolni. Ha megvan, menj vissza a szoba közepére.

AZ ELSŐ HELYSZÍN

Emlékszel még, hogy hol találad a zöld lézert? Mert a hely, amit keresel, pont a mögött található. Szökkenj fel a

dobozokra, és a falból kiálló rudakon lendülj át a szoba túoldalára. Az utolsó előtti rudról hintázz át a jobb oldali polcra, és onnan vedd célba az utolsó póznát, mert különben nem érnéd el. A polcra ugorj át a túlsó peremre, majd tornázd fel magad a következő polcra. Itt vedd fel az elemet, és hatástalanítsd a robotot. Látod a két peremet? Ugorj rá oda, majd gyalogolj át a piros polcra. Vedd fel az erőteret, és ugorj le a földre. Most rohanj addig, amíg el nem éred a dobozokat, mássz fel rájuk, és kapd el a kötelet. Csússz át a második kötélnél, és vedd fel az elemet. Ugorj le a kötéltől körülbelül félúton, és vedd fel a Martiant. Most szökkenj át a következő dobozcsoportha, a folyosó mentén, hogy a saroknál meg-

AZ ELSŐ HELYSZÍN



1 A rudakról lendülj át a szobán. **2, 3** Ugorj polcra, polcra. **4** A pajzs megvéd a rád sugárzott lézertől. **5** A folyosó végén, mássz fel a dobozokra. **6** Ugorj le a vezetékra, és kapd fel a Martiant. **7** Told meg a dobozt, hogy gyorsabban visszatalálj Hamm-hez.

látogathasd Hammet. Ide kell majd visszajönnöd egy újabb tokenért, miután megszerezted mind az 50 érmet. Megint mássz meg a következő dobozhalmot, és lökd meg a ládát. Ha megtalálod a Martiant, ismét a szoba közepére fogsz kilyukadni.

A MÁSODIK HELYSZÍN

A Második Helyszínen az elsőtől jobbra található. Először lödd le a pattogó robotot, aztán pedig mássz a doboz tetejére.

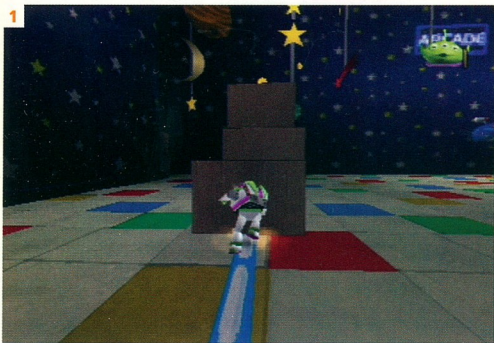
Hatástalanítsd a balra lévő robotot is, majd megint ugorj. Most a folyosón körülkélj a robottal is végezz, pattanj fel a polcra, és onnan kapaszkodj a Martiant dobozra. Ezen a helyen se kíméld a robotot. A kötélnél melletti egy repülő csészealjba fogsz botolni, aki egy újabb versenye fog kihívni, a folyosón lévő kötelek között. A győzelem nyitja az, hogy amikor eléred a piros jelet, pattanj le a kötéltől. Így pont elég idődd lesz elkapni a következőt. Mikor célba érte, szökkenj át az újabb polcra, és gyűjts össze a

A MÁSODIK HELYSZÍN

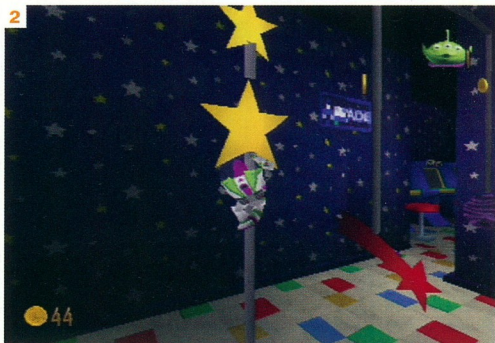


1 Ne halogasd, végezz velük azonnal! **2** Használd csak bátran azt a lézert. **3** Ez a verseny egy picit csellesnek fog bizonyulni, de Buzz szerencséjére mindig újra kezdheti, ha nem sikerül. **4** A köteleken keresztülútsúszhatsz a pályán, de vigyázz a váratlan meglepetésekkel. **5** Már csak néhány ürlény hiányzik.

A KÖZPONTI TERÜLET FOLYTATÓDIK



11 Told a dobozokat a függök felé, hogy elérhesd a legalsó fokot. **12** Fokról, fokra mássz fel a függön, közben vedd fel a rajta csüngő érmét.



Martian, az elemet, és az érmét. Ha ezután leugrasz, meglátod a marslakók anyahajóját. Erre a helyre kell majd visszajönnöd, ha megvan mind az öt Martian.

get taláod. Ja, és ne feledd, hogy a Buzz token-t a félhold tetejéről tudod felvenni, egy hatalmas ugrással.

A KÖZPONTI TERÜLET FOLYTATÓDIK

Amikor ismét átjutottál a központi területre, told a dobozt a szoba közepén lévő függőhöz. Mássz a dobozra, majd ugorj át a függőre, és kapaszkodj fel a kötélen, ameddig csak lehet. Innen ugorj át a következő fokra. Ezzel a technikával gyűjtsd össze az érméket, aztán ugorj arra a fokra, amin a Martian lézeng. Ugorj tovább az utolsó fokra, és szökkenj be abba szobába, ahol a Buzz Lightyear Buggy főellenség-



BUZZ LIGHTYEAR BUGGY FŐELLENSÉG

Mivel az ellenség különösen érzékeny a lézerre, nem lesz szükség egyéb csodafegyverre. Szerencsére elég nehezen tud megfordulni, ezért használj ki a lehetőséget, és mindig előbb kerülj mögé. Amikor kilő egy hőkövető-lövedéket, szaladj addig egyenesen, amíg fel nem robban. Ezután egyszerűen kövöld az előző taktikát, és örüli a sikernek. A sarokban egy elemet is találsz.

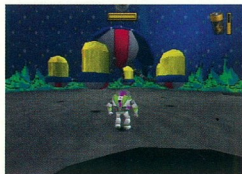
BUZZ LIGHTYEAR BUGGY FŐELLENSÉG



Buggy Főellenség önzeverésű lövedékei igen nagy veszélyt jelenthetnek a számodra. Ne ácsorogj sokáig tanácstalanul, mert eltalálhat egy lézersárgát. Inkább ugorj mögé, győzd le, és tiéd a token.

9. PÁLYA: CSATA A JÁTÉKPAJTÁBAN

A főrobot ellenséget nem lesz nehéz legyőzni. Mikor meglövöd a nagy robotot, válaszul több kis robotot fog feléd küldeni. Hatástalanítsd őket is, s amikor mind elfogytak, tüzelj a nagy robotra, és várd meg, míg felrobban. Ahhoz azonban, hogy a főrobotot elpusztítsd, előbb a kicsikkel kell végezned.



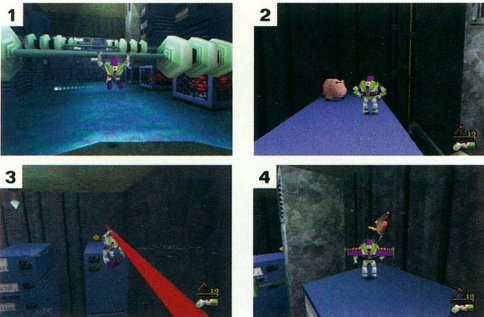
11 Ne ácsorogj túl sokáig egy helyben, mert az óriásrobot eltalálhat a lézerral.

10. PÁLYA: A LIFTHAJLSZA

Lödd le a robotot, aztán haladj egyenesen, egészen az érméig. Vedd fel, és beszélj Mr. Potato Headdel. Ezután fordulj meg, és irány a szoba, ahol az oszlopok, és az áram alatt lévő víz van. Itt pilonról pilonra kell lendülnöd, minden alkalommal egy nagy ugrás segítségével. Ugorj tehát, és kapd el az első oszlopot. Buzz automatikusan át fog lendülni a következőre. Amikor azonban elérte az ugrás tetőpontját, és zuhanni kezd, ismét nyomd meg az ugrás gom-

bot, hogy hősükn kiterjeszthesse a szárnyait, és elérje a következő pilont is. Ha megérkeztel, keress meg Hammet. Ha megérezted, keress meg Hammet. A piros kábelt, generátorról generátorra szökkenve érheted el, de figyelj oda az időzítésre, nehogy megrázzon az áram. Küssz végig a vezetéken, és ugorj le Mr. Potato Head lábáért, és az egyik felhúzható egéért, amiből ötöt kell összeszedned. Most indulj vissza Mr. Potato Head lábával, hogy megkaphasd a legújabb fegyvered: az akasztóhorgot.

A LIFTHAJLSZA



[1] Lendülj pilonról pilonra, hogy átjuthass a gépekhez. **[2]** Hamm a sarokban henyél. **[3, 4]** A vezetéken át megszerezheted Mr. Potato Head karját.

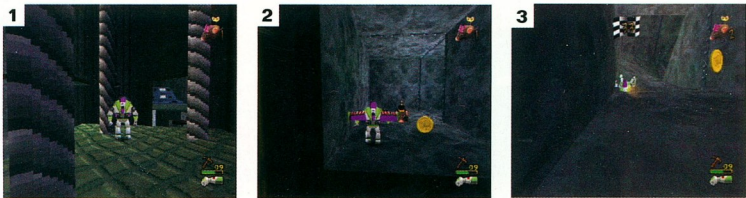
A SZELLŐZŐAKNÁK

Az akasztóhorog segítségével kapaszkodj fel a kigyókkal teli aknába. Lódd le őket, és sétálj el a végébe. Vigyázz, mert ha túl közel mész a rácshoz, megszűsz. Megint használd a horgot, és nézz fel. A következő ugrásnál figyelj az időzítésre, nehogy eltaláljon a rácson mögött kirepülő lángcsóvák egyike. A sarkon túl megtalálod a zöld lézert, egy kigyóval egyetemben. Ezután, ha tovább haladsz balra, körülbelül félúton találkozni fogsz Rex-szel, és egy újabb mechanikus egérrel. Vedd magadhoz az egetet, és indulj el az akna végébe. Ismét nézz fel, de mielőtt használnád a horgot, figyelj oda a lángnyalábokra. Húzd fel magad minél gyorsabban, és a horog segítségével menj fel ismét a következő szintre. Ha felérlél, lódd le a robotot, és egy bukfenccel támadd meg a pajzs mögött rejtőző robotokat is. Amikor tiszta a levegő szaladj a rácshoz, és fordulj el 180 fokkal. Gyorsan nézz fel, és a horoggal húzd fel magad, mielőtt újra meggyullad a tűz. A következő szinten várd meg, amíg megáll a ventilátor, és megint használd az akasztóhorogot. Ezután a ventilátor, és lángcsóvák kombinációjával kell szembenézned, tehát ismét a gyors reflexeké a főszerep. Ha sikeresen felérlél, menj be a kis irodába, a pedál segítségével indítsd be a ventilátorokat, majd ugorj az asztal tetejére. Mássz fel a konzolra, vedd fel az egetet, és taposs a gombokra. Így aktiválhatod a lifteket, és kinyithatod az ajtókat. Először ugorj a jobb felületi gombra, majd utána a középsőre.

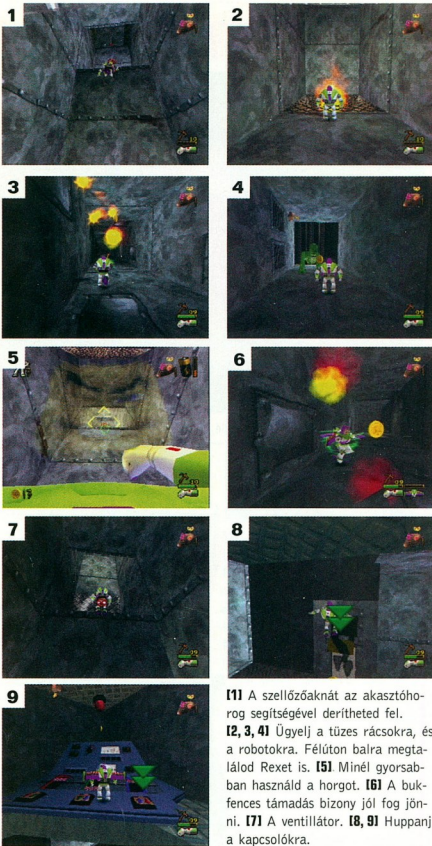
A LIFTAKNÁK

Ugorj a jobb oldali lift feletti lapra. Innen könnyen elkaphatod a falon lévő egetet. Most mász fel az akna tetejére, és beszélj Mr. Mouse-zal, aztán ugorj az egyik liftre. Most várj, amíg a lift, amin állsz, feljutott a legmagasabb pontra, a másik lift pedig a legalacsonyabbra. Ezután pattanj át a másik lagra, és így szípen haladj felé. Végül a szellőző aknában megtalálod az utolsó egetet is, így érmevel és egy kapszolóval egyetemben. Huppantj a kapszolóra, hogy aktiválhasd a ventilátort, ami által visszamehetsz az alsószorbelt kiindulási pontra. Amint felfelé emelkedsz, ugorj át a peremekre, és vedd fel az érmeket. Az akna tetejére érve újra találkozol Mr. Mouse-zal, aki most egy versenyre fog invitálni. A következő lesz a fel-▶

A LIFTFAKNA



[1] A kábelek közt egyik lapról a másikra ugrani nem lesz könnyű. **[2]** Mr. Mouse versenyre hív. A Pizza Planet token-t az akna mélyén találod. A lyukakat kikerülve kell utána csusznod. **[3]** Mielőtt elmerülnél az ugrálás örömeiben, ne feledd, hogy nem túl sok idő áll a rendelkezésedre.



A SZELLŐZŐAKNA

[1] A szellőzőaknát az akasztóhorog segítségével derítheted fel. **[2, 3, 4]** Ügyelj a tüzes rácokra, és a robotokra. Félúton balra megtalálod Rexet is. **[5]** Minél gyorsabban használd a horgot. **[6]** A bukfenccel támadás bizony jól fog jönni. **[7]** A ventilátor. **[8, 9]** Huppantj a kapszolóra.

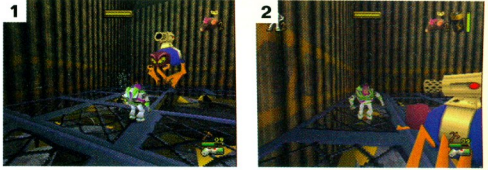
adatot: Le kell csúsznod a szellőzőaknán, hogy az aljáról felvehesd az újabb Pizza Planet token-t. Ut köbén figyel a fekete-sárga színű jelölt mezőket, és amikor beleérkeztél egy ilyenbe, gyorsan nyomd meg az ugrás gombot. Így biztos nem fogsz lepottyanni. Ha egy ugrással nem tudod kikerülni az akadályokat, bátran produkálj egy nagy ugrást. Most, hogy megvan mind az öt érke, indulj vissza a kis irodába (az alagsorban lévő ventilátoron át), és Mrs. Mouse-tól kérd el az újabb Pizza Planet token-t.

SPIDER GUNRO FŐELLENSÉG

A Spider Gunro Főellenléget a Mr. Mouse-zal szembeni liftaknákon találod meg, de a szűkre szabott terület miatt nem lesz túl könnyű a feladat. Ezért a leggyorsabban akkor győzheted le, ha folyamatosan adagolod bele a lézert, és nem térsz ki a támadásai elől.

Szerencsére nem nyer energiát, ha megöl téged, úgyhogy amikor sértetlenül újra nekilendülsz, könnyen ellátható a baját.

A SPIDER GUNRO FŐELLENSÉG



[1] A Spider Gunro az egyik legnehezebben legyőzhető főellenlég. [2] Vigyázz, nehogy lepottyanj a szoba közepén tátongó lyukon.

11 PÁLYA: AL JÁTÉKPAJTÁJA

VERSENY A PATKÓKÉRT

Kezdjük az elején. Beszélj Bullseye-jal, és fogadd el a kihívását. A feladat: időn belül találd meg mind az öt patkót. Kezd azzal, amelyik Rex mellett van, aztán haladj tovább az óramutató járásával megegyező irányba. A padlóról vedd fel a második, és a harmadik patkót, majd mássz fel a székre, onnan pedig ugorj az asztalra. Itt megtalálod a hiányzó két patkót is.

A KONYHA

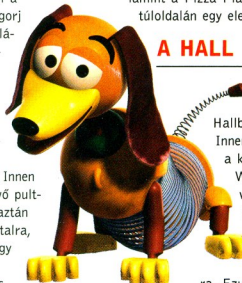
Lódd le a hűtőn található piros zárat, és mássz fel a polcokon. Innen ugorj át a közepén lévő pult-ra. Beszélj Jesse-vel, aztán pattanj át arra az asztalra, amin a mérleg van. Egy nagy ugrást követően huppanj a mérlegre, és már fény is vagy a szekrényeken. Hatástalanítsd a kigyót, és próbáld kikerülni az ágyugolyókat. Ezután ugorj az ágyúhoz, fordulj balra, és két fegyver ugrással lámpáról lámpára, lendülj át a sarokban lévő szekrényre. A következő három lámpánál is tedd ugyanezt, majd huppanj a hűtő tetején található gombra – ami felrobbantja a sarokban álló ágyút. Mielőtt átugranál a polcra, lódd le a kigyót, aztán pedig kapd el megint a lámpát. Lendülj át az utolsó sarokba, és zsebedbe az első crittert.

A VONAT SZOBA

Indulj el a Vonat Szobába, és told a dobot az ágyig. Kapaszkodj fel rajta, és fordítsd balra a kapcsolót. Ezután haladj tovább az óramutató irányába, és fordítsd el a következő kapcsolót is,

hogy összekösd a középső pályát a belsővel (a faltól távolabbi). Most irány az utolsó kapcsoló, amivel összekötheted a középsőt, és a külső pályákat. (a falhoz közelebbi). Ezután a vonat pont beleszalad az ütközőkbe. Most menj a sínpálya végére, és lökd a dobot az ágyhoz. Mássz fel az ágy tetejére, és pattanj rá a gombra, hogy felrobbantsd az ágyút. Gyűjtsd össze az érméket, valamint a Pizza Planet token-t. A kürtő túlfalánál egy elemet is találsz.

A HALL

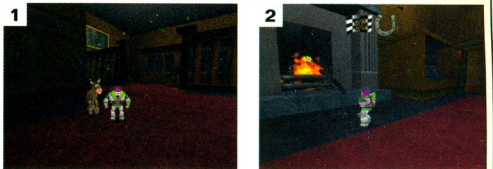


Told át a dobot a Vonat Szobából a Hallba, és mássz fel rá. Innen kapaszkodj tovább a kisasztalra. Told a Woody dobot a piros vonalig, tornázd fel magad, majd egy nagy ugrással szökkenj tovább a Mexikói kalap-ra. Ezután szaladj a gombhoz, huppanj rá, és az érmékkel egyetemen vedd fel a crittert. Mielőtt be pattannál Woody játékvárosába, a TV tetejéről kapd fel az elemet, és az érmét. A város végén megtalálod a pisztolyforgatót, valamint azt a gombot, amivel a második ágyút is hatástalaníthatod. Nyomj a kapcsolóra amilyen gyorsan csak lehet, és a forgó támadással nyírd ki a cowboy-t. Ezután megszerezheted az újabb Pizza Planet token-t is.

A FÜRDŐSZOBA

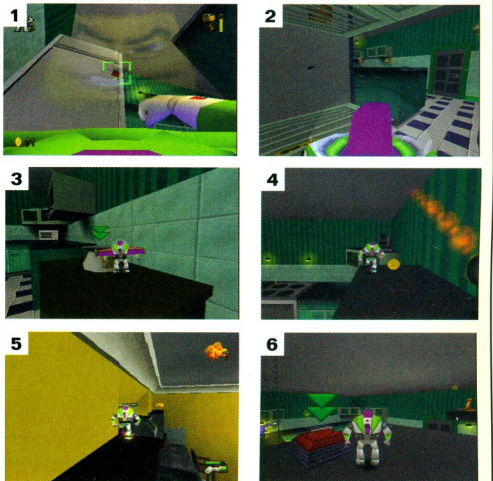
Menj vissza a nappaliba, ahol előzőleg megtaláltad a patkókat, és lódd le a zárat a sarokban lévő tálalóról. Innen átsétálhatsz a fürdőbe. Ezután a sarokban lévő gombbal árszad el helyiséget. A szivacsokról elérheted a magasabb ▶

VERSENY A PATKÓKÉRT

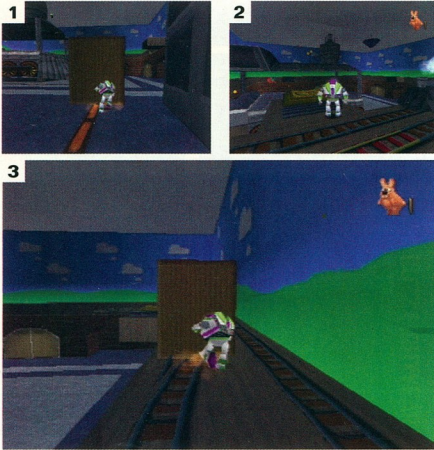


[1] Bullseye kihív, hogy gyűjtsd össze öt patkót 30 mp alatt. [2] A kandallóban is rejtőzik egy Buzz token.

A KONYHA



[1] Lódd le a hűtőn lévő zárat. [2] A belső polcokon magasabbra juthatsz. [3, 4] A mérlegről pattanj át a szekrények tetejére. [6] Huppanj a gombra.



[1] Told a dobozt a hallból a vonat szobába. **[2]** A váltókkal eltérítheted a vonatot. **[3]** Most pedig told a dobozt az ágyhoz.

részeket is. Mikor megvan az ötven érme, ne feledd meglátogatni Hammet, aki a kád alján cseleng. Huppanj a mosdó melletti gombra, majd szökkenj vissza a szivacsokra, onnan pedig mássz fel a gombhoz, és pusztítsd el az ágút. Ha sikerült, ugorj át a zuhanyfülkében lévő polcra, és a gomb megnyomásával emeld a vízszintet.

Most ugorj vissza a szivacsokra, vedd fel a crittert, és az érméket, azután pedig célozd meg a kádat, és a gombot, amivel leengedheted a sok vizet.

A NAPPALI

Amennyiben kevés az energiád, töltsd fel magad az asztal alatt található elemmel. Ezután ugorj a lódd

székre, onnan pedig az asztalra. Kapaszkodj fel a korlátra, majd ugorj át a szemben levőre. Szaladj át a sarokhoz, és mássz fel a lámpához, és mássz fel a lámpához, hogy feljuthass a polc tetejére. Ott szedd össze az érméket, a zöld lézert, és lödd le a papagájt. Ezután készülj fel az egyik legrövidebb ugrásra, ugyanis az ágyülékidő gombhoz a falba szerelt lámpákon át juthatsz el. Először egy hagyományos ugrással kapd el az első lámpát, aztán az esés közben nyomj még egy ugrást. Buzs így magától át fog lendülni, és elkapja a következő lámpát is. A végén felveheted az utolsó crittert, majd menj vissza Jesse-hez.

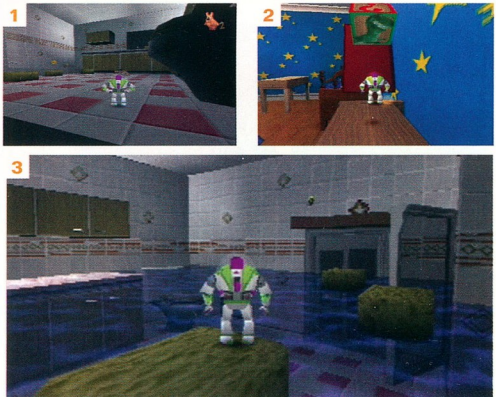


A HALL



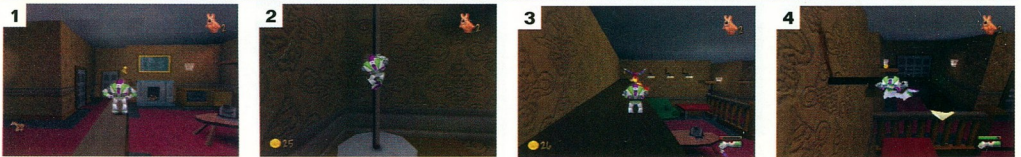
[1] A dobozról ugorj az oldalsó szekrényre. **[2]** Told a dobozt a szekrény végéhez. **[3]** Az elemet a TV-n talárod. **[4]** A Pisztolyforgatót könnyű kinyírni.

A FÜRDŐSZOBA



[1] Ezt a titkos fürdőszobát közelítheted meg a hallból. **[2]** Ugorj a kapcsolóra, és már ömlik is a víz. **[3]** Szókkanj egyik szivacsról a másikra.

A NAPPALI



[1] Figyelj a sarokban lévő ágyúra, amikor a szobának ezen a részén ügyködsz. **[2]** Mássz fel a sarokban lévő lámpára. **[3]** Lödd le a polc tetején tanyázó papagájt, és menj le a szoba sarkába. **[4]** A rudakról lendülj át a gombhoz, és ugorj rá, hogy megsemmisítsd az ágút.

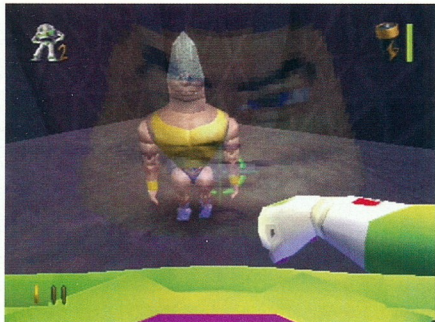
12. PÁLYA: A GONOSZ EMPEROR ZURG

Az Emperor Zurg-ot, leghatékonyabban a forgó támadással győzheted le. Nem lesz nehéz dolgod; ugyanis ha Buzz elég áll Zurghoz, a lövedékek elszállnak a feje felett.



Ha elég közel állsz, Zurg átló a fejed felett. Alkalmazd a forgótámadást.

VERSENY A SÚLYZÓKÉRT



Kihívás: a három szobában találd meg mind az öt súlyzót.

13. PÁLYA: BESZIVÁRGÁS A REPTÉRRE

Kövessd a folyosó útvonalát, majd lödd le a banditákat, és a kigyókat. Huppanj a bőröndre, hogy feljuthass a szállítószalagra, aminek utazz egészen a végéig. Ott a rúdról lendülj át az egyik csomagra, aztán tovább a következő futószalagra. A túlóldalon is ismételd majd meg ezt a műveletet. Ha megérettél, mássz fel a zöld bőröndre. Útközben szedd össze az érméket, és lödd le a keselyűt. Aztán, mikor majdnem az út végére értél, szökkenj át a fekete-sárga póznára. Most néhány futószalagon kell átveickélned. Először kapaszkodj fel a zöld bőröndre, mielőtt még elkapná a fekete-sárga oszlopot, hogy átrendítsd magad a következő szakaszra. Hogy egy kicsit megkönnyítsd a dolgot, ugorj az álló peremre, majd tovább, át a következő futószalagon. Végül eléred az oszlopot, amiről gyorsan lendülj át a falból kiálló horizontális rúdra. Egy nagy ugrással szökkenj át az oszlopra, de ne mássz teljesen a tetejéig, mert ha betűd a fejed, leesel. Ezután mássz át a következő oszlopra, a kábel segítségével csúszs le a futószalagra, és vedd fel

az érméket, és a Tike-ot. Ha mindezel megváltál, ugorj le a földre, ahol már vár az erőművész, hogy újabb versenyre hívjon ki.

VERSENY A SÚLYZÓKÉRT

60 mp áll a rendelkezésedre, hogy megtaláld az öt súlyzót. Közülük három ebben a helyiségben van; egy a sarkokban, egy a futószalag alatt, egy pedig a tetején. A maradék kettőt a szomszédos szobákban keresd.

POGGYÁSZMEGŐRZŐ

Ebben a helyiségben, az óriás csomaghalmokon kívül megtalálod Mr. Potato Headet is, aki épp a száját hiányolja. Mássz fel a táskára, és vedd fel az érmét, meg az érméket. Ezután menj vissza oda, ahol az egyik súlyzót megtaláltad, és lödd le a banditákat. Vedd fel az olajon lévő érméket, a zöld lézerrel együtt. Tike kapitány gépe a szoba sarkában található. Ide kell majd visszahoznod az öt csellengő

BESZIVÁRGÁS



1 A dobozról mássz át a szállítószalagra. **2** A rúdról lendülj át a párhuzamos szállítószalagra. **3, 4** A zöld bőröndökörül felfelé repítheted magad. **5** Mássz fel a fekete-sárga póznára. **6** Ne mássz egész az oszlop tetejére. **7** Az utolsó póznáról elkaphatod a titkos Tike-ot.

A POGGYÁSZMEGŐRZŐ



1 Beszélj Mr. Potato Headdel, és mássz meg a kupacot. **2** A csomaghegyen félfőn felfelé, balra, találsz egy elemet. **3** Told odébb a kereket, hogy felmászhas a szárnyra. **4** Várd meg, míg a szárny teljesen felemelkedik, aztán ugorj. **5, 6** A bakancs segítségével a csomagkupac tetejére juthatsz.

Tike-ot. A szoba másik oldalán egy pár arbrons hever, amit a sarokba kell tolnod. Először ugorj fel a szárnyra, ami tulajdonképpen inogó rámpák halmozatát képezi. Itt is pont úgy kell cselekedned, mint a libikóka deszkáknál: várd meg, hogy a szárny vége felemelkedjen, aztán nekifutásból szökkenj át a másik szárnyra. Innen pattanj át a gép farok részére, és vedd fel az érméket. Most ugorj át a géptörzshöz lévő emelvényekre, ahol megtalálod Mr. Potato Head száját, és még egy érmét. Ha megvan, menj vissza Mr. Potato

Headhez, és add vissza a hiányzó darabot. Ezután a bakancs segítségével mássz újra a csomag halom tetejére, és amikor elfogyott az üzemanyag, pattanj át a szállítószalagra. Prospector Főelleniség már várja az érkezésed.

A PROSPECTOR FŐELLENISÉG

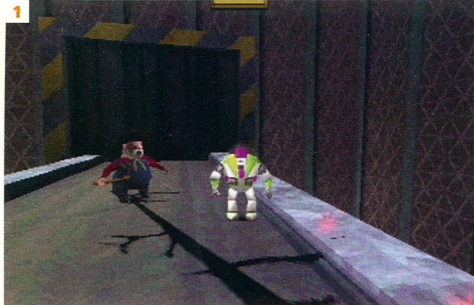
A legkönnyebben hátulról, forgó támadással végezhetesz vele. Vigyázz, mert elől a csákány igen veszélyes lehet.

A POGGYÁSZMEGŐRZŐ FOLYTATÁSA

Miután sikeresen legyőzted a főelleniséget, a zöld bőrdőrről katapultálj a fekete-sárga oszlopra, a futószalag végénél. Mássz fel rá, és a kábelben lecsúszva kapd fel a Tike-ot a futószalagról. Most menj vissza a szerelőcsarnokba, a géptörzshöz, és mássz fel rá. Keresd meg a Pizza Planet tokent, az elemet, és a „tölcsért”.

Most ismét ugorj le, és a bakancsral repülj át a motorhoz, ahol egy Tike kóborol. Innen megint menj vissza oda, ahol az izmos fickó a versenyre hívott. Mássz a futószalagra, és a zöld tászkáról szökkenj a röntgengépre. Ugorj át a következő gépre, és a fekete-sárga oszlopról lendülj át Hammhez. Most az oszlop, és a röntgengép segítségével keresd meg a negyedik Tike-ot is. Az utolsó elkóborolt kicsi Tike-nak pedig ott akadsz a nyomára, ahol a bakancsot találad.

A PROSPECTOR FŐELLENISÉG



1 A Prospector ádáz rengéshullámokat bocsát felé, egyenes vonalban. **2** Amikor a földre sülty, ugorj el, és alkalmazd a forgótámadást.



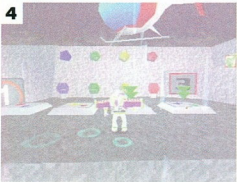
A POGGYÁSZMEGŐRZŐ FOLYTATÁSA



[1] Az oszlopról átlendülhetsz a következő futószalagra. **[2]** Innen már könnyen eljutsz a legmagasabb futószalagra is. **[3]** Az egyik Tike-ot a szerelőcsarnokban, a két motorral találod meg. **[4, 5]** Hammet a röntgen gépen talárod - valahol a sarokban bujkál.

14. PÁLYA: AKCIÓ A KIFUTÓPÁLYÁN

LŐDD LE A BANDITÁKAT



Ha lelőted a banditákat, indulj el balra, és gyűjtsd be az első kicsi bőrdöndőt. Haladj tovább balra, és megtalárod Hammet. Most ballagj körbe az óramutató járása szerint, lödd le az összes rosszfiút, és vedd fel az érméket. Rexet végül az utánfutónál találod meg. Mögötte, a teherkocsin pedig keresd meg a következő elveszett Tike bőrdöndőt. Az utánfutó rudjáról lendülj át a vezetőkre, és menj a fejtörőhöz. Ugorj le, és a levegőben fordulj el balra, hogy a színes gombok-

nál landolhass. A fejtörő egy picit nehéz lesz, mert a gép minden alkalommal találomra állítja magát újra. Mindig arra kell törekedned, hogy azonos színű lámpák világítsanak a gombok felett. Mikor egy gombot megnyomsz, megjelenik egy új szín, egy másik pedig eltűnik. Sajnos nincs meghatározott felvilágítási sorrend, a színek véletlenszerűen követik egymást. Ezért amikor felfedezel egy megegyező színpárt, ugorj gyorsan a gombokra. Ha kész vagy, mássz vissza,



[1] Lödd le a kifutót megrohamozó mexikói banditákat.
[2] Rexet a csomaghordó kocsii tetején találod.
[3] A platformra az oszlopon, és a vezetőken át juthatsz el.
[4] Ugorj a gombokra.
[5] A sarokban egy elem vár.

és a helikopterről vedd fel az érmét, meg a token. Az utánfutó melletti saroknál egy elem is üti a markod, ha leugrasz érte.

SLINKY KIHÍVÁSA

Indulj el a reptér központja felé, hogy megtaláld Slinky-t.

SLINKY KIHÍVÁSA



Slinky a kifutó közepén rejtőzik. Készülj fel egy trükkös kihívásra.

A feladat szerint 60 mp alatt kell átszaladnod a zöld ragacson, anélkül, hogy felugranál egy újabb Pizza Planet token-ért. Az ütvesztőt legkönnyebben az analóg irányítóval lehet megadásra kényszeríteni, ha rendelkezel egy Dual Shock paddal. Vele ugyanis Buzz legapróbb mozdulatait is könnyen lehet koordinálni. Digitális irányítóval, sajna elég nehéz lesz a feladat. Mi időben szótunk.

A BLACKSMITH FŐELLENSÉG

Mássz fel a reptér közepén lévő oszlopra, majd pattanj át a repülőre. Ezután szaladj át a gép túoldalára!



A BLACKSMITH FŐELLENSÉG



[1] A gép szárnyáról elérheted a külső épületeket. **[2]** A Blacksmith Főelleniség a hetes épület tetején bujkál. **[3]** Neki van a legpusztatalanabb támadási módszere – a nyomkövető mini-földrengető. Ugrájl folyamatosan.

ra, és állj meg a külső területekhez közeli szárnyon. Innen azokra a helyekre is elugorhatsz, ahol idáig még nem jártál. A Hatos Zónában keresd meg a futószalag tetején lévő újabb Tike bőrdödöt, majd nézz körül a Nyolcasban is. A Hetes Zóna tetején találod meg a Blacksmith Főelleniségét. Erre a főelleniségre szintén nem hat a lézer, s ez azt jelenti, hogy a leghatékonyabb eszköz a forgó támadás lesz. Vigyázz, nehogy eltaláljon az árammal, és ugorj a háta mögé. Így garantált a győzelem.

15. PÁLYA: AZ UTOLSÓ FELVONÁS



Az utolsó felvonásban tulajdonképpen három, az előzőekben már egyszer kinyírt főelleniséggel találod szembe magad: a Prospectorról, a Pisztolyforgatóval, valamint a Blacksmith Főelleniséggel. Végezz mind-

egyikkel a jó öreg forgó támadás segítségével. Először csalogasd el a többieket Blacksmith közeléből, majd ugyanazzal a módszerrel, mint már korábban is, küldd a másvilágra. Elég valószínű, hogy te is rende-

sen elszenvedsz néhány sérülést, de szinte biztos, hogy a második élettel sikerül végső győzelemre vinni a dolgot. Utána nem marad más hátra, mint hátra dőlni, és élvezni műsort.



Tomb Raider

The Last Revelation

HIVATALOS MEGOLDÁS 2. rész

HA EGYSZERŰEN CSAK ANNYIT MONDUNK, HOGY A TOMB RAIDER THE LAST REVELATION NAGYSZERŰ, AKKOR EZZEL ALULÉRTÉKELJÜK A JÁTEKOT. A KONTINENSEKET ÉS TÖRTÉNELMI KORSZAKOKAT FELVONULTATÓ CSELEKMÉNY ÁTÉLÉSÉHEZ ÉS MEGÉRTÉSÉHEZ SZÜKSÉG LESZ A TANÁCSAINKRA. AZ APRÓLÉKOS LEÍRÁS TUL HOSSZÚNAK BIZONYULT, EZÉRT KÉT RÉSZBEN KÖZÖLTÜK LE. ÍME A MÁSODIK RÉSZ!

Szóval megcsináltad Kambodzsától Karnakig? Eláruljuk neked, hogy a neheze csak most jön. A piramis mélyén először iszonyú bonyolult logikai feladványokat kell megoldanod, majd meg kell küzdened az évezredes álmából felkelte, kissé morcos főistennel. Lehet, hogy Lara megkeményedett a sok-sok évig tartó kincsvadászatban, de ez a rész még őt is próbára teszi! ▶

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZKÉP:
Egy hangulatos és gyönyörűen kivitelezett, ravasz rejtvényekkel teli játék, a Tomb Raider sorozat kétségkívül legjobb epizódja. A jól megtervezett pályáknak köszönhetően a kezdők is élvezni fogják. Kalandra fel!

10
A TÍZBŐL

ALEXANDRIA

Az utazás végeztével megint felgyorsulnak az események. Amint megérkezel Alexandriába, egy szürke katonának rád. Őd meg, és indulj el az oszlopokkal övezett épület felé. Nyisd ki az ajtót az Actionnel, majd nézd végig a filmet. Mielőtt kímész, ne felejtse el felvenni a lézeres célzókészüléket.

Várd be a balkonon a két katonát, aztán ugorj le balra. Ezután indulj el a veled szemben lévő cserépfedésű tető peremén függeszkeve, és haladj egész addig, amíg el nem éred a fent lévő kapcsolót. Engedd fel a kapaszkodásra szolgáló gombot, majd nyomd meg még egyszer, hogy kinyithasd az ajtót. A mögötte rejtőző szobában találsz egy pár egészségügyi csomagot, némi muníciót plusz egy katonát. A másik kamrába ne menj be, ott nincs

semmi érdekes. Ezután szaladj végig a fűtcán, és fejezd be a pályát.

PARTI ROMOK

Az utca többi részével egyelőre ne foglalkozz, hanem menj be a fa mögötti ajtón. Lódd szét az utadat elálló deszkákat, és megnyílik az út az ókori vidámparkba. Ha bent vagy, menj be a piramis szobába és szaladj fel a mechanikus múmia mellett a lépcsőkhöz.

A pisztollyal lódd szét a barikádokat, aztán állj meg a lépcsőn, és jól nézz körül. A tükörben meg fogod látni a küdőlnöben észrevehetetlen csapdákat. Vedd fel az ijat a padlóról, de közben ügyelj minden lépésedre!

Csúszs le a lejtőn a piramis terembe, és pusztítsd el a robbanó nyíllal a szemközti célpontokat. Vedd fel a tokont a földről, aztán mássz vissza a falon lévő nyílason át. Szaladj be a tükörszoba utáni ajtón, majd helyezd a tokont a mechanikus kigyóbüvölő figura elé. A kosárból egy kötél fog kiemelkedni, ezen fel tudsz mászni a következő szintre.

A seprűk között találsz egy darab fát; ha ezt a baloldali falból a feszítővas segítségével kivessz kampóval kom-

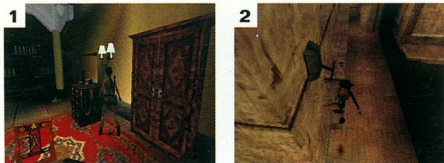
binálsz, egy hasznos eszközhöz jutsz. Az új szerszám segítségével ugyanis fel tudod venni a fűtcát övező fal sötét, zöld szegleteiből az ott megbúvó kulcsokat.

Menj vissza az utcára, fuss át a jobboldali boltív alatt, aztán ugorj egy fejest a vízbe. Kecmeregj ki a vízből, préseld át magad a szűk nyíláson, majd mássz fel a létrán, hogy kijuthass a szabadságra. Itt fordulj jobbra és küzdj meg a kastélyban rejtőző csontvázakkal, majd mássz fel a lépcsőn és ugorj át a sziklákra.

KATAKOMBÁK

Fordulj jobbra, de vigyázz, mert Lara alatt süllyedni kezd a padló. Hogy ezt megakadályozd, nyomd meg a gombot, menj vissza a Partí Romokhoz és ereszkedj le az alsó szintre. Vedd fel a lámpát a földről és világíts vele. Ezután húzd meg a kötelet, majd gyorsan ugorj felre a lezuhanó szikla elől.

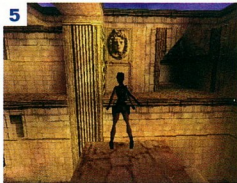
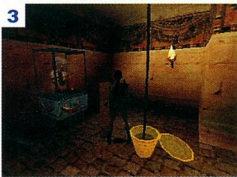
Mássz át a nyíláson, majd nyisd ki a kapukat a túlóladon a feszítővassal. Told az oszlopot a korábban megemelt barna mezőre, aztán térj vissza a csontvázak kastélyán a Katakombákba.



A VÁROS NEVE: ROSSZINDULAT

[1] A lézeres célzókészüléknek még jó hasznát veszed. [2] Ereszd el a peremed, hogy elérhesd a kapcsolót. [3] Vigyázz magadra!

PARTI ROMOK



VIDÁMPARK

[1] A Vidámpark jobbra van. [2] A tükörterem számos csapdát rejt. [3] A kigyóbüvölő figura előcsalogatja a kötelet a kosárból. [4] A horoggal Lara fel tudja venni a kulcsokat. [5] Most hogyan tovább?

VISSZA A KATAKOMBÁKBA

Amikor visszaértél a süppedős padlójú szobába, told át a nagy szobrot az első terembe, és állítsd arra a járólapra, amelybe az arcot vésték. Ekkor egy szellem jelenik meg, aki keresztül kergeti Larát a következő szobán, aztán fel a lépcsőn, de itt szerencsére a jobb oldali szárnyas szobor elpusztítja.

Csússz le a póznán és húzd meg a folyosó végén található kart – egy új kamra fog megnyílni. Mentsd el a játékot mielőtt megismerelnéd az első ugrást, ugyanis itt nem lesz könnyű dolgod. Az első ugrással nem lesz gond, a második előtt vi-

„Lódd le a zombikat a platformról a Shotgunnal, majd ugorj át jobbra!”

szont pontosan be kell állítanod Larát, úgy, hogy a következő kötélt irányába nézzen. Ugorj le, fuss neki és rugaszkodj el a csúsról, hogy elérhesd a második köteleket.

Menj át az ajtón, és a létra tövében megtalálod a kijáratot, ez egy medencéhez vezet. Platformról platformra ugorva kelj át a vízen, aztán húzd meg a kart. Ha megtörtént, a mennyezeti rudakon függészkedve indulj el a másik kar felé. Miatán ezt is meghúztad, egy szellem jelenik meg, ez a vízben rejtőző szobornál fog eltűnni. Távozz a déli kijáraton át, és ballagi a következő párkányhoz.

Lódd le a Shotgunnal a zombit a párkányról, majd lendülj át a jobb oldalra. A Trident első darabja a központi pilléren van, ezt egy ugrással fel is tudod venni. Egy újabb csontváz bukkan fel, ezt szét kell lőnöd, mielőtt Larát bántódás érnie. A Trident második darabját északra találd, ha felvetted szaladj vissza a két kötélehez.

Nekifutásból ugorj fel a jobb oldali falra erősített létrára, mássz fel, és a központi terembe jutsz – vigyázz, mert itt két újabb csontváz lapít. Távozz a terem hátsó részében található létrán, aztán fordulj balra, és lódd szét az agyagedényt. Az amfora helyén egy létra bukkan fel; indulj el keletre és mássz fel a bal oldali sarokban levő létrán, hogy felvehesd a Trident harmadik részét. Ezután célozd meg a jobb oldalon hímblázó köteleket, kapd el és ugorj bele a hasadékbá. Mássz fel a póznán, és a csontokkal teliszórt folyosó végén ott lapul a Trident utolsó darabja. Abban a pillanatban, hogy az utolsó alkotórészt felvetted, a csontok életre kelnek. Lódd szét a csontvázakat, rohanj a létrához és mássz fel rajta. Ezzel vége is a pályának, és a gép elkezd betölteni a következő részt.

PARTI ROMOK ÉS KATAKOMBÁK

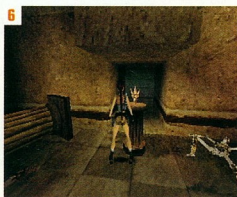
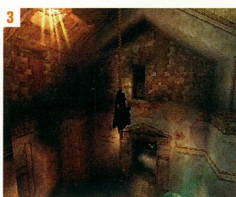
A feszítővassal intézd el az ajtót, majd menj ki a szabadba. Mássz fel a lejtő alján álló blokkra, kapaszkodj fel a hegyre, aztán irány vissza a csontvázak kastélyához. Innen szaladj a katakombákhoz, és – ahogy korábban is tetted – csússz le a póznán a kötelekhez. A jobb oldali létra még mindig itt van, ▶

A KATAKOMBÁK



TOLD EL, LARA!

- [11]** Húzd meg a köteleket, hogy leessen a szikla, de vigyázz hogy el ne találjon.
[12] Ha az oszlopot odébb told, a padló, amin állsz fel fog emelkedni a szoborhoz.

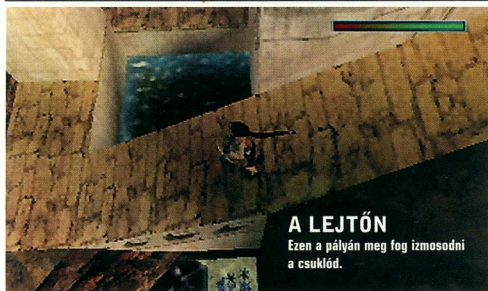


VISSZA A KATAKOMBÁKBA

SZÖRNY-PARTY

- [11]** Ezek a szellemek kitartó figurák. **[263]** Ez az ugrás bizony nem lesz egyszerű. Ments, mielőtt megpróbálsz. **[41]** A szobrok megölik a szellemeket – de vajon miért **[51]** Vedd fel a Trident darabját, de vigyázz, hogy a csontváz el ne kapjon.
[61] Ne harcolj, csak szaladj el.

PARTI ROMOK ÉS KATAKOMBÁK



A LEJTŐN

Ezen a pályán meg fog izmosodni a csuklód.

de most a víztükör melletti lépcsőn kell távoznod.

POSEIDON TEMPLOMA

Óvatosan ereszkedj le a központi kamrába, menj át az északi falon tatóngó nyíláson és küzdj meg a két csontvázzal. Ezután küssz át a falba vésett arc alatt. Ha extra lőszerre van szükséged, a tűzcsapadék környékén megtalálod (légy óvatos). Helyezd a Trident első darabját az oszlopra. Amíg folyik a víz, ússz vissza a központi terebe és fordulj délnek. Itt mássz fel a póznán, és találsz egy újabb

szobrot, amelyen egy másik Trident-darabot kell elhelyezned.

Innen keletre még egy szobor található; mássz fel a falon és tedd a szoborra a harmadik Tridentet. Ekkor sajnos megjelenik egy szellem, és visszakerget egészen a pálya elejére, ahol azonban a szobor végez vele. Ezután indulj el az utolsó kamrába és sétálgatj bele a padlón tatóngó fekete lyukba. Lépj vissza kettőt, ugorj át a tüzés gödör felett, majd mássz fel a fenti nyíláshoz és helyezd el az utolsó Tridentet is.

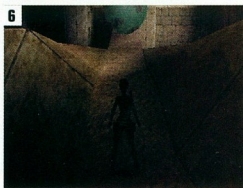
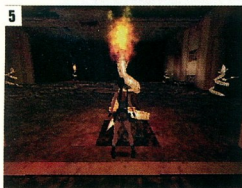
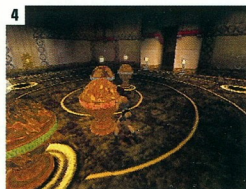
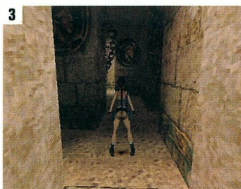
Amikor a víz elkezd a lyukba áramlani, ugorj bele a sötétbe, majd ússz át



POSEIDON TEMPLOMA

NEM KELL TÖBB TRIDENT

[1] Tedd a Tridenteket a helyükre. [2] Fordulj el jobbra, különben hosszú visszautat vár rád. [3] Lődd szét az edényeket, és a szellem eltűnik.



AZ ELVESZETT KÖNYVTÁR

KÖNYVELD EL, LARA

[1] ...gyorsnak kell lenned. [2] A Shotgun sokat segít. [3] Larának nem kevés csapadával volt már dolga... [4] Tedd a Jupitert a helyére. [5] Húzd meg a kart, aztán a jobb oldalit is. [6] Mássz fel, aztán menj ki. [7] Várd meg amíg a tűz fellángol. [8] Vedd fel a kötőt, hogy később muzsikálhass.



a nyílason a másik kamrába. Lépj be a valamelyik ajtón, és két-két csontvázal illete szellemmel találod szemben magad. Pusztítsd el a hatalmas vázák egyikét, és ellenfeleid el fognak tűnni. Balra! az az utolsó szobába és nyisd ki a koporsót – ekkor feltárl a kivezető út. Nyisd ki az ajtókat, majd hagyj el küszvazt a szintet.

AZ ELVESZETT KÖNYVTÁR

Amikor a központi terembe értél, fordulj balra, a kék ajtó felé. Lépj be a három ajtó közül a középsőn, majd ereszkedj le a póznán, fuss végig a folyosón és mássz fel a másik végében álló rúdon. Nagyon vigyázz a pengékkel!

Amikor az aranyszínű Baltás Gyilkos le akarja kaszabolni Larát, az egyezlen védekezés az, hogy szíven lövöd. Revolver hiányában a Shotgun is megteszi. Ezután a feszítővassal szereld le a csillagot az oszlopról, majd csússz le a másik baltás ember mellett a rúdon, és haladj tovább, amíg el nem éred az Arany Lovast. Ezt a figurát is szíven kell lőnöd a Shotgunnal, csak hogy őt keményebb fából faragták – két találat után pusztul el.

Ha megölted, a lovas darabjaira fog hullani, ezek közt találsz egy drágakövet. Vedd fel és indulj vissza a lezárt ládához. A túlódon található kötéllel a pálya további részén lévő víz alatti titkos ajtót lehet kinyitni. Fordulj meg, és szaladj vissza abba a szobába, ahol a két hatalmas kerekét láttad. A nyugati falba vágott két kijáratból két lánccs végé lóg ki, ezek csapdák; úgyhogy oldalazva kerülj ki őket. Szedd fel a járópallókat, ugorj a vízbe, és ússz egyenesen a barlang felé. Vedd fel a csillagokat és térj vissza a könyvtár központi termébe.

Fordulj délnek, amikor Miss Croft a kék ajtóhoz ért, aztán menj át a további balra lévő platformra. Helyezd az arany csillagokat a megfelelő nyílásokba a falon, ekkor ki fognak nyílni a kapuk.

A következő feladat az, hogy az újonnan megjelent bolygókat a padlóba vésett térképen kell elhelyezni. Mivel a csapdák tervezői még nem hallhattak a heliocentrikus világnézetéről, a Földet (kék) kell először elhelyezni középen. A következő gyűrűre a szürke Hold kerül, aztán zöld-narancs-vörös sorrendben helyezd el a többi is. Amikor az utolsó bolygót (a Jupitert) is a helyére raktd, egy energianyallal kinyitja az ajtót, emögött pedig egy újabb rejtvény vár rád.

Bár irtó bonyolultnak tűnik a dolog, valójában elég egyszerű a feladat. Indulj

el az első kortól, járd körbe a termet az óramutató járásával ellenkező irányba és húzd meg a karokat. Amikor az összes láng lobog, egy tüzszellem jelenik meg. Larának ekkor gyorsan fel kell másznia az új platformra, hogy beleugorhasson a vízbe. Szaladj át a következő szobán és meg se állj a balkonig. Menj be a további ajtón, és ismételd meg az egész procedúrát. Most menj vissza még egyszer, és vedd fel a talpazatról a Pharos Pillart.

Menj vissza a balkonra, mentsd el az állást, aztán állj a legördülő szikla elé. Amint a szikla megjelenik ugorj el jobbra, aztán pedig oldalra. Amikor kikerültél a sziklát egy Baltás Gyilkos fog megjelenni. Szedd le gyorsan a Shotgunnal, majd rohanj fel a lejtőn és ugorj át a bal oldali kapcsolóhoz. Mássz fel a sziklára, onnan a platformra, aztán oldalaz végig a párkamion, amíg az oroszlánfej felé nem érsz. Ugorj a szobor fejére, mássz be a szájába és küssz egyenesen tovább.

Egy kis szobába jutsz, itt a bejáratnál találsz egy világítótesztközt. Vedd fel, állj a ládára és világítsd meg a talpazatot. Haladj tovább az alagútban, majd

„A bearanyozott Baltás Gyilkos bizony kemény gyerek”

hajtásd az égő fátylát a deszkapadlóra. A pallók azonnal tüzet fognak, és miután elégték feltárl a menekülés útja. A lenti szobában találsz egy pergamentekercset, ezt mindenképpen vedd fel. Ezután mássz ki a szobából a falon lévő fenti nyíláson át.

Menj vissza a balkonra, és most menj be a jobb oldali ajtón. Bent találsz egy piederstált és egy hárfát, az utóbbin játszd le a pergamenre feljegyzett dallamot. Ekkor megnyílik a kijárat, úgyhogy menj ki a balkonra, aztán a főkaput át hagyj el a helyszínt.

DEMETRIUS TERME

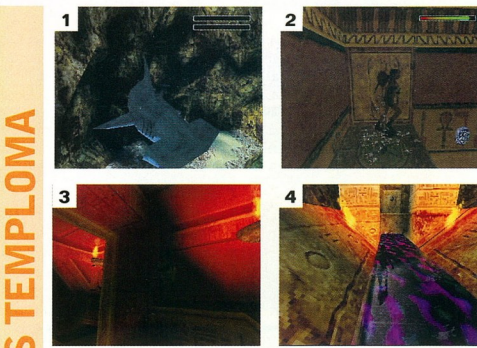
Menj végig a hosszú folyosón, fordulj be a déli falon lévő nyíláson és vedd fel a Pharos Knotot. Ezután térj vissza a központi terembe. Miután megkötődött Vernerrel indulj el északra, a padlóba karcolt jelekkel körülvett gyertyatartó felé. Egy gyors mozdulattal nyisd ki a Parti Romkóhoz vezető ajtót, majd ugorj a vízbe, és ússza közelítsd meg Isis Templomát.

DEMETRIUS TERME



VÉGTELEN TENGER

Mentsd el a játékot és ugorj a vízbe. Szemközt megtalálod a következő szintre vezető kijáratot, ennek a túlódon egy cipa vár rád.



BOGÁRMÁNIA

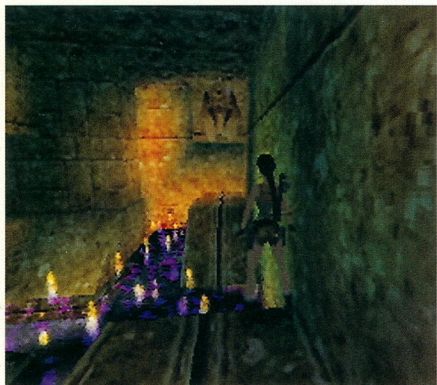
[1] Mássz ki és öld meg. [2] Menj több bogár. [3] Egy újabb trükkös ugrás. [4] Oltsd el a lángokat a pálya végén.

ISIS TEMPLOMA

Az új pálya legelején egy cipa fog Larára támadni. Ússz felfelé a nyílás irányába, ott állj lesben és pusztítsd el a barátságatlan dögöt egy robbanó nyílal. Most már háborítatlanul átúszhatsz az elsüllyedt templomba vezető, jobb oldali fa ajtóhoz. Helyezd a Pharos Pillart a tartályba, ússz át a másik nyíláson, és tedd a Pharos Knotot a másik tartályba.

Ennek eredményeképpen ki fog nyílni egy ajtó, ússz keresztül ezen,

aztán mássz ki a padlón lévő lyukon. A következő helyiségben rád támadó Aranyaszt könnyedén el tudod pusztítani az erősebb fegyvereid bármelyikével. A déli lépcsőknél találsz egy Isis szobrot, valamint egy jobbbról megmásható blokkot. Bányázd ki a feszítővassal a Black Beetle-t (Fekete Bogár). Ezután rengeteg kis bogár jelenik meg a padlón. Ugorj le és mássz fel az újonnan megjelent blokkra, majd nyomd meg a kapcsolót. Még mindig dacolva a rovarvesztéllyel, vedd le a Broken Beetle-t (Törtött Bogár) a szobortól balra eső, megmásható



SÉTA A TÜZBEN

Öngyilkosságnak tűnhet a fortyogó folyadékba ugrani, de ha gyorsan mozdogsz, meglátod, nem sok bántódásod esik.

KLEOPÁTRA PALOTÁJA

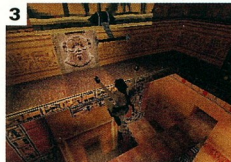
1



2



3



4



A TÜZGYÚRÚ

[1] Hát itt el lehet tévedni. **[2]** Feleslegesen ne kockáztasd a testi épséged. **[3]** Ne ess túl nagyot. **[4]** Ez egy elég esetlen katona.

oszlop! A gombot ne felejsd el megnyomni!

Ugorj bele a padlón lévő nyílásba, aztán ereszkedj le a létrán. Szaladj át a pályán, ugorj fel a kiemelt blokkra, aztán egy hátra bukfnec után vedd fel a kulcsot és nyomd meg a kapcsolót. Miután megnyitott a kijárat, szaladj vissza abba a szobába, ahol a sassal találkoztál és menj fel a nyugati lépcsőn. Egy újabb csontváz elpusztítása után megérkezel a fekete piramishoz. A padlón három lyukat találsz. Ezek közül kettőben egy-egy Fekete Bogár lapul, a harmadikban (az északi oldalon) pedig Lara egy törött Bogarat talál. A bogarakat mind fel kell venni, hiszen szükségesed rájuk a továbbjutáshoz. A három pálya különben elég hasonlít egymásra.

Amikor Lara elkezd csúszni lefelé a lejtőn, készülj fel arra, hogy bele kell ugranod az égő folyadékba. Muszáj megtenned, különben szegény hősnőnk hamarosan úgy lángra lobbanna, mint a BS. A feszítővas segítségével ki tudod szabadítani a falba ágyazott berendezést, ezután oldalaz végig a lánghóly folyadék melletti peremen. Ugorj át, majd a lépcsőn menj vissza. Miután mindkét folyosót megtisztítottad, térj vissza a lépcsőkkel körbevetett terembe, aztán menj fel az északi lépcsőn – ezzel a szint be is van fejezve.

KLEOPÁTRA PALOTÁJA

Szaladj végig a folyosón a nagy, szökőkútjal díszített haliba, majd menj

fel a termen keresztülúttól lépcsőn. Fordulj élesen balra, aztán nyisd ki a feszítővással a rejtékajtót, és egy alagúthoz jutsz. Nem sokkal utána találsz egy másik rejtett bejáratot, ezt is intézd el a pajszerrel. Ezután ugorj le a padlón lévő lyukon át, majd csúsz le egy újabb fortyogó folyadékkal teli medencéhez. Az előbbiekhöz hasonlóan, most is a rámpa végéről kell elrugaszkodnod, és utána itt is fel kell vened a bogarat. Lara a jobboldali falba vágott nyílson át tud távozni a teremről. Sajnos elkerülhetetlen beleugrani az égő folyadékba, de ha elég gyorsan mozdogsz, megúszhatod a kalandot apró sérülésekkel. Ha itt már végeztél, szaladj vissza Isis templomába.

ISIS TEMPLOMA (ISMÉTT)

Menj vissza még egyszer a fekete piramishoz és helyezd a négy tárgyat a szobor arcán lévő nyílásokba. Fáradozásaid eredményeképpen most felveheted a mechanikus bogarat; ezt kombinálnod kell a Winding Key-vel (a kulcs, amivel fel lehet húzni). Térj vissza Kleopátra Palotájába és szaladj fel a lépcsőkn. Egy olyan terembe jutsz, ahol a padló alá dárdaák vannak elrejtve – és ha rájuk lépsz, megölnék. Helyezd a mechanikus Szkarabeuszt a padlót díszítő mintázatra, ekkor a bogár végigszambázik a termen és hatástalanítja a csapdákat. Szabad az út!

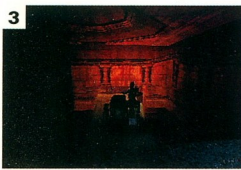
A másik oldalon egy tárolóedényben védőpáncélt találsz. Ezt vedd fel, utána

A HALOTTAK VÁROSA

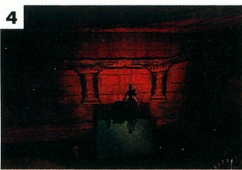
HULLAJÓ VÁROS

[1] Nem nézett se jobbra, se balra. **[2]** Ez nem lesz nehéz **[3,4,5]** Hajts fel a jobb oldali homokdombra, innen át tudsz ugratni a motorral a platformra. **[5]** El ne felejsd, hol hagytad a bringát. **[6]** A géppuskák semlegesítése után már könnyen a pálya végére érsz.

3



4



1



2



5



6



kerül ki a pengékkel felszerelt csapdát. A keleti falnál elrejtett csapdát hatástalanítsd a szkarabeusz segítségével, aztán küzdj meg az arany sassal. Nyugatra egy újabb alagút található, benne egy alköv, abban pedig egy kapcsoló. Húzd meg a kart, és a szoba közepén fel fog emelkedni az egyik blokk. Mász fel, ragadd meg a nyugati párkányt és húzd fel magad. Ha fent vagy vedd fel az Armoured Glove-t (Páncélkesztyű), fordulj meg, menj be az ajtón és vedd fel a Pharos Kontot. Ezután térj vissza a központi kamrába, indulj el a lépcsőn, majd a szerkezet segítségével nyisd ki az ajtót. Ugorj rá az első blokkra, ekkor egy vilámlást fogsz látni.

A bal oldali blokkról el tudod érní a rudakat a mennyezeten, ezekbe kapaszkodva pedig fel tudsz jutni a következő szintre. Itt azonban két arany sas támad rád, és ha nem vigyázol, könnyen pórul járhat. Lódd le a barátságatlan madarakat, ugorj egyet, majd kapaszkodj fel a felső szintre. A jobb és bal oldalon két-két falba süllyesztett kapcsolót talál. Ezeket nekifutásból felugorva aktiválni tudod. Minden egyes kapcsoló megnyomása után egy madár jelenik meg, ezeket célszerű azon nyomban, hirtelen felindulásból lelélni.

Miután birtokodba került a Portal Guardian (Kapuőrző) két darabja, kombináld őket és indulj el a távolbalin ajtó felé. Helyezd az ikont a rúdra, hogy ki nyithasd a következő részhez vezető csapdáját. Két csontváz elpusztítása és egy rövid filmbeljátszás után Kleopátra két katonája támad rád. Az elsőt pusztítsd el a legerősebb fegyvereddel, ekkor ugyanis a másik ijedtében kővé dermed, és ez után gyakorlatilag már nem fog sok vizet zavarni. A katonák mögött megtalálod az Armour of Horus (Horus Páncélja) két utolsó darabját, ezeket vedd fel és ugorj le a központi teremben álló trón mögötti nyíláson át a következő pályára.

A HALOTTAK VÁROSA

A szint elején egyből két orvlövész nyit rád tüzet a bal oldali épületből. Semlegesítsd a támadókat, aztán kapaszkodj fel a jobb oldali blokkra, hogy végre felvehesd a Revolvert. Kombináld a Revolvert a lézeres célzókészülékkel, és egy rendkívül hatásos fegyver boldog tulajdonosa lézél. Pattanj fel az után rád váró motorra, aztán indulj el balra, és vágj át a gépuskatúzn. A következő épületben egy iránítvető rejtőzik. Indulj el a déli kamra felé, ez pont szemben van a gépuskailással. Bent egy holttest fekszik egy lánál, ezt húzd arrébb az útból, aztán szaladj vissza a motorhoz.

Hajts vissza a keresztvezetőszéchez, az-

tán fordulj balra, mász fel az emelvényre és küzdj át a nyíláson. Bent húzd meg a kart, utána térj vissza a motorbiciklihez. Hajts fel a motorral a nyugati homokbuckákra, és elegendő lendülettel lesz, hogy átugrathasd a platformra, onnan pedig le az alagútba. Szállj le a motorról, menj át a szobákon aztán le a lejtőn. Markold meg a kapcsolókat, és hintázz át az alkóvba. A két célpontot lödd ki a Revolverrel.

Szaladj fel a lépcsőn, aztán ugorj bele a vízbe. Hagyd, hogy a hideg áramlat átso dorjon a következő terembe, aztán kecmergij ki a vízből és sétálj vissza oda, ahol az imént a vízbe ugrottál. A víz be lesz fagyva, úgyhogy Lara kényelmesen át tud sétálni a kapcsolóhoz és aktiválni azt. Dolgod végeztével térj vissza a központi terembe, és távozz a két ajtón át. Függeszded végig a párká-

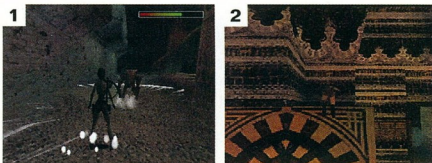
„A víz be fog fagyni, és Lara átsétálhat a kapcsolóhoz.”

nyon, addig, amíg az alkóvhoz nem érsz. Fordulj meg, célozd meg a szemközti kapcsolót és rugaszkodj el. Ha aktiválad a kapcsolót és a kapuk kinyíltak, szaladj vissza a motorodhoz és hajts át a kapun, aztán fel a lépcsőn. Ha felértél szállj le, fordulj jobbra és ugorj át a másik oldalra.

Ott húzd meg a kart, aztán térj vissza a motorhoz. Ugorj le a lyukon át, aztán indulj el a szobába, ahol a holttestet találád. Ugorj fel a láda feletti nyílásba, aktiváld a kapcsolót és térj vissza a motorodhoz. A lépcsők felé felúton egy alagutat fogsz látni, szállj le a motorról és mász be. Magasan az utca felett jársz. Menj át a nyíláson, és két gépuskával találod magad szemközt. Pusztítsd el a Revolver segítségével a célpontokat, aztán menj át a másik oldalra és húzd meg a kart. Szaladj vissza a motorhoz és hajts át az imént kinyílt kapun.

TULUN KAMRÁI

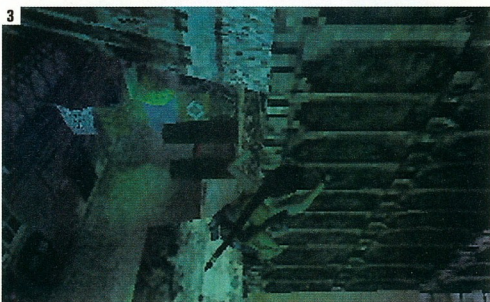
Kapaszkodj a kormányba, indulj el jobbra, aztán full gázzal ugrass át a szakadék bal oldalára. Hajts végig az utcán, amíg el nem éred a betonlépcsőt, majd szállj le a gépről és kapaszkodj fel az északi épület párkányára. Mász be, és egy csomó hasznos bonusz találás a szobában. Menj vissza az utcára, és indulj egye-



LÁNY A MOTORON

[1] Csak úgy bányázhatsz el vele, hogy bezárod az épületbe. [2] Itt fent nem tud bántani. [3] Jól figyelj, mert ketyeg az óra!

CITADELLA



BELSŐ FENEVED

[1] Szaladj amilyen gyorsan csak tudsz, egyedül így kerülheted el a tüzes lehellet. [2] Kezdd le középen! [3] A tetőn nem könnyű elmenekülni.

nesen a mecset felé, hogy felvehesd a Grenade Gun-t (gránátvető). Pörgesd fel a motort, hogy átugorhass a szakadékék felett, és lépj be a mecsetbe a főbejárat melletti rámpánál lévő ajtón át. Szaladj át az épületen, és hamarosan emberedre akadsz egy elpusztíthatatlan ellenfél személyében.

Ha meg akarod úszni a kalandot, rohanj vissza a templomba és mássz fel

a mintákkal "ékesített" blokkra az utolsó szoba bal oldalán. Fordulj el, ugorj át balra, aztán egyensúlyozz át a kereten a platformhoz. Lépj ki a tetőre, keress meg és aktiválj a kapcsolót. Ennek hatására egy időre az épület összes ajtaja bezáródik, tehát az ellenfeled is lakat alá kerül. A következő feladatokat tehát igen gyorsan kell végrehajtandó. Szaladj a tető pereméhez, aztán ugorj át a

szemben lévő lejtős kék tetőre. Fuss a tető legalacsonyabb pontjához és ugorj át a köztére.

Fordulj keletre és hintázz egy kicsit, amíg elég lendületet nem lesz, hogy átugorhass az ellenfeled mögé. Az utárá érve pattanj fel a motorra és kerüld meg a kiemelt részt, aztán szálj le és rohanj a karhoz. Húzd meg háromszor, ekkor kinyílik a menekülést jelentő ajtó.

blokkra és távozz az északi falba vágott nyíláson át.

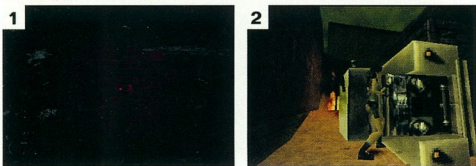
Mássz keresztül az első alagúton, aztán küssz át a nyugati fal tövében lévő nyíláson. Gyorsnak kell lenned, hiszen a ventilátorok szele és a folyosó végén álló katona lövései nem tesznek jót Miss Croft egészségének. Pontos időzítésre és Mediapackekre egyaránt szükséged lesz. Északra két újabb alagutat találsz, mássz be a bal oldaliba és lödd ki a jobb oldalon elhelyezett géppuskát. Menj tovább a főútvonalon, és küssz be a következő falfülkébe Weapon Key Code-ért. Aztán a párkányon függeszkedj úgy a következő roncsig. A roncsból a pajszerrel ki tudod műteni a csövet és a Gas Canistert, ezeket (és a NO-t) kombinálva fel tudod majd turbózní a motort. Szóval térj vissza a motorhoz és hajts Tulun Kamráihoz.

TULUN KAMRÁI (ISMÉT)

Hajts a szakadék pereméhez és állj meg a törött lépcsőknél. Pörgesd fel a motort a Sprint gombbal és ugrass be az épületbe. Szálj le a gépről és indulj el északnak. Menj be az ajtón, vedd fel a fáklyát a földről, aztán fordulj balra és lépj be az acél ajtón. A központi teremben a plafonról vizet fecskendező tűzoltó berendezést úgy aktiválhatod, hogy felemelsz és meggyújtasz egy fáklyát. Miközben folyik a víz, menj be a bal oldalon kinyílt ajtón, és térj vissza a szobába ahol a lámpát találd.

Mássz fel a ládákra és ugorj ▶

ÁRKO



A FÖLD ALATT

[1] Egy lövés végez az ellenfeleddel. **[2]** A szakmunkásképzőben eltöltött évek nem múltak el nyomtalanul: Lara autót szerel.

TULUN KAMRÁI ISMÉT



TŰZGYŰJTŐ

[1] Egy égő fáklyával aktiválni tudod a tűzoltórendszert, ekkor az ajtó is kinyílik. **[2]** A kijárat a ládák mögött rejtőzik.

CITADELLA

Miután megközelítetted a katonát és véget ért a filmbejátszás, kerüld ki a tűzcsövet és rohanj be a városba. Menj fel a nyugati lépcsőn, mássz fel a blokkra és nézd végig a következő filmbejátszást. Ha nyugatra nézel, három kapcsolót látsz, ezek közül először a középsőt kell megnyomni. Indulj el a szoba délnyugati sarkába, kapaszkodj fel a párkányra és húzd meg a fenti kart. Ezután ereszkedj le és aktíválj a maradék két kapcsolót is.

Ugorj be az imént feltárujt lyukak közül az elsőbe, és mozdítsd meg a törött kart a feszítővassal. Ugorj be a másik lyukba, és nyomd meg a következő kapcsolót. Amint az ajtó kinyílt, a levegőben egy csomó szárnyas rovar jelenik meg. Ezeket a bogarakhoz hasonlóan, nem lehet elpusztítani. Az ajtón keresztül viszont el tudsz menekülni előlük. Miután átlendültél a kötélen az utca déli oldalára, tetőről tetőre ugrálva el kell jutnod a magasban a déli falba vágott alkövöz.

Miután visszatértél a szababba, indulj el jobbra, ugorj egyet és szaladj a dzsip roncsaihoz. Küzdj meg a két óriási rovarral, aztán vedd fel a Nitrous Oxide (NO) kannát a roncs mögöl. Menj vissza az utcán, kerüld ki a szörnyet és térj vissza Tulun Kamráihoz.

AZ ÁRKO

Pattanj fel újra a motorra, majd indulj el északra és ugrass át a homokbuckán. A Trenches. Parkba jutva szálj le a motorbicikliről és gyalogolj tovább. Somfordálj el a két katona mögött, és egy géppuskával találd szemközt magad. A szobában szétzört ládák kiváló fedezékül szolgálnak a géppuskát ellen. Közelítsd meg kúszva a géppuskát, majd oldalazva löpözz mögé és használd a Revolvert. Miután Lara a célpontot egy lövéssel elintézte, mássz fel a do-



VISSZA AZ ÁRKOZHÓZ

1



2



ISMERŐS?

1 Látdo milyen hasznos a Revolver és a lézeres bigyó? **2** Bizonyosodj meg arról, hogy van elég helyed, és használd a nitrot, mielőtt ugrasz.

át a másik, dobozokkal teli szobába. Lódd szét a lezárt acéldobozt, és felbukkan a mögötte rejtőző lezárt kapu. A lakat eltávolítására használd a Revolvert, majd vedd fel a kulcsot az ajtó mögül. Menj vissza a motorhoz, szállj fel és hajts a központi kamrába. A kijáratot a rámpa tetején találod.

VISSZA AZ ÁRKOZHÓZ

Szállj le a motorról, fordulj északra, szaladj fel a lépcsőn, de félúton torpanj meg, ugorj jobbra, majd nyisd ki a ládat.

Indulj el kúszva a kijárat felé, de még mielőtt kimennél, lódd szét a jobb oldali kis kőoszlopot a lézeres Revolverrel. Ereszkedj le, és oldalazz el balra mielőtt leugrasz a párkányra. Ezután függeszkedj végig a rudakon; most a rovarokkal ne foglalkozz. Amikor átértél a másik oldalra használd a Roof Key-t és nyisd ki az ajtót.

Az északi párkányra érve ugorj át nekifutásból a másik oldalra. Menj tovább, mássz fel, majd a falba vágott keskeny nyíláson keresztül lódd ki a kapcsolót és a katonát. Térj vissza a motorhoz, szállj fel a gépre és indulj el nyugatra.

Pörgesz fel a motort, pumpálj egy kis nitrot (NO) a géphe és ugrasz fel a lépcsőn. Ezután szállj le és mássz fel a közeli létrán.

UTCAI BAZÁR

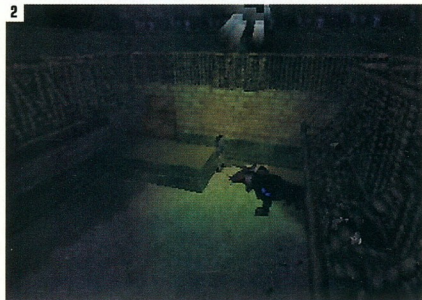
Miután Lara és az ipse elbeszélgettek, hősönök megkapja a Mine Detonator-t (Aknakereső). Ezután vedd fel a Handle-t (Foganyú) az asztalról és a Jacket (Emelő) az autó mögül, majd nyomd meg a nagy vörös gombot. Mássz fel a létrán, függeszkedj végig a rudakon, és egy alagútba jutsz. Az ajtót a Fogantyú és a Jack összeszerelésével kialakított szerszám nyitja.

A villámot csak úgy tudod elhárítani, hogy a gépet a sugár útjába helyezed. Ez csak úgy lehetséges, ha a dobost visszatolod az alkúba, mielőtt alá nyomnád a tálat. Szaladj át a hídon, kapaszkodj fel a falra, oldalazz körbe és ugorj rá a rámpára. Szaladj le a lejtőkön és egy nagy szobába jutsz. Itt egy levágott fejű holttestet látsz, tőle nem messze pedig megtalálod a Mine Position Data-t (Ankamező Térképe). Vedd fel a térképet, párosítsd az Akna-

1



2



UTCAI BAZÁR

DE BIKÁ!

1 A rovarokkal ne foglalkozz, hamarosan ügyis odébb állnak. A villámotól már több félnivalód van. **2** Nyerő taktikán ne változtass! – csalogasd a bikát a megfelelő helyre.

AZ ÚTON



SZÁLLJ VELEM!

Mivel a *Tomb Raider: The Last Revelation* pályái hatalmasak, egy utazás néha elég sokáig eltarthat.

CITADELLA



ÉG A GYERTYA ÉG

[1] Gyűjtsd fel a kötelet, hogy kinyíljon az ajtó. **[2]** Ezek a keresztváltékek az ajtókra is veszélyesek.

keresővel, majd szaladj vissza a rámpán, hogy megküzdhesd a bikával. Ahogy korábban is, el kell érned, hogy a bika összetörjön valamit – jelen esetben a ládákat szoba bal oldalán. Amikor ezt megtörtént, hagyd el a szobát és készülj fel lélekben a következő pályára.

AZ ÚTON

Ebben a részben a navigáció játssza a főszerepet, a különböző tárgyak begyűjtése most a háttérbe szorul. Először a nyugati árkokon kell keresztülmenni, aztán szaladj fel a lépcsőn, vágj át a keleti homokos parton és mássz fel a létrán az Utcai Bazárhoz. Lépj be a földszinti ajtón a bal oldali nagy terembe, és az Aknamező szélén találd magad. Itt a Detonátorral kell operálnod. Miután megnyomtad a távolabbi oldalon lévő gombot és felpattanál a motorra, hajtj fel a lejtőn és hagyd el az árkokat. A következő aknamező felélt át tudsz repülni egy kis nitro segítségével. Ezután kerüld ki még egyszer a tűzokádó szörnyet.

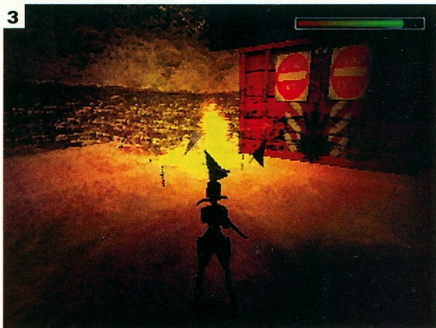
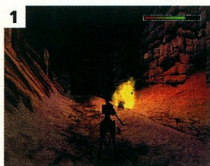
CITADELLA

Rohanj fel a déli lépcsőknél, aztán told el a kart. A közeli alkővában találsz egy falkyált, ezzel meg tudod gyújtani az előző szobában himbálózó köteleket. Sétálj

vissza a központi terembe, távozz a padlón lévő lyukon át majd ugorj át a bal oldali lépcsőkhöz. A másik oldalra érve lépj vissza a peremről és ragadd meg a párkányt. Függeszkedve oldalazd balra, majd engedd el a párkányt, és gyorsan kapaszkodj meg az alatta levő kiszögegésen.

Menj tovább körbe addig, amíg fel nem tudsz állni, aztán kezdj el megint a párkányon függeszkedni. A fenti procedúrát ismételd egészen addig, amíg a víz szintje feletti párkányon nem találd magad. Ekkor ugorj egyet visszafelé, aztán rugaszkodj el újból, hogy elérhesd a kapaszkodót. Balra itt meg fűlkét találsz, Lara itt meg tud fordulni, és át tud ugrani a szemben levő lépcsőre, onnan pedig fel egy kapcsolóhoz. Itt egy elég egyszerű rejtvényt kell megoldanod. A négy oszlopot a rájuk vésett betűknek és az iránytűn feltüntetett pontoknak megfelelően kell a nyílásokba helyezni. Menj ki a nyugati ajtó és ugorj a vízbe.

Húzd meg a déli falba sülyesztett kapcsolót, majd ússz vissza a központi helyiségbe és menj vissza a szobába, ahol a rejtvényt megoldottad. Húzd meg a keleti kijáratnál lévő kart, majd ússz vissza a központi terembe és rántsd meg a keleti oldalon a kart. Ezután ússz északra és húzd meg a láncot. Az ajtó ki fog nyílni és egy katona is felbukkan.



A VÖLGYBEN

[1] A katona oda adja a kulcsot, amire szükséged van. **[2]** A polcok mögött egy titkos alagút van. **[3]** Jó nagy robanás!

A másik oldalon két elpusztíthatatlan lovag vár rád. Az ő segítségükkel tudod befejezni ezt a részt. Szaladj fel a fa rámpa tetejére, állj az utat elzáró akadály mellé, és a srákok fel fogják aprítani az utadban levő deszkákat.

A SZFINX ÉPÜLETE

Szállj szembe a jobbról rád támadó katonákkal, aztán vedd el a holttesttől a kulcsot. Segítségével bejuthatsz az ezüst ajtó mögötti szobába. Bent további ellenfelek várnak rád. Két ugrás után aktívald az oldalsó falakon a kapcsolókat.

„A szfinx talpánál egy fényes drágakövet találsz”

Ha kinyílt a kijárat irány a Szfinx, de azt csak úgy tudod elérni, ha lecsúszol a gödörben levő platformra. Két ugrás balra, egy előre – és Lara a következő ajtó előtt találja magát. Rúgd be az ajtót és lépj be.

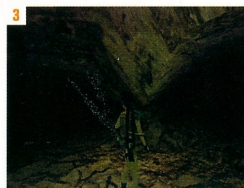
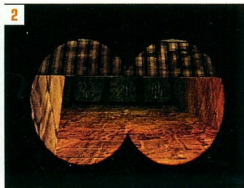
A ládákban találsz némi extra muníciót, a polcokat arrébb tolvaj pedig egy rejtett alagút bukkan elő. A másik olda-

lon egy katona próbálja megakadályozni, hogy átjuss a következő szobába. Nyomd meg a gombot, pusztítsd el a két támadót és vedd fel a dobozról a Metal Blade-et (Penge). Told arrébb a polcot, vedd fel a Shotgun, majd menj ki és ugorj át a gödört.

Szánkazz le a rámpán a gödörbe, ugorj jobbra, aztán balról két nekifutásos ugrással kelj át a következő szakadékon. A szfinx lábainál egy fényes fehér követ találsz, ez egy kis filmbéjlesztést indít be. Ugorj át a szemben levő hadudékon, aztán két nekifutásos jobbra ugrás után a jobboldali ajtónál landoltsz. Miután az ellenséget legyűrted, pusztítsd el a dobozokat és vedd fel a fa fogantyút. Ha ezt összekapcsolod a korábban felvett fogantyúval, egy ásóhoz jutsz. Kezdd el ezzel a Szfinx előtti feltört talajon ásni, és hamarosan az új pályán találd magad.

A SZFINX ALATT

Miután lelétted a denevéreket nézz körül a szobában. A falon lévő hieroglifákkal szemben két bikát mintázó „szobrot” fogsz találni. Időzz el egy darabig valamelyik mellett, és ki fog derülni, hogy a mumifikálás nem sikerült jól. A harcias bikákat be kell zárnod a bejáratától jobbra és balra levő kapuk mögé. ▶



A SZFINX ALATT

ÉLET A MÉLYBEN

[1] Erszel le a kapukat, hogy bezárhassd a bikákat. **[2]** A gombokat ilyen sorrendben kell megnyomni. **[3]** Na most merre? **[4]** Még sok mindent kell felvenni. **[5]** Mennyi kar! **[6]** Bűvár Croft. **[7]** Őrültsz hogy vége van?

Állj be a szoba hátsó részébe, várd ki, amíg a bikák feléd rontanak, aztán ugorj félre és zárd be az ajtót a közelben hagyott karral. Ha mindketten bent vannak már a karámban, nézz körül a bal oldali alagútban, és vedd fel a szótárfüzet lapot, amit egy pörül járt elődd hagyott itt. Ne kezdj el a falon lévő figurák értelmen gondolkozni, inkább nyomd meg a gombokat a következő sorrendben: bal-közép-jobb.

Erre kicsapódik a nyugati ajtó, ezen át egy lezárt területre jutsz. Ugord át a bal oldali kelepcét, majd ugorj be a következő szobába. Itt négy, színes fényvel megvilágított falfülkét találsz. Nézz be a távcsóvra a falfülkék mélyére, és meg fogod pillantani azt a négy kombinációt, amire a központi teremben, (a gomboknál) szükséged lesz.

Kezdd az első szobánál: nyomd meg a gombokat jobb-közép-bal sorrendben, és ki fog nyílni a bal oldali, nyugatra vezető ajtó. Menj be ezen az ajtón, és miután elhagytál néhány denevért és egy újabb gödröt, három alagúthoz érkezel. Gyűjts meg egy fáklyát, és mássz be a jobb oldali nyíláson. Fordulj balra, aztán jobbra, aztán megint balra és húzd meg a falon lévő kart. Térj vissza a központi terembe, indulj el balra, és vedd fel a Stone of Maatot (Maat Köve). Az utolsó alagútban tarts jobbra, és megtalálod az eldugott gránátvetőt.

Hogy a déli kapun bejuthass, nyomd meg újból a kapcsolókat. Kezdd a középsővel, aztán a bal majd a jobb oldali ködvetkezik. Miután átugrottad a szokásos gödröt, pusztítsd el a négy krokodilt és húzd meg mindegyik kart, hogy elérhető

legyen a Stone of Khepri (Khepri Köve). Menj vissza a központi terembe és nyomd meg a kapcsolókat bal-közép-jobb sorrendben. Ekkor megnyílik egy kapcsolókkal teeli szoba, de most csak minden jobb

„Egy újabb szoba tárul fel, tele kapcsolókkal”

oldali kart kell meghúzni. Ezután vedd fel a Stone of Re-t (Re Köve) a hieroglifák mögül.

Az utolsó ajtó kinyitásához a gombokat közép-jobb-bal sorrendben kell megnyomni. Ezután érdemes elmenteni

az állást, mivel a rád váró feladat elég hűzóságnak fog bizonyulni. Ugord át a jobb oldali csapnyulni. Ugord át a jobb oldali csapnyulni, majd égő fáklyával a kezdedben csobbanj a vízbe. Kövesd a keltre vezető utat, az első kereszteződésnél fordulj délnek, a következőnél üssz tovább egyenesen, aztán merülj a víz alá. Amikor végül partot értél, húzd meg a kart. Ugorj vissza a vízbe, üssz északnak, aztán fordulj nyugatra, majd térj vissza a kiindulási ponthoz és vegyél egy nagy levegőt.

Most menj ki a déli kijáraton, keress meg a nyugatra lévő kapcsolót, aktiváld és menj vissza a start ponthoz. Mássz vissza a vízbe, most indulj el keltre, aztán fordulj délnek és üssz egész addig, amíg el nem tudsz fordulni a nyugati kar irányába. Térj vissza a kiindulási ponthoz, tempózz északra,

MENKAURE PIRAMISA



ENGEDD KI A DENEVÉREKET!

[1] Ezek a csapajáték igen trükkös jószágok. **[2]** A skorpiók fullánkja veszedelmesebb, mint a csipésük. **[3]** Csúszs le és ugorj át **[4]** Légy kedves a katonához, és akkor lehet hogy neked adja a kulcsot. Ha mégsem, hát az se baj **[5]** Gyakorolj itt egy kicsit, mert ezután nem lesz könnyű dolgod.

aztán fordulj keletre, nyomd meg a gombot és ismételd meg az egész procedurát.

Az utolsó gomb van már csak hátra. Fordulj keletre, ússz tovább egyenesen és nyisd ki a kijáratot, ahol megtalálod a Stone of Atumot (Atum Köve). Ezután ússz vissza a terembe, ahol a bikákkal találkoztál, és helyezd a köveket a megfelelő helyre Lendülj át a süppedős padló felett, majd vedd fel a négy szkripturát a falfülkékből – de ügyelj a pengékre. Ballagj át óvatosan a pengékkel védett szobán, és végleg magad mögött tudhatod ezt az idegesítő pályát.

MENKAURE PIRAMISÁBAN

A keleti homokos lejtő tetején egy csapóajtót találsz. sétálj a szoba hátsó részébe, fordulj észak felé, aztán ugorj fel, hogy kinyithasd az ajtót. Ha feljutottál, egy hatalmas skorpió jelenik meg, a következő sarok mögött pedig egy katona rejtőzik.

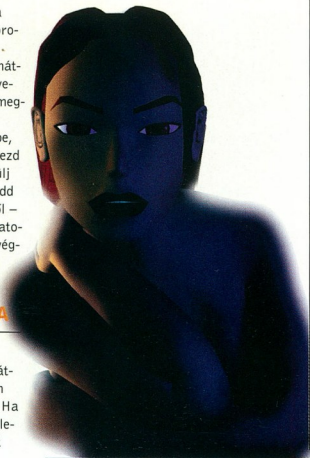
Az északon húzódo szakadékok a legdélebbi pontról, nekifutásból lehet átugrani. Haladj tovább északra, a piramis irányába és útközben ugord át a másik szakadékok is. Fuss neki a keleti hasadéknak, ugorj, és Lara épp hogy el tudja majd kapni a szakadék peremét. Amikor felhúztad magad és elkezdél csúszni, ugorj át a lapos területre.

A közeli épületben egy katona éppen egy óriási rovarral hadakozik. Ha elpusztítod a hatalmas pókot, a katona hálája jelélül nekad adja az Armoury Key-t (Fegyverterem Kulcsa). Ha véletlenül mindkettőt lelőöd az se baj, hiszen a Guards Keys (Katonák Kulcsai) birtokában minden esélyed megvan a továbbjutásra.

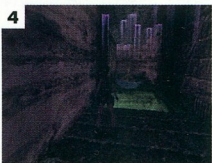
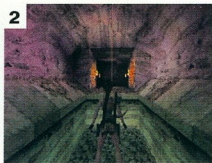
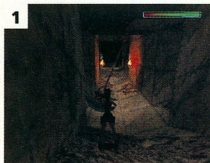
Miután kimentél, térj vissza a piramishoz a meredylebb jobb oldali párkányán függeszkedve. Kapaszkodj át a másik oldalra, mássz fel a lapos kis blokkra, és innen szaladj a piramishoz. Ez a művelet gyerekkjáték a következő feladathoz képest, úgyhogy nem árt itt tréningezni egy kicsit. Ezután ugorj nekifutásból nyugatra, és hagyd Larát lecsúszni a lejtőn. Innen szaladj felfelé, majd fordulj keletnek és nyisd ki az ajtót a Guards Key-jel.

MENKAURE PIRAMISÁBAN

A gyalogút aljára érve szaladj át az ingák alatt. Ezután operáld ki a Revolverrel a menyezetebe ágyazott csillagot, aztán intézd el a konténer környékén ólálkodó múmiákat is. Ugorj egyet balra és ereszked le.



MENKAURE PIRAMISÁBAN



A PIRAMIS EREJE

[1] Ezeket csapdának hívják! Lara álmában is kikerüli őket! [2] Lehet, hogy hamarosan el akarod menteni a játék állapotát. [3] Na végre, a drágakő! [4] Innen már nincs hova menni.

MASZTABÁK



A NAGY OROSLÁNVAĐÁSZTAT

[1] Egy jól ismert ugrás... [2] A benzinkút területén tilos a dohányzás és a lövöldözés. [3] Bújj be az alagútba és kövesd az útmutatót. [4] Ne bánkódj, ha nem megy először; bőven van lehetőségod hogy újra próbálkozz. [5] Először ugorj oldalra. [6] A hatalmas mérleg serpenyőire az előzőleg begyűjtött tárgyak kerülnek

Innen a köteleken hintázza tudsz tovább jutni. Ne foglaljkozz a múmiákkal, hanem szaladj az elágazás jobb oldalára, és ugorj fel a kőtérlé. Ezután ugorj kötérlélről kőtérlé, egész addig, amíg fel nem tudsz kapaszkodni a lejtőre, hogy meghúzhadsz a tetőn elrejtett kart. Térj vissza az elágazáshoz, lendüld át a másik oldalra, és a rámpa tetején újabb csapóajtó vár rád.

Miután leküzdötted az egyiptomi katonát, szedd ki a falból a kulcsot és térj vissza a pálya elejére. A folyosót egy láthatatlan penge-csapda jelözi, tehát ezt az utat kőszva kell megtenned, ha egy darabban akarsz maradni. Menj ki a folyosó végén a rejtekajtón, nyomd le a skorpiókat, fordulj balra és keresd meg a kis gombot az alkóvban. Ugorj be a piramisba a beomlott csúcs helyén tátongó lyukon át, majd mássz le a síremlék gombrába.

Miután leértél ugorod át a gödröt, függeszkedj végig a rudakon és ugorj le az ingákhöz. Húzd meg a másik oldalán levő kart, aztán gyere vissza és csússz le a bal oldali kis alagúton. Ugorod át a karókat rejtő csapdát és távozz a Szfinx alatt húzódó hosszú alagúton át.

MASZTABÁK

Amint kiértél a Szfinxhez fordulj nyugatnak, és indulj el a korábban már átugrott gödör felé. Most azonban pattanj fel a jobboldali platformra és menj be a bal-kéz felőli kapun. Egy nekifutásos ugrás egyenesen, még egy délre, aztán szaladj át a kapun.

Készülj fel a kőbor kutyák támadására, végezz velük, aztán fordulj balra és vedd fel a benzinpumpák közé rejtett Jerrycant (marmonkanna). Az út mentén néhány alagút bejáratát látod, ezeket sajnos mind fel kell térképezni. A kamrában tyisd ki a csapóajtót és bújj be az egyik alagútba. A keletin át egy fállyakkal megvilágított szobába jutsz, itt falról három oroslánfej néz rád. Lódd ki a három drágakövet a kitömött állatok szájából, aztán pusztítsd el a múmiákat is. Vedd fel a földről a Waterskint, aztán érj vissza az elágazáshoz.

Amikor kiértél ugorod át a keleti szakadékokat, majd rúgd be az ajtót, hogy az előző részhez hasonló pályára juss. Most fordulj jobbra, lódd ki az összes célpontot, vedd fel a Bag of Sandet (Homokzsák) és távozz az északi útonalon.

Egy újabb tárolóedény szétlövése után egy újabb szakadékhoz érkezel. Szaladj a bal oldali falhoz, fordulj meg és ugorj fel a jobb kéz felőli párkányra. Ha feljutottál indulj el lefelé és fordulj jobbra az első keresztvezetőnél, hogy felvehesd a fállyát a földről. Fordulj meg, sétálj vissza az út-keresztvezetőhöz, aztán tarts keletre. Kúzd meg az életedre törő ellenlenséggel, aztán keresd meg és lódd ki az oroslánfejeket.

Vedd

a kezdedbe a fállyát, majd lépj be következő szobába és vedd szemügyre a hatalmas mérleget. Először töltsd meg vízzel a Waterskint (tömlő) a közeli tavacsánál, aztán helyezd rá az első platformra. A Homokzsákot tedd a jobb oldalra, a Jerrycant pedig helyezd a középső serpenyőre. Ha kész vagy gyűjtsd meg a fállyát, és lobbantsd lángra a közepén lévő Jerrycant. Ezután szaladj nyugtra, vedd ki a kulcsot a falból és indulj el keletre. Keresd meg az oroslánfejeket, aztán szaladj végig a nyugati folyosón és lépj ki a szabad levegőre.

A szakadékon úgy tudsz átkelni, hogy elindulsz balra, aztán átugrasz a déli hasadék felett. Ezt ismételd meg a csatornákkal kapcsolatban is, szaladj keletre, aztán mozdítsd el az utadat álló akadályt. Menj tovább keletnek, lódd le az utadba kerülő ellenséget, majd használd a feszítővasat a távolabbi jobb oldali szobornál. Végül vedd fel a keletre található csillagot, térj vissza a majomszobába, lódd ki a falból az utolsó drágakövet, és indulj el nyugatnak. Ez a pálya eddig tartott.

A NAGY PIRAMIS

Miután elmozdítottad a kordont egy katonának jelenik meg. Őt, és a hasadék peremén tanayó cimboráit semlegesítened kell. Ugorj át a másik oldalra, indulj el délnyugatra, majd rúgd be az ajtót és lódd le a katonát meg a bogarat. Ezután feszítsd fel a csapóajtót, menj be és vedd fel a gránátvetőt a földről. Menj ki a tetőre a fa ajtón át.

Ha Kint vagy, mozdítsd el az útká-

dályt és ugorj át nekifutásból az óriási piramisozhoz. Fel kell jutnod a tetejére, de ehhez Laranak először le kell csúsznia a jobb oldali lejtőn, majd nekifutásból átugrani a szemben lévő platformra. Innen indulj el felfelé, északnak. Ugorj egyet északkeletre, aztán még egyet nekifutásból északra, majd újra északkeletre. A következő keletre ugrás után kerül ki a legördülő sziklát.

Ugorj helyből kettőt jobbra, aztán kerül ki a lezuhanó kőtombról. Ezután

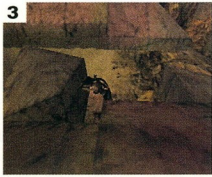
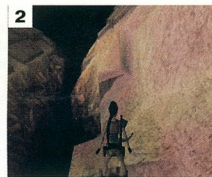
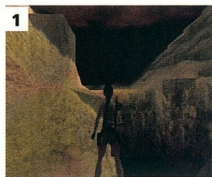
A NAGY PIRAMIS



FALRAMÁSZÁS

[1] Lódd le gyorsan! **[2]** Megint le a föld alá? **[3]** Furcsának tűnik, hogy le kell menni ahhoz hogy felmenjünk. **[4]** De néha nincs más.

KUFU KIRÁLYNÓ PIRAMISA



UGRÁS A SÖTÉTBE

[1] Most nagyon pontosan kell ugrani. **[2]** Csak erre mehetsz. **[3]** Told a sziklát az út végére, hogy kinyíljon a bejárat. **[4]** Az ugrások nem mindig olyan könnyűek mint itt...

Lara fel tud menni a csúcsra, innen azonban keletre kell tovább mennie. Amikor Lara a harmadik ugrás után lecsúszik a lejtőn ne káromkodj, ez ugyanis része felfele vezető útnak. Állj meg egy pillanatra és engedj utat egy szikláknak, aztán ugorj át a déli hasadék túoldalára.

A platform jobb oldaláról ugorj vissza (egy kicsit sréhen), majd mássz fel a jobb oldalon. Indulj el felfele, fordulj nyugatnak, és amikor a hat szikla pere-méhez érsz, nekifutásból ugorj nyugatra. Lara le fog csúszni a szint utolsó részére, ezután pedig nyugatra kell fordulnia. Menj tovább nyugati irányba, és csússz le a következő szint bejáratához.

KUFU KIRÁLYNŐ PIRAMISA

Miután lemészároltad az ellenfeleidet fordulj délnek, és vegyél fel mindent, amit csak találsz. Ha sikerült megszerezned a Fegyverterem kulcsát, akkor most bemehetsz és körülnézhetsz (a következő ajtó). Ha nem, menj tovább az

„Egy kis ugrás, és elmúlt a veszély... egyelőre.”

északra fekvő piramis irányába. A szakadék bal oldaláról ugorj át az északi oldalra, aztán nekifutásból ugorj át a gyalogútra – ez azonban nem vezet sehová.

Fordulj meg, és ugorod át a szakadékot, aztán szaladj jobbra, ugorj még egyet és öld meg a barátságatlan rovarat. Kapaszkodj fel és készülj fel egy rendhagyó ugrásra. Fordulj északra, rugaszkodj el, de most NE tartsd lenyomva a kapaszkodásra szolgáló gombot. Most Lara csak egy kicsit ugrik, és nem fog lezuhanni. Ezután ugorod át a barlangot, landolj az alkövől kissé jobbra eső sziklán. Még egy kis ugrás északra, és a veszély egyelőre elmúlt.

Amikor meghalt a skorpíó, toldd a kis blokkot az alagút távolabbi sarkába, és ereszkedj le szép lassan a piramis belsejébe. Ha gyorsan ki akarsz jutni a labirintusból, ne foglalkozz a karokkal, hanem fordulj minden elágazásnál jobbra. Ezután Lara egy újabb egyiptomi harccsal találkozik, illetve szert tehet egy újabb kulcsra. Ha biztonságban ki akarsz jutni az útvesztőből, menj egyenesen, aztán fordulj jobbra, balra, balra, és jobbra.

Amikor kijutottál, nekifutásból ugorod át a szakadékot, indulj el északra, az-

tán mássz fel a piramisra. Ugorod át az utadban álló sziklatömböket, aztán fordulj keletre és szaladj fel a piramis csúcsára vezető lejtőn.

A NAGY ÉSZAKI PIRAMIS GYOMRÁBAN

A bal oldali platformról ugorod át a hasadékot, aztán végezd ki azokat, akik az életedre törnek. A jobbra húzódó alagútba érdemes betekinteni, úgyhogy menj a sarokba és ereszkedj le a két rámpa közt. Az átjutás a csapdán itt is csak időzítés kérdése: a kötőböck egyenletes sebességgel ki-be mozognak a falból. Tapadj a falra, és a megfelelő pillanatban ugorj egyet. A feladat szerencsére nem túlságosan nehéz.

A következő szobában lödd le a kutyákat és mássz bele a konténerbe a fáklyáért. Gyűjtsd meg a fáklyát, és tedd ezt a falon lévő társraival is. Fordulj nyugatra, és a folyosón húzd meg a kart. Kerüld ki megint a mozgó kötőböcket, aztán menj fel a rámpán a felső szobába. Helyezd a négy Star Key-t a négy foglalatba, és aktiváld az északi falon lévő kapcsolót. Utána menj vissza még egyszer a lenti kamrába.

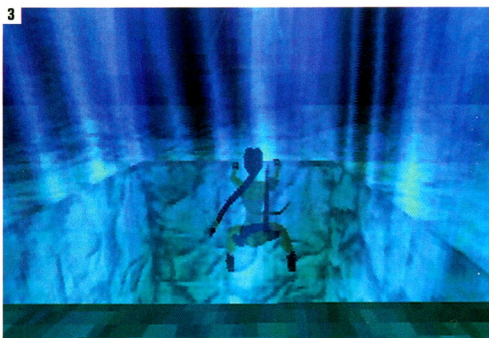
Innen egy folyosó vezet keletre. Aktíváld a folyosó falán található kapcsolót, kerüld ki a mozgó kötőböcket, és térj vissza a központi, enyhén lejtős folyosóra. Ezután óvatosan ugorj a lenről kiszűrődő kék fény irányába. Jól figyelj oda az ugrásra, hiszen a lejtős folyosóról egy normális, álló helyzetből induló ugrás is messzire repítené hősönket. Ha lent vagy, mássz le a fényforráshoz.

HORUS TEMPLOMA

Ebben a részben a logikai feladványok játsszák a főszerepet, a véres küzdelem a háttérbe szorul. A játék készítőinek biztossá tették a *Die Hard 3*. hiszen itt is vízzel kapcsolatos a feladvány. Először is vedd fel a földről a Large Waterskint (Nagy Tömlő), majd menj a szökőkúthoz és töltsd tele vízzel a nagy tömlőt. (Itt arról van szó, hogy a kis tömlőbe 3, a nagyba 5 liter víz fér). Ezután párosítsd (combine) a kis és a nagy tömlőt, majd öntsd a maradék vizet a mérleg serpenyőjébe. Ha nem így teszel (vagyis nem két liter vizet öntesz bele), akkor egy félelmetes vadállat fog kiszabadulni a szoba másik végéből.

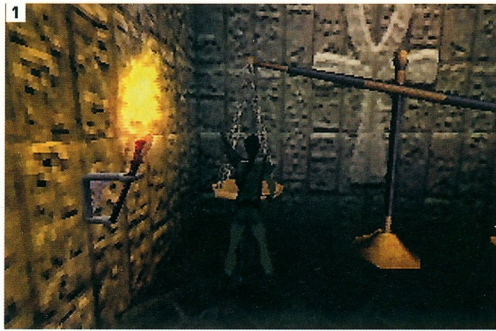
Mentsd el az állást mielőtt leereszkedsz a rácsra, mert lefelé léfutón lándzsák leselkednek rád. Ha elég ügyes vagy, le tudsz mászni a rúdon. Ha biztonságban leértél nézz körül, és tapasztalati fogod hogy a feladat közel azonos a fentivel, csak most négy liter vizet kell a ▶

A NAGY ÉSZAKI PIRAMIS GYOMRÁBAN



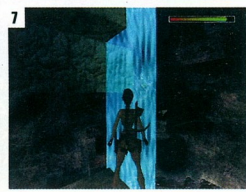
FÉNYÁRBAN

[1] Szorosan tapadj a falhoz, várd meg amíg a kötőb visszahúzódik, aztán ugorj! **[2]** Tedd a kulcsokat a helyükre, és a kék fényugarak világítják meg a pályát. **[3]** Mássz le a falon, de előtte ugorj pontosan!



HORUS TEMPLOMA

[1] Három mínusz négy az egy. Micsoda?! **[2]** Csúszs le, mielőtt bezárulnak. **[3]** Ne lépj a fénycsőre, mert meghalsz. **[4]** Horus haragszik, Lara menekül. **[5]** Rohanj egyenesen felé, hogy átjuss a túlsó oldalra. **[6]** Lépj vissza egyet, hogy kikerülhesd a sztalaktitot. **[7]** Ugorj fel, mássz ki és örvendez!



vázába tölteni. Először ürítsd ki mindkét ömlőt, aztán töltsd tele vízzel a nagyobbikat. Utána kombináld a kettőt, majd ürítsd ki a

kisebbiket. Ezután kombináld őket még egyszer, majd ürítsd ki a kicsit. Utána kombináld őket még egyszer, aztán önts a nagyobbikban maradt 4 liter vizet a mérleg serpenyőjébe. Bruce Willis sem csinálta volna jobban. Az utolsó vízes feladvány lényege az, hogy töltsd egy liter vizet a kis tömlőbe. Tehát töltsd tele a kis tömlőt, aztán kombináld a nagygal. Töltsd tele még egyszer, kombináld újra a nagygal, és fejeítsd el egy életre a matematikát. Larának most van fontosabb dolga is.

Mássz be a kék fénycsővébe, ereszkedj le a nyugati falon, amíg az északi falnál lévő kis platform közelébe nem érsz. Állj olyan közel a bal oldali falhoz amennyire csak lehetsé-

ges, aztán ugorj nekifutásból a vízbe. Üszkálj körbe, mássz ki valahol a vízből és ugorj a közepén levő szigetre. Most helyezd a négy szkríturát az emelvényekre, aztán állj a fénysugárba és engedő szabadjára Horust.

Merülj le a tó fenékére, és keresd meg az Amulet of Horus-t (Horus Amulettje). Maradj a víz alatt, amíg meg nem

„Ez a kis séta jelenti Lara negyedik kalandjának a végét.”

látod azt a pontot a külső falon ahol Lara ki tud mászni a vízből. Ha kint vagy, rohanj fel a keleti fal mentén húzódo lejtőn. Ha felértél a csúcra, menj be a kapualjba és húzd meg a kart. Ekkor egy szoba nyílik ki veled szemben.

Szedd össze minden bátorságodat és ugorj át a szigetre, ahol a dühöngő isten köszél. A másik oldalon rohanj fel a rámpa tetejére és aktiváld a másik kapcsolót is. A rövid bejátszás után térsz vissza a szemközti párkányra, majd ugorj át a neki futásból a távolabbi részre. Most, hogy már szilárd talaj van a lábad alatt, a feladatod az, hogy körbejárd a barlangot és

feljuss a csúcra. Északon egy csomó platformot látsz, kapaszkodj fel ezek közül a legmagasabbikra és nézz körül.

Egy nekifutásos ugrás után Miss Croft egy sztalaktit alatt ér földet, és innen nem tud tovább ugrani a következő platformra. Tehát lépj vissza egyet, mielőtt ugrasz, ugorj egy nagyot előre és közben tartsd a gombot lenyomva. Földet érés után küssz be a veled szemben lévő alagútba, és gyűjts meg egy fáklyát. Aztán ugorj fel, hogy felkeltsd egy pillanatra Horus figyelmét. Ha átjutottál a másik oldalra, ugorj rá a jobb oldali platformra, aztán pattanj fel a következő párkányra. Ekkor Horus megjelenik előtted, de te ne foglalkozz vele – hanem fordulj balra, rúgasszodj el, ugorj át és kapaszkodj meg a falon.

A fénysugár oltalmában Larát nem tudja bántani a mérges egyiptomi isten, és hősünk nyugodtan felmászhat a csúcra. Ha felértél, vedd elő Horus Amulettjét, és ejtsd csapdába az istent. Miután Horus kikerült a képből, már csak a mozgó kötbömbök és lezuhanó oszlopok kikerülése van hátra. maradj a szoba bal oldalán, ugorj át a karókat rejtő gödröknön, és kapaszkodj meg a szemben lévő párkányon. A második ugrás után menj az út jobb szélére, és ugorj át az utolsó árkon is. Ballagj el a folyoso végéig – ez a kis séta jelenti Lara negyedik kalandjának a végét. Kíváncsián várjuk a folytatást!



HIVATALOS
MEGOLDÁS

Fighting Force 2



IDEGTÉPŐ, KEMÉNY, NÉHÁNY PÁLYA PEDIG SZINTE TELJESÍTHETETLEN. A FIGHTING FORCE 2 RAJONGÓK EZREINEK OKOZOTT ÁLMATLAN ÉJSZAKÁKAT. ÉS AMÍG OLVASÓINK NEM TUDJÁK NYUGODTAN ÁLOMRA HAJTANI FEJÜK, A MI ÉJSZAKÁINK SEM TELNEK FELHŐTLENÜL. NEKIÜLTÜNK, HÁT, ÉS MÉG EGYSZER ÁTRÁGTUK MAGUNKAT A JÁTÉKON. A KÖVETKEZŐ OLDALAKON MUNKÁNK EREDMÉNYÉT LÁTHATJÁTOK: TRÜKKÖKET, ÖTLETEKET ÉS MÁS FINOM MEGOLDÁSOKAT, AMIKRE A PÁLYÁK TELJESÍTÉSÉHEZ SZÜKSÉGETEK LEHET. NE KÖSZÖNJÉTEK, CSAK HA MÁR BEFEJEZTÉTEK A GYILKOLÁST! UTÁNA PEDIG SZÉP ÁLMOKAT MINDENKINEK!

A pályák felét már teljesítetted, ugye? Még nem?! Hát akkor mondd le az összes randit a következő néhány hétre, mert a *Fighting Force 2* az összes erőt kiszívja majd izmaidból. A rakéta-bázistól az utolsó főellenység vezető úton titkos átjárók, körülbástyázott géppuskák és rengeteg zsácutca keserítheti meg életed. Ráadásul, néhány főellenfél megmozdulásában az értelem leghalványabb jele sem fedezhető fel. Szerecsére akadt egy férfi, egy hős, aki élete kockázatásával, no meg némi segítséggel, feltérképezte a pokol eddig ismeretlen tartományit, és véghezvitte az elképzelhetlent. Az ő hátsorsága, ügyessége és ötletessége ment meg most Titeket, rajongók ezreit az örület sötét veremétől. Azonban, még mielőtt imáitokba foglalnátok nevét, ne felejtsetek, ő is csak egy zsoldos, aki fizetség nélkül egy gyufaszálat sem tenne keresztbe. Másrészt nem a gyilkolás, a szörnymészárlás a legrosszabb munka a világon. Most pedig, harca fel! Már nyílnak a második rész kapui.

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZEKÉP: Még sem közelíti a *Metal Gear Solid* vagy a *Fighting Force* ragyogását. Ezek elemetből építkezik, de nem több, mint egy halovány utánérzés. Sekélyes játék, kommersz címmel.

6
A TÍZBŐL



NEGYEDIK KÜLDETÉS BÁZIS/ENEMY BASE

Nyomulj be a bázisra, de előtte tárazd be a géppuskád; szükséged lesz rá. Szabadulj meg az öröktől, és lödd ki az ajtó fölötti ágyút. Vágj át a szobákon, míg be nem érsz egy folyosóra, melyről három ajtó nyílik. Menj egyenesen tovább, kapkodd össze a löszert, azután gyere vissza, és a kék kulccsal nyisd ki az ajtót, amely mögött megtalálod a vörös kulcsot. Lépj be a következő szobába, kukkants be a számítógépbe, és a hátsó szobában gyűjtsd össze a jutalom municiót. Menj vissza a lifthez, és ereszkedj le az alsó szintre. Lőj a lifttajtóban áll-dogáló őr szeme közé, és kapkodd össze a löszert. Miután megtisztított

ad a körletet, menj le a következő szintre. Az előtted álló szobák nem okoznak fejtörést: használd a géppuskád, és gyűjtsd össze az egészségcsomagokat. Ha végeztél, lödd szét a létra tetején lévő hordót. A láncreakciószerű robbanások elvégzik helyetted a piszkos munkát, Neked csak a fegyvereket kell összeszedned. Ha feltankoltál, sétálj vissza a lifthez.

„Kadd össze magad: a vérszomjas örök csak Rád fenik a fogukat.”



A liftből kilépve, meg se állj a harmadik szobáig. Lödd ki a hordókat, és lépj be az előtűnő titkos átjáróba. Menj tovább (figyelj a kereszteszekre telepített aknára), és a hordókkal robbantsd be a tárnát. Menj vissza, és az ajtókon át folytasd az utad, míg ki nem érsz a szabadba. Használd a fegyvered, szedd össze a löszert, és nyomulj tovább.

Tárazd be, mert a következő szobát bal oldalról örök tömege árasztja el. Lödd szét a túlsó sarokban álló hordót: a titkos folyosó rengeteg egészségdobozt és löszeres ládát rejt. Gyere vissza, és menj le a következő szobába. Légy óvatos, ha eltalálsz egy hordót. Te is a láncreakció áldozatává válsz.

A most következő szakasz

sétálopp lesz, amíg el nem érsz egy trükkös szobáig. Mássz le a létrán, verd szét a számítógépeket, rohanj fel és fuss át a szemben lévő, majd a bal oldali ajtón. Ha kijutsz, mielőtt az erőm felrobban, már csak az öröket kell elintézned, és kifújhatod magad. Szedd össze a fegyvereket, ugorj a csúszdára és készülj a következő főellenfélre.

Ez az első ellenfél, aki gondot okozhat. Ám, ha ismered a gyengé pontját, gyorsan hazavághatod. Figyeld a két vörös lámpát, és mikor az egyik zöldre vált, ronts a szörnynek. A csih-puhi után, miáltal az ellenfeled próbálja összeszedni maradjék erejét, eressz bele egy sorozatot az első kezud ügyébe akadó fegyverből. Hidd el, hamar lepereg előtte gyal-



[1] Gyorsan szedd le az ágyút: nagyon káros az egészségre.
[2] A bal oldali szobában egy kulcsot találsz. **[3]** A legtöbb óról jutalmat kapsz, ha átszegtél a túlvilágra.
[4] Valami itt nagyot fog szólni.
[5] Lőj a létra tetején lévő hordókra a robbanás elvégzi helyetted a piszkos munkát. **[6]** A hordók mögött löszert és egészségcsomagok vannak. Mire vársz?



zatos élete, és lelke átköltözik a túlvilágra. Ugye, nem is olyan nehéz.

„A következő főellenség kemény legény, de azért van gyenge pontja.”

**ÖTÖDIK KÜLDETÉS
RAKÉTASILÓ/
MISSILE SILO**

Masíroz át az első néhány szobában, és menj le a lifttel. A kötémbökök közt is könnyen átjuthatsz: minden az időzítésen múlik. A következő szobákban átvágyva, hamarosan szembetalálkozol az első miniatürizált főellenséggel.

Ne próbáld lelőni, mert csak a lőszered pazarlod. Viszont a múmiákat, amiket a kis gonosz megidéz, el kell intézned. Ha megszabadulsz az ötödik múmiacsapattól, a varázsló is velük

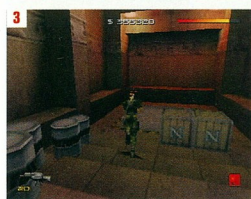
pusztul, és Rád hagyja a vörös kulcsot. Folytasd az utad át a szobákban, míg a lifthez nem érsz. Menj le, tisztítsd meg a teret, légy be a bal oldali ajtón, és lent megtalálod a sárga kulcsot, néhány lőszerezsláda illetve egészségcsomag társaságában.

A két ajtó közül csak a bal oldali érdekes, amit a sárga kulcs nyit. Néhány őrt és egy 50-golyós gépfegyvert találsz bent, bár a közeljövőben nem lesz szükséged komoly fegyverre. Nyiss be az utolsó ajtón, kukkants a számítógéphez, azután menj tovább.

Menj át a következő két szobában, intézd el az őrket és verd szét az emelvényen a számítógépet. Cselekedj villámgyorsan, mert hamarosan az egész terem a levegőbe repül; fuss le a lépcsőn, át a nyitott ajtón, kerüld el a lezuhanó romokat és rohanj a következő szobába. Ha elég gyors vagy, néhány karcolással megúszhatod az egészet.

Menj végig a folyosón, a következő szobában intézd el az őrket, lödd ki a plafonra szerelt ágyút, fordulj balra és menj fel a rámpán.

Most fog felcsillanni a szemed; lent, a hátsó sarokban egy titkos termet találsz. MIELŐTT átugranál, le kell rombolnod a kaput. Bátoroságot jutalmaz rengeteg lőszert. Ha feltankoltál,



„Mindent megkapsz, amire csak szükséged lehet: lőszert, elsősegély csomagokat, rádadásul egy fáklyát is.”



[1] Menj le a jobb oldali lépcsőn, és adj a számítógépeknek. **[2]** Csak tedd, amit mondtunk, és nem lesz gond ezzel a rémmel. **[3]** A legtöbb láda kincset rejt. **[4]** Erre van a sárga kulcs. **[5]** Ha kifogy a lőszered, robbantsd fel a számítógépet. **[6]** Szedd a lábaid, barátom! **[7]** Ott lenn kincs lapul. **[8]** Hogy a létra tetején is.

mássz fel és menj be a következő szobába. A jobb oldalon lévő létra egy fáklyával és egészségcsomagokkal teletszólt szobába vezet. Menj le, és folytatd az utat.

A következő szobában pótolhatod az elhasznált lőszered.

Kitartás, még néhány lépés, és vége a pályának.

HATODIK KÜLDETÉS KLÓNOZÓ ÜZEM/ CLONING PLANT

A pálya elején rengeteg zsákmányra találhatsz: szaladj körbe a két első körleten, és szedd össze a ládákból rejlő kincseket. Figyelj a ládák tetején

„A küldetés egyik legnehezebb szakasza vár Rád: mostantól fegyver nélkül kell boldogulnod.”

bohócokdó örökre. Érdemes lesznedni őket, még mielőtt elkanászodnának. A kék kulcsot az egyik sarokban, néhány benzines hordó mögött találod meg. A hordókat értelemszerűen szét kell lőned. Menj a lifthez, ereszkedj egy szinttel lejjebb, és folytatd utad, míg két szobával odébb, egy fémlerítéshez nem érsz. Törd át, és irány az alagút, ahol löszert és fegyvereket zsákmányolhatsz. Az alagút egy szobába vezet, ahonnan már nincs messze a következő lift.

Készülj fel, a játék eddigi legnehezebb szakasza áll előtted. A liftből kilépv, két szoba után egy teremhez érsz, melyen nem vihetsz át fegyvert (még a késed sem). Kénytelen vagy teljes arzenálotól megszabadulni.

Sem az örök, sem a plafonra

szertel géppuska nem lesznek megatva attól, hogy fegyvertelenül lépsz be a következő terembe. Fuss a jobb oldali ládához, üsd szét, kapd ki a gépfegyvert, és intézd el az öröket. Ne kiméld a szomszéd szobából berohanókat sem. Csapd szét a még épen maradt ládákat: az egyik rakétavetőt rejt. Menj vissza a terem végébe, ahol egy titkos átjárót találsz, benne pedig egy mesterlövész-puskát.

Miután visszaértél a terembe, lépj be a bal oldali ajtón a cellák és folyosók útvesztőjébe. Az örök mellett a folyosók plafonjára szerelt géppuskákkal is szembe kell majd nézned. Minden folyosóról két zárka nyílik, melyekben rabok, löszereszládák és egészségcsomagok lapulnak.

A második folyosó végén egy nagyobb terem találsz, a lépcsők tete



[1] Szedd le a ládák tetején lebező öröket. **[2]** Csak nem állít meg egy acélfal? **[3]** Rövid séta után ide érkezel. **[4]** Ebbe a terembe nem léphetsz be fegyverrel. **[5]** Szégyen a futás, de hasznos. Főleg, ha nincs fegyvered. A sarokban találsz egy sörtes-puskát. **[6]** Minden folyosón két ör és egy géppuska vár. **[7]** Pusztuljon a fergése!

„Ha megtalálsz a vörös kulcsot őrző rabot, öld meg, és vedd el, ami jár.”

jén pedig egy löszzerrel, gránátokkal és egészségscsomagokkal teli titkos rekeszt. Végez a fémhomályból előbújó örökre, és kinyílik a második titkos rekesz ajtaja, ahol néhány komolyabb fegyverrel és löszzerrel bővítheted arzenálad. A következő szobában egy rabot találsz, aki a sárga kulcsot őrzi.

Öld meg, vágd zsebre a kulcsot, és menj tovább a folyosón. Végül egy cellához érsz, melynek padlójára egy hármast írtak. Nyiss ajtót, és lépj be.

A következő néhány szoba sétatagolp lesz, míg egy, az előbbihez hasonló szobába nem jutsz, két géppuskával a plafonon. Lódd ki a közelebbit, és szedd fel a szobán lévő egészségscsomagot, ha gyengének ér-

zed magad. Miután erőre kaptál, szedd le a másik löveget is.

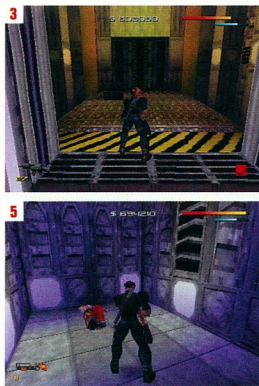
Lépj be a bejárat jobb oldalán lévő ajtón, és menj tovább, míg bele nem botlasz a vörös kulcsba. Sétálj vissza az előző szobába, és a lépj be a sötét sarokból nyíló titkos átjáróba. Menj tovább, és az átjáró végén nyiss be a terem jobb oldalán lévő ajtón. (Figyelj a plafonra szerelt agyúkra.) Menj tovább, és szállj be a liftbe. A liftből kiszállva masírozz tovább, míg egy csigalépcsőhöz nem érsz. Szaladj fel, és fuss tovább. Hamarosan egy ajtóhoz érsz, melyen az \otimes -szel nyitható felirat olvasható. Kiváló alkalom egy mentéshez!

Haladj tovább, lépj be a jobb oldali ajtón, menj át a bal cella bal

oldalán nyíló átjárón, és mássz fel a létrán. Hagyd el a szobát, menj be a szemben lévő fülkébe, menj át az újabb átjárón, mássz fel a létrán, és vágj át a következő csarnokon. Intézd el az őrt, akitől kapsz egy vörös kulcsot. Menj vissza az úton, ahol jöttél nyisd ki az utolsó \otimes -es ajtót, és lépj be a jobb oldali szobába. Mikor elérsz a következő ajtóhoz, használd a vörös kulcsot, és máris kész a pálya.

HETEDIK KÜLDETÉS VÖRÖS KÜLDETÉS/ THE RED MISSION

Vágy át az első néhány termen, és az első elágazásnál fordulj jobbra.



- [1]** Ugorj be a titkos rekeszbe! Megéri. **[2]** Vágd zsebre a vörös kulcsot. **[3]** Ezt a szobát kerested! **[4]** Hmm... Egész jó ez az Uzi. **[5]** Egy újabb vörös kulcs. **[6]** Irány a lépcső teteje. **[7]** Hát persze! Mindenki itt akar átmenni. **[8]** Végre, a kijárat! Menj át az előtte lévő ajtón, és kész a pálya.



Kapd fel a kék kulcsot, és törj át a fémkerítésen. Szedd össze a fegyvereket meg a löszert, és térj vissza a terembe, ahol jobbra fordultál.

Menj be a bal oldali szobába, verd szét a számítógépeket, majd térj vissza az első szobába. Fuss fel a lépcsőn, és miután szétverted ezeket a gépeket is, beszálhatsz a liftbe.

Menj fel, és indulj tovább. Fújd ki magad, mielőtt kinyitnád a következő ajtót, mert mögötte egy főellenesség vár. Ahogy belépsz, kezdj el a medence körül futni, és szórd meg granátokkal. Ez persze nem fog ókegyelmének tetszeni, és viszonozza

a tüzet. Őt telitalálatlalt intézheted el a rémet.

Lépj be a kinyíló ajtón, és mássz fel a lépcsőn. A folyosón találsz egy vaskordont. Lődd szét, és mássz fel a Szuper Kesztyűért (Power Gloves). Félúton, visszafelé a titkos folyosón egy újabb kordont találsz, mögötte pedig egészségcsomagokat és egy mesterlövész-puskát. Ha felszedted, menj vissza folyosóra, és lépj be a bal oldali szobába.

Mássz fel a lépcsőn, verd szét a számítógépeket, és lépj be a kinyíló ajtón. Indulj tovább, és hamarosan egy új terembe érsz. Pustítsd el mindent, ami él és mozog, menj le a lépcsőn, és néhány



szobával odébb megtalálod a vörös kulcsot. A nagy termen keresztül menj vissza oda, ahonnan indultál. Két himbálózó trapéz látsz magad előtt, némi löszerral a végükön.

Lépj be a következő szobába, de légy óvatos, mert rengeteg türelmetlen ör téblábol odabent. Lődd ki a plafonra szerelt gépágyút, törd át a szoba túlsó végén lévő vaskordont és szedd össze a fegyvereket a következő szobában. Menj vissza a folyosón, azután jobbra fel. Lépj be az ajtón, mássz fel a legtávolabbi létrán, és intézd el az öröket. Ugorj át a túlsó ajtóhoz. Nyisd ki a vörös kulccsal, lépj be, és menj fel a lépcsőn. Zúzd szét a nagy kék képernyőt, és szedd össze a mögötte rejlő kulcsot, löszert meg egészségcsomagokat.

Menj tovább, és rövidesen egy ládákkal teli szobába érsz. Valószínűleg alig állsz már a lábodon, úgyhogy tankold fel a kimerült vitamin-raktáraid és fegyvereid. Miután erőre kaptál, lépj be a kisebb ajtón, rakd zsebre a sárga kulcsot,

azután menj tovább a másik ajtón. Lődd ki a sarkon a gépágyúkat, és indulj tovább.

Az ajtó mögött már vár a következő főellenesség. Nem lesz nehéz legyőzni, feltéve, ha ismered a gyenge pontját.

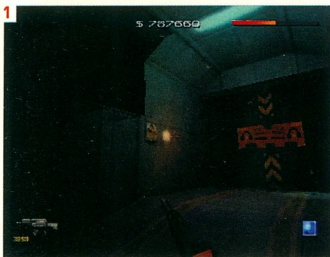
Üss az ajtó két oldalán lévő fenyekre, míg vörösrre nem váltanak. Mikor a rém felhagy az üldözéssel, fuss a terem túlsó oldalán lévő mellikashoz, és kezd öklözni. Pár ütés után a szörny holtan zuhan a földre. ▶



[1] A pálya elején először menj el jobbra, és nyisd ki a bal oldali ajtót. [2] Az ajtó mögött sok-sok kincs rejlik.

[3] Új nap, új ellenség. [4] A recepció után érdekes dolgok várnak Rád.





1 Balra fenn, löszert találás. **2** A láda alatt egészségcsomagok lapulnak. **3** Vigyázz, a ládák alá aknákat rejtettek. **4** Káprázatosak ezek a hatalmas kék képernyők, de ami mögöttük van, még inkább az. **5** A csalafinta főellenség. A terem túsó falán lévő mellkast kell legélned, nem a rémet.

NYOLCADIK KÜLDETÉS A VÉGSO ÖSSZECSAPÁS/ THE FINAL CONFLICT

A gránátjaiddal intézd el a pálya elején azonnal Rád támadó öröket, kapd fel a fegyvereiket, és szabadulj meg a többitől is. Rengeteg egészségcsomagot meg löszert találás majd a későbbiekben, úgyhogy az egészségi állapotod és a municiód miatt nem kell agódnod. A megszárlás után vedd az utad a recepciós terembe, és lépj be a jobb oldali ajtón.

Lödd ki a lépcső tetején lévő gépágyút, és vágj át a következő szobákon. Intézd el a másodikban lébeco-
tór őrt, és kapd fel a vörös kulcsot. Menj fel a lépcsőn, és lépj be a bal oldali ajtón. Miután a katonanénitől megkaptad a sárga kulcsot, hagyd el a szobát, és haladj tovább. Menj le a lépcsőn, szállj be a liftbe, és irány az alattal lévő szint.

A liftből kiszállva, egyetlen ajtót látsz magad előtt. Nyiss be, és

intézd el az öröket. Vágj át a szobákon, és végül egy zsúfolt terembe érsz. Intézd el a bent lévőket, szedd össze az egészségcsomagokat, és menj be a bal oldali ajtón.

Légy résen a folyosó végén, mert a plafonra szerelt ágyú leugrik, és hátbatámad. Intézd el a két őrt, és fújd ki magad. Menj be a következő szobába, és nyiss be a jobb oldali ajtón. Kapd fel a sárga kulcsot, és menj vissza az ajtóhoz, amit ezzel nyithatsz ki.

Menj be az ajtó mögötti terem bal oldaláról nyíló szobába, és szedd össze a löszert. Nyomulj tovább, míg bele nem botlasz a vörös kulcsot őrző katonába. Intézd el, és menj vissza a sárgakulcsos ajtóhoz. Nyisd ki, és készülj fel valami teljesen újra.

A következő szoba három ajtóból áll. Le kell játszani egy kör *Battlezone*-t és két kör *Asteroid*-ot. A feladat nem túl nehéz, lévén, hogy kimeríthetetlen löszerral rendelkezel. Légy kitartó, és kerüld el a sziklát.


Ha végeztél, ismerkedj meg a következő főellenséggel. Új barátunk csalafinta egy figura, úgyhogy ne próbáld megtámadni. Kerüld el, mint a rossz pénz, és rohanj át a szobákon, míg be nem érsz egy terembe, melyben két zöld tartály van. Az üldöző ellenség rövidesen Rád akad, és mikor a két konténer közé kerül, hatalmas szörnyeteggé változik.

Ekkor kinyílik a mögötted lévő ajtó. Lépj be a szobába, és kapcsolj be a kis számítógépet. Irányítsd a megjelenő célkeresztet a szörnyre, és lőj. Ha a szörny túl a számítógéptől

kerül a számítógéphez, csald el, azután menj vissza, és lőj tovább. Ezzel a taktikával előbb-utóbb leterítheted a rémet.

Ismét laza percek következnek, míg végül rábukkansz az utolsó főellenségre. Úgy néz ki az aranyos, mint egy ártatlan számítógép. Az igazat megvallva, az is. Csakhogy szemei halált hozó lézersugarakat lövellnek. Jobban teszed, ha távol maradsz tőle, amennyire csak tudsz.

Vagdoss hozzá mindent, ami a kezöd ügyébe akad, és idővel kimerült akkuval rogyik majd a földre. Ne agódj, ha kifogy a municiód: pusztá kézzel is elbánhatsz a rémmel, csak tovább tart.

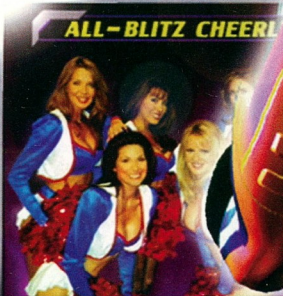
A meglepően könnyű végső csata után, hagyd el a számítógép-termet, fordulj kétszer jobbra, és meglátod a kijáratot. 



NFL Blitz 2000



HIVATALOS
MEGOLDÁS



ALL-BLITZ CHEER

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

■ ÖSSZEKÉP:

Az NFL Blitz 2000 az NBA Jam, az NFL Madden és a WWF Attitude vérpezsdítő keveréke, az egyik legújdsabb játék, ami a PSM szerkesztőségében valaha megfordult.

9

A TIZBŐL

LENYŰGŐZŐ, ÉSZBONTÓ, HATALMAS! VÉGRE MEGÉRKEZETT AZ NFL BLITZ 2000! A KLASSZIKUS ARCADE JÁTÉK LEGFRISSEBB VERZIÓJA FELÜLMÚLJA VALAMENNYI ELŐDJÉT. SZÓVAL, CSATOLD FEL A VÁLLVÉDŐD, ÉS NYOMD A FEJEDBE A SISAKOT, MIELŐTT ÁTLÉPSZ A POKOL KAPUJÁN, MELYEN A FELIRAT: FUTBALL STADION. A KÖVETKEZŐ OLDALAKON BEAVATUNK A JÁTÉK MINDEN RÉSZLETÉBE, ÉS MEGISMERTETÜNK A LEGHASZNOSABB TAKTIKÁKKAL, OLVASS, TANULJ ÉS BIZONYÍTS: SOHA NE VESZÍTSD EL A FEJED, DE ZÚZD SZÉT AZ ÉLETEDRE TÖRŐKÉT. HA OKOSAN JÁTSZOL, A LEFÚJÁS ELŐTT ELLENFELEID TÉRDEN ÁLLVA KÖNYÖRÖGNEK MAJD A MEGVÁLTÓ HALÁLÉRT. AZ ERŐ LEGYEN VELED!

Az NFL Blitz 2000 nagyszerű szórakozást nyújt, feltéve, hogy tisztában vagy a szabályokkal, és ráéreztl a játék irányításra. Mit problémáid vannak az alapokkal, a játékváltozó izgalmai rejte maradnak előttd: nem érted a bírő jelzéseit és nem ismered fel az adott helyzetben alkalmazandó taktikákat. Az első lépések meglehetősen farsztoák lesznek, de a PS TIPP szerkesztői most is segítenek hű olvasóikon. Összeállítottuk az NFL Blitz 2000 részletes leírását, melyből a blitz szargontól kezdve a védekező és támadó taktikáikig mindent megtudhatsz, amire a győzelemhez szükséged lesz. Ne csüggedzenek a kezdeti nehézségek! A fáradságos felkészülésért bőven kárpótol majd a siker édes íze. ▶

BLITZ SZÓTÁR

Mielőtt kifutsz a pályára, érdemes időt áldoznod az alapvető kifejezések megismerésére. Első hallásra mind furcsán hangzik majd, (főleg, ha most kerülsz először testközebe az amerikai focistákkal), de légy alapos és türelmes, mert a zsargon ismerete nélkül a későbbiekben nem fogsz boldogulni.

LINE OF SCRIMMAGE/BULIVONAL

A vonal neve, melynek két oldalán a védekező és a támadó játékosok felállnak. Itt kezdődik a tolongás.

SECONDARY/SEMLEGES ZÓNA

A bulivonal két oldalán lévő terület.

SNAP/FELADÁS

A labda átadása a centertől a középhátvédnek, a játék kezdete.

DOWNS/MENETEK

A labdát birtokló csapat számára négy menetet engedélyezett, melyek mindegyikében legalább 30 yardot kell előrehaladnia. Ha ez sikerül, előlri kezdődik a menetek és a yardok számlálása. A menetek sorozata a labda elvesztésekor, vagy gólszerzőskor szakad meg.

TOUCHDOWN/PONTSZERZÉS

A pontszerzés elsődleges módja a labda bevitele az ellenfél gólrületére, vagy bepasszolása egy ottani csapatársnak. Értéke 6 pont. Az NFL Blitz 2000-ben a touchdown elérése egyszerűbb, mint a valódi amerikai fociban, mivel az árkád-játékok hagyományait követve, nem kell a játékos lábainak végig a földön lennie. Hát, így könnyű!

EXTRA POINT/JUTALOMPONT

A touchdownt elérő csapat 1 jutalom pontot szerzhet, ha egy játékos a átrúgja a labdát az ellenfél kapufái között. 2 jutalom pontot írnak fel a csapatnak, ha a kijelölt helyről a kapura

rúgás helyett, beviszi a labdát a gólrületre.

FIELD GOAL/MEZÖNYGÓL

A labda átrúgása az ellenfél kapufái közt. 3 pontot ér. A kockázatmentes pontszerzés illetve az ellenzői biztosságának alapvető eszköze.

PUNT/ÁTRÚGÁS KÉZBŐL

Mikor a csapat a first downnal (első menet) hadakozik, gyakran az ellenfél térfelére történő átrúgást választja. A labda így nem a saját, hanem az ellenfél kapuja előtt válik holttá (ott szerzi meg az ellenfél). A területnyereség egy eszköze.

TURNOVER/LABDA-SZERZÉS

Labdaszerzésnek nevezik a labda elvesztését, az ellenfél általi megszerzését. Labdaszerzés történik, ha a csapatnak nem sikerül first downt elérnie a négy menet után illetve amikor az ellenfél elfogja, vagy visszaszerzi a labdát.

FUMBLE/MELLÉNYŰLÁS

A mellényülés a labda elvesztése. A rosszul végrehajtott labdakezelést, és levételt nevezik így, mely a keményen támadott játékosokkal, különösen esős időben gyakran előfordul.

INTERCEPTION/ELFOGÁS

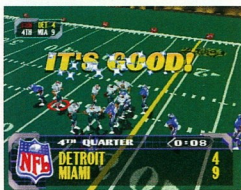
Fogott labdának hívják, ha az ellenfél elkapja a passzt. Elfogáskor a passzoló csapata elveszti a labdát.

INCOMPLETE/BEFEJEZETLEN

Az el nem kapott passz befejezetlen támadásnak minősül.

SACK/ZSÁKOLÁS

A középhátvéd szerelése a védők által.



SAFETY/ÜNGÖL

A védekező egység két pontot ér el, ha

az ellenfelet saját célterületén belül szereli. Sérülés esetén vissza kell rugni a labdát középre a csapat saját 20 yardos vonaláról, first down esetén is.

ON-SIDE KICK

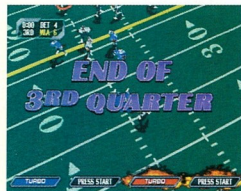
Rendkívül veszélyes stratégia, de ha beválik, megfordíthatod az elvesztett mérkőzés végeredményét. Kirúgásánál próbáld a labdát laposan és röviden megrugni, ahelyett, hogy teljes erőből elbombáznád a pályát egy távoli pontjára. Ha szerencséd van, visszaszerzed a labdát. Kockázatosabbá miatt csak végső esetre ajánljuk.

QUARTERBACK SNEAK/LOPAKODÁS

Futómanőver, melynek során a középhátvéd, látva az ellenfél védekező állását, vagy felismerve a támadó sorok közti rést, előrefut a labdával.

BLITZ/VILLANÁS

Egy agresszív védekező stratégia, sokféle megjelenési formával: célja a középhátvéd letamádása és az előrefutás megakadályozása.





1 Ha itt elejtet a labdát, megírható a végrendelet. **2** Gyakran a leggyengébb pöccintés is elég a labda elvesztéséhez. **3** Az egy-yardos előrejutások is értékesek... főleg, ha a negyedik menet 29. yardjától indulsz. **4** Ha unod a mérkőzést, tedd próbára Magad a sportág történetének legelvetemültebb kvizében. Ez a kérdés, hogy teszünk?

ISMERD MEG A CSAPATOT

A csapat három részből áll össze: a támadók, a védők és a különleges hadtest.

1) TÁMADÓK

QUARTERBACK /KÖZÉPHÁTVÉD

A támadások legtöbb esetben a középhátvédre épülnek, ezért mindig figyejél rá. Ő szervezi meg a csapat támadójátékát, és felel az egyes támadások lebonyolításáért. Minél magasabb a csapatod passz indexe, annál jobb lesz a középhátvéded. A válságos pillanatokban rajta múlik, hogy az akció eredménye a labda elvesztése vagy touchdown lesz.

WINGMEN /FUTÓBEKK

A szélső futóbekek képezik a felütásokra és a hosszú passzokra épülő taktikák alapját. Ők rohannak előre, szerzik meg az értékes yardokat és kapják el a hosszú passzokat. A gyorsaság és a tökéletes labdakezelés teszi a szélsőket nélkülözhetetlenné: egy reumás láb vagy egy bizonytalan kéz sokba kerülhet a csapatnak.

LINEMEN /PILLÉREK, SZÉLSŐK

Ők azok a kőkemény fickók, akik a bulionalon felsorakozva, életük kockáztatás-

sával védik a középhátvédet az ellenfél rohamaitól, és biztosítanak szabad utat a visszafutók számára. A támadóvonal fedezi a középhátvédet míg az megtalálja a legjobb passz-lehetőséget, és ezzel megteremtí a előrefutások illetve a first down-ok lehetőséget.

2) VÉDELEM

Mivel az NFL Blitz 2000 egy hét fős csapatokkal felálló játék, a védelmet, az igazi NFL mérkőzéseken a megszokottnál

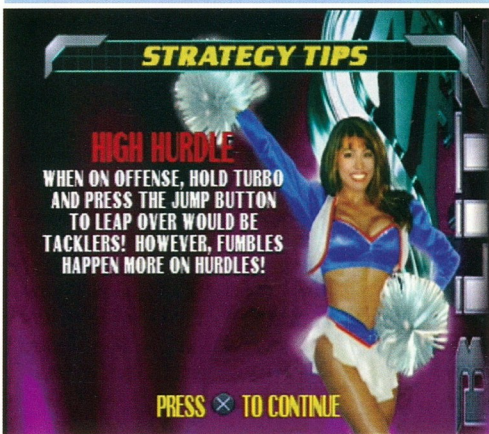
„A támadójáték kulcsa a középhátvéd. Soha ne feledkezz meg róla.”

kevesebb védőjátékosra kell építened. A hagyományos támadójátékosoknak és a futóbekeknek is aktívan részt kell venni a góterület védelmében. Ne felejt: minél erősebb a védelem, annál kisebb az ellenfél pontszerzési esélye, és annál könnyebb elfognod a labdát.

3) KÜLÖNLEGES HADTEST

A Különleges Hadtest tagjainak speciális szerepe van. Ők végzik a rúgásokkal kapcsolatos összes feladatot: kirüg- ▶

ÁLTALÁNOS TIPPEK



1. Váltogasd a játéktípusod, így bizonytalanságban tarthatod a másik oldalt. A passz legtöbb esetben beválik, de egyéni megmozdulásokkal és felütésekkel kiszámíthatatlanabbá teheted a játékd, és megnehezítheted az ellenfél dolgát.

2. Takarékoskodj a turbo funkcióval: ha kimerített, egyes mozdulatokat nem tudsz alkalmazni.

3. Ha jelölt játékos vagy, felejtse el a labda röptében elfogását, mert az ellenfél könnyen leszerel, és átveszi a kezdeményezést. Akkor célszerű használni, mikor a védelem biztosítása gyenge.

4. Nem mindig a labda leadása a legjobb taktika. (Még akkor sem, ha passz-játékokat játszol.) Adott esetben

(például, mikor az ellenfél keményen rohamoz), célszerűbb megtartani, és a lopakodó (sneak) játékkal, vagy kritikus helyzetben szakszerű próbálkozni. A passzban mindig ott van az elfogás veszélye.

5. Ha védekező poszton játszol, az ellenfél fogójátékost akkor rohand le, mikor elkapja a labdát: így a legkönnyebb kiütnöd a kezéből.

6. Tanuld meg az egyes játékokat, hogy mindig tudd, ki hol van.

7. Ővatosan használd a lefordulást (spin), mert ha nem sikerül, az ellenfél könnyen labdát szerezhet.

8. Ne felejtse el, hogy egy látványos touchdown mindig vetődéssel ér véget.

STAT	1	2	3	4
QB	1	2	3	4
RB	2	3	4	5

STAT	1	2	3	4
RB	1	2	3	4
WR	2	3	4	5

1 Íme, az amerikai sportélet: indexek, kimutatások, statisztikák. **2** A taktikai listája első pillantásra borzasztónak tűnik, de idővel minden egyértelművé válik.



[1] Tökéletes magasság az elfogására: a labda pontosan az ellenfél kezében landol. **[2]** Ha megjelölöd a játékost, biztos lehetsz benne, hogy nem lesz képes elfogni a labdát. **[3]** Ilyen állásból hat pontnál kevesebbet szerezni szégyen: az ellenfél egy játékosá sincs elég közel ahhoz, hogy megállítson. Használd a turbót! **[4]** A pálya közepén köszálni általában jó taktika, de pontot aligha szerezhetsz így: a széleken antán inkább.

nak, jutalom-pontot és mezőnygólt szereznek. Minél erősebb a Különleges Hadtest, annál továbbbi és pontosabb rúgóskál törhetsz az ellenfél kapujára. Nincs náluk hasznosabb játékos, ha csak egy hatalmas mezőnygóllal tarthatod életben győzelmi esélyeid, vagy rendezned kell soraid.

MARADJ TALPON

Mikor az ellenfél rohamai agresszívvé kezdenek válni, és úgy érzed semmi esélyed az ellenállásra, rázd meg magad, és mutasd meg, ki az úr a pályán. Az itt

„Ha mezőnygólra játszol, a Különleges Hadtestet vedd be.”

következő trükkök sokat segítenek majd ebben. Gyakorold őket, mint egy megszállott, és idővel Houdini módjára menekülhetsz ki a legszorongatottabb helyzetekből is.

SPIN/ LEFORDULÁS – NYOMD MEG KÉTSZER A TURBO-T

A legtöbb helyzetben jól használható módszer: könnyen hárítható vele a hátulról, oldalról, sőt, ha jól időzítet a személt jövő rohamokat is.



[1] A védő lerázásának egyik leghatékonyabb eszköze a turbo funkció. **[2]** Erről a képről nem tudunk sokat mondani: a felsorolás ABC szerint történik.

SHOULDER BARGE/ÁLLPAJZS – TARTSD LENT A PASS-T

A vállpajzs elsősorban a személt érkező rohamok ellen vehető be sikerrel. Megfelelően alkalmazva szinte tökéletes védelmet nyújt a frontális támadásokkal szemben. Ám, ha túl sokáig kitarod, Te iszod meg a levét.

HURDLE – SZERELÉS GOMB

A középhátvéd, és a futóbeckek leghatékonyabb eszköze, amit az ellenfél rohamai és hátsó szereléseit ellen bevethetnek, de használható a passzeit kereső középhátvéd fedezésére is.

A TÁMADÓK LETÉRÍTÉSE

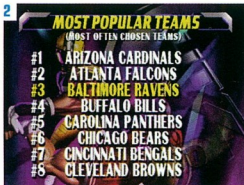
A védőjátékosok tarsolyában is van néhány trükk, melyekkel az ellenfél pontszerzési terveit megműsít-hatják.

DIVING TACKLE /REPÜLŐSZERELÉS – TACKLE GOMB

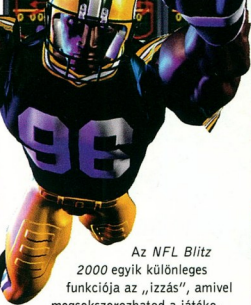
Repülő szerelés, mikor a védő ráveti magát a kijelölt támadóra. A kritikus helyzetek egyik leghatékonyabb megoldási módja, de fontold meg, mikor veted be, mert könnyen hárítható, és a földre zuhanó játékosod többé nem lesz képes felállni.

POWER TACKLE /ERŐSZERELÉS – TURBO ÉS PASS EGYÜTT

Az ellenfél megfékezésének legbrutália-



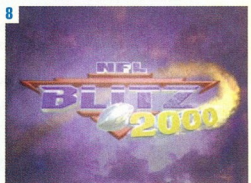
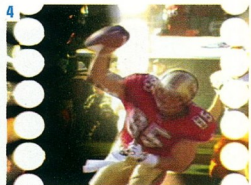
IZZÁS



Az NFL Blitz 2000 egyik különleges funkciója az „izzás”, amivel megskoszorozhatod a játékosok erejét, és egy rövid időre az egész csapat lába alatt felizzik a pálya. Az „izzáshoz” védekezők egymás után két zsákolást, támadáskor pedig három elfogást kell megcsinálnod. „Izzó” védőként könnyebben zsákolhatsz és csiphetsz el passzokat. Támadóként messzebbre dobhatod a labdát, és fenyeregetőbbé válnak a felfutásaid, mivel a védők nehezebben küldenek majd földre, a lábaadban pedig ott tombol majd a boogey. Összességében, javul a befejezési rátád.



[1] Figyeld meg az „izzó” játékos szelebes felfutását. **[2]** A passz átvétele után egy kicsit talán botladozol majd, de ha jó a labda, meg tudod tartani. **[3]** Egy „izzó” játékos szinte lehetetlen szerezni. Hát, így kell győzni!



[1] A színház üzemmód elég keze-kusza képet ad. [2] Ilyen egy lábtörés. [3] És íme, a sikeres csuklótörés. [4] Ezért a fickóért van oda egész Amerika? [5] Úgy érzed, elbaltázza? Jól érzed. [6] Most lőj! Most lőj!! [7] Már késő. [8] Mindezek után, ideje, hogy Te is pályára lépj.



sabb módja: a legerősebb támadókon kívül minden játékost lever a lábáról. Ne használd túl gyakran, mert a Te játékosodat is megviseli a szerelés.

JUMP – TAP TACKLE / FELUGRÁS – TACKLE GOMB, HA A REPÜLŐ LABDA A KÖZELEBBE ÉR

A legkönnyebben úgy fogható el az ellenfél átadását, ha felugrasz és a levegőben kapod el a labdát. Azonban, ha nem sikerül lehúznod a tojást, a szem elől veszített fogójátékos több yardot, – talán még pontot is – nyerhet a csapatának.

TÁMADÓ JÁTÉKOK

CRUIS'N
Egy rendkívül hatékony és rugalmas támadójáték, melynek alapja a két szélső több yardos előrefutása, és futóbekkeknek történő passz lehetősége. Használd bátran!

DAWG HOOK
A Cruising-hez hasonló játék, melyben a két fogójátékos és a felfutó középposztú feljutással igyekszik first downt elérni. Az egyik felfutó elrohan a jobb oldalon és feléd fordul, jelezve, hogy kész a labda fogadására. Ezalatt a másik felfutó a bulionallal párhuzamosan vágjáték, majd élesen ráfordul a semleges zónára. A taktika akkor a legeredményesebb, ha a labda leadása előtt elegendő időt hagysz a két játékosnak manővereik befejezéséhez.

MONKEY /A MAJOMTAKTIKA
Káprázatos játék, egy rövid és két hosz-

1 BEST DEFENSIVE PLAYERS
(POINTS ALLOWED PER GAME)

#1	SAL	37.40 PTS
#2	TURMEL	35.80 PTS
#3	MIKE	40.20 PTS
#4	JAPPLE	40.20 PTS
#5	ROOT	40.80 PTS
#6	LIUS	41.80 PTS
#7	JASON	41.80 PTS
#8	CALEB	42.20 PTS

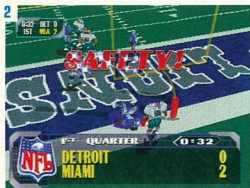
2 WORLD RECORDS
(BEST SINGLE GAME RECORDS)

MOST YARDS	TURMEL	2
MOST TOUCHDOWNS	SAL	5
MOST FACKLES	JAPPLE	10
MOST INTERCEPTIONS	DANIEL	2
BEST POINTS	JENFER	36
LARGEST VICTORY MARGIN	JASON	10

3 QB RATING
(BEST OVERALL QUARTERBACKS)

#1	JAPPLE	151.9
#2	ROOT	143.6
#3	JASON	139.0
#4	AZPOD	125.1
#5	MIKE	120.1
#6	DANIEL	113.4
#7	LIUS	110.5
#8	JENFER	108.4

[1] Jaj, ne! Még több statisztika. [2] Hát sosem lesz vége? [3] A legjobb középpátvédek. Hol is kezdjük az elemzést?



[1] Az edző irtó pipa lesz. **[2]** Újabb rontás, amiért valaki keményen fizetni fog. Aki ilyen hibát vét, az nem érdemel évi 10 milliós fizetést. Meg kell elégednie 9-cel. **[3]** Mezőnygólokkal könnyen szerezhetsz jutalompontokat: ha pontos a rúgás, lehetetlen hátrítani. **[4]** Használd a célzópontot, különben pontatlank és levehetetlenek lesznek a hosszú bombáid.

szó passz-lehetőségével. A feladás (snap) után dob a labdát jobbra hátra: így nyersz egy kis időt illetve teret, és megvárhatod, míg a két hátsó futó passzolási távolságba ér. Ha ez nem sikerül, élj a rövid passz lehetőségével, és add le a labdát a bulivonal másik oldalán robogó játékosnak.

HAIL MARY 2 /HÉ, MARCSI 2

Az örökzöld hosszú bomba (long bomb) finomított változata. A mérkőzés kezei szakaszában kulcsfontosságú taktika, mivel a középhosszú felfutásokkal értékes yardokat nyerhetsz. Az egyetlen kockázata, hogy a labda sokáig a

„A cruisin’ egy nagyszerű támadójáték. Használj sikerrel!”

levegőben van, így könnyen a védőjátékosok prédájává válhat. Alaposan gondold meg, hogy az adott helyzetben megérett-e a hosszú bomba taktikáját.

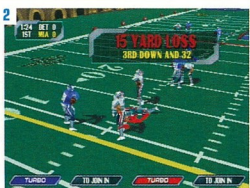
CHEAT-MÓDOK

A Turbo, a Jump illetve a Pass gombok kombinációival változtatható meg a sisakok alatti ikonokat, aktiválva a cheat-módokat és taktikai-listákat. A táblázatból leolvasható, hány-szor kell az adott kód bekapcsolásához a Turbo, utána a Jump végül a Pass gombot megnyomnod. Az ikon megváltozása után nyomd le a D-padot az adott irányban. A kód neve és a hangjelzés igazolja vissza az adott kód életbe lépését. Pl.: az 1-2-3 bal a Turbo egyszeri, a Jump kétszeri, a Pass háromszori és a D-pad bal oldali megnyomását jelenti.

GYORS TURBO FUTÁS	0-3-2 BAL
SUPER VILLANÁS	0-4-5 FEL
KORLÁTLAN DOBÓTÁV	2-2-3 JOBB
CSAPATTAGOK ERŐSÍTÉSE	2-3-3 FEL
GYORS PASSZ	2-5-0 BAL
BLOKKOLÓK ERŐSÍTÉSE	3-1-2 BAL
TÁMADÁSERŐSÍTÉS	3-1-2 FEL
VÉDELEMERŐSÍTÉS	4-2-1 FEL
KORLÁTLAN TURBO	5-1-4 FEL



A mezőnygól a legjobb alkalom az ellenfél megtévesztésére: elrúgható a labdát, cselezhetsz, és fel is futhatsz vele. A kurzort mindig kapcsold ki az akció előtt.



[1] Ha ehhez a képernyőhöz érsz, nyomd meg a ↑-at kétszer, hogy eltűnjön a kurzor: az ellenfél így nem tudja, mire készülsz. **[2]** Ilyen mértékű veszteség után nehéz megfordítani a meccset. Egyetlen esélyed a hosszú-bomba taktika: a Hé, Marcsi mindig beválik. **[3]** Kezdetben bonyolultnak tűnik a taktika-szerkesztés, de ha beletanulsz, gyorsan megy. **[4]** A mérkőzés alatt rengeteg hasznos tippet kapsz a programtól.



[1] Ez az öregúr az NFL igaz királya. Legalábbis egyelőre. [2] A labdát elkapó játékos figurájára felvilágnak. A nevét, sajnos nem tudjuk. [3] A Wimbledon-rajongók örülni fognak ennek a mozdulatnak. A nevét, sajnos nem tudjuk. [4] Az NFL Blitz 2000 új funkciója a taktika-szerkesztő, amivel bármilyen haditervet összeállíthatsz, és a játékba importálva beveteshz az ellenfél megtörésére. Kell ennél több?

BACK SPILT /NYILT VÉG

Ebben a játékban két fogójátékos levaló a bulivonalról, és vagy továbbpasszolgatja a leadott labdát az egyedül álló feljutónak, vagy maguk indulnak meg vele. A taktika előnye, hogy sokáig bizonytalanságban tartja az ellenfelet, és kevés időt hagy az ellenakciókra.

VÉDEKEZŐ JÁTEKOK

GOAL LINE /GÓLVONAL

Kiválóan alkalmas az ellenfél rövid előretörésének megállítására, különösen a gólvonal közelében. Jól használható az ellenfél negyedik down-jának megakadályozása ellen is.

ZONE BLITZ /ZÓNAVILLANÁS

A középhátvéd megtámadása két játékosal és a semleges zóna biztosítása további két védővel. Az egyik legegyszerűbb védekező játék.

DEEP ZONE /MÉLYZÓNÁZÁS

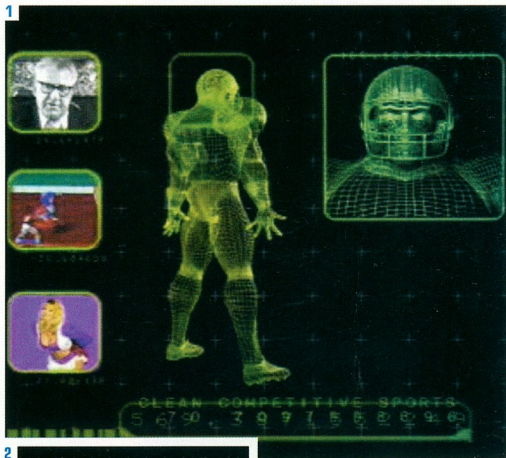
A területvédekezésnél a semleges zónában történő labdaelfogásra építenek, a bulivonal biztosítására csak néhány játékos tartanak fenn.

SUICIDE BLITZ /KAMIKÁZE VILLANÁS

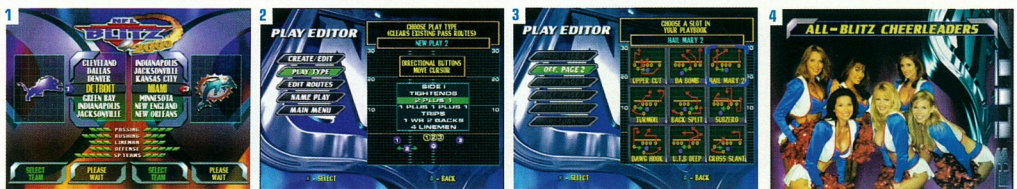
Az egyetlen bevethető taktika, ha az életben maradási a labda megtartása jelenti. A védőjátékosok gyors akciókka, a lehető legnagyobb nyomást gyakorolják a támadókra. A játék hátulütője, hogy az ellenfél passzainak elfogására senki nem figyel. Óvatosan használjátok!

TAKTIKA-SZERKESZTÉS

Az NFL Blitz 2000 egyik legmegnyerőbb funkciója a taktika-szerkesztés: többé nem olkothatod a gépet, amiért nem játszhatod a nyerő taktikát. A meglévő játékokat módosíthat, illetve újakat kialakíthat kilenc védekező és támadó taktikával bővítheted a program repertoárját. A memóriába mentett változatokat a mérkőzés alatt nevük kijelölésével töltheted be. Számos formáció közül választhatsz, és meghatározhatod az egyes felutók útját is. A funkció könnyen kezelhető, bár kissé lassú. Légy türelmes, mert a személyre szabott játéktár létrehozása megéri a plusz energia-befektetést. Egyetlen hátránya, hogy a mérkőzés alatt nem hívhatod be a játékok listáját, ami szorongatott helyzetben nehezebbé teszi a taktikaváltást. Be kell magolnod az elnevezéseket.



A mérkőzés első percei után megérted, miért viselnek a játékosok akkora védőfelszerelést, mint egy kamion lökhárítója.



[1] A San Francisco a liga egyik legerősebb csapata, ám a Miami Delfinek sokkal cukibbak. [2] A taktika-szerkesztés nagyon hatékony eszköz. A megfelelő taktikkal akár az Istenek ellen is felveheted a harcot. [3] Ha gyors akcióra vágysz, a Hé, Marcsi 2-nek nincs párja. [4] Egy igazi futballmeccsen a pom-pom lányoknak is bombáznuk kell.

MUSIC 2000

Szeretnél Te lenni az új Fat Boy Slim? Vonzónak találod a szupermodellek és a popsztárok társaságát? Szeretnél Scott Weilanddal együtt meglépni a rehab-ról? Ebben egyedül a zenei adottságok teljes hiánya gátol meg? Ne bánkódj, mire az alábbi hat oldal végére érsz már te is fogsz annyit tudni, hogy house DJ lehess!

PlayStation
Magazin

VÉLEMÉNY

ÖSSZKÉP:

Készítsd össze az új megérőket zenével! A Music 2000 egy igazán nyílt világot tár fel előtted, melyével és lehetőségeivel még a legelakoztabb gomtyómozdók igényeit is kielégíti. Az a szóp benne, hogy anyagilag is megéri – nem kell szörnyet, separencer és sampierre költened, elég, ha megveszed ezt a kis csodát, és máris megpörögtél vagy szörnyet.

9

A TÍZBŐL

A *Music* megjelenése előtt a PlayStationból csak úgy lehetett valami hangot ki-csalni, hogy földhöz

vágta az ember. Most, hogy megjelent a *Music 2000*, a versenyzongorától a tárogatóig minden hangszert képes leszel megszólaltatni. Mivel a program rendkívül sok lehetőséget biztosít a zeneirástól kezdve a mintavételezésen át a videoklip forgatásig, szűkséged lesz egy részletes, alapos útmutatóra, hogy el ne tévedj a lehetőségek dzsungelében. És ha nem is leszel olyan sikeres, mint a Chemical Brothers, azért bármelyik goa party meg fogod állni a helyed.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

A dolgok túlbonyolítása ritkán vezet jóra – ez a zeneszerzésre különösen igaz. Attól, hogy mind a 24 csatornát használod, nem lesz jobb a nóta, sőt, valószínűleg kényesültyözatlanabb és kissé szűkebb hangzást érsz majd el. Legjobb a hagyományos módszer: helyezd az egész kompozíciót egy hűzós dob/basszus alapra, találd ki egy kellemes akkordmenetet, aztán spekulálj meg az egészet valami énektémával, majd a végén adj hozzá néhány érdekes effektet. Egyszerű és jól bevált módszer ez. Ráadásként pedig videó csodákat is varázsolhatsz.

Ha kész vagy a sávokkal, még hátra van a keverés. Ez egy nagyon fontos dolog, hiszen a hangerő szabályzásával a szám dinamikáját tudod döntően befolyásolni. Ha például az éneksávokat és az akkordfordításokat helyezed előtérbe, akkor a slágerszámokra olyannyira jellemző N.Y.A.L. hangzásvilágú mű fog megszületni. Érdemesebb tehát a dobra meg a basszusra koncentrálni, és megcélozni a dancefloor chatokat.

Figyelj és tanulj! Ha teljesen kezdő vagy sokat fognak segíteni a mintapédák (és a PST). Ezekből meg tudod tanulni, hogyan kell felépíteni a számokat, illetve hogyan lehet variálni a hangmintákat. Hangminták (sample) lopását a törvény nem nagyon bünteti, úgyhogy érdemes beszerezni (elsősorban CD-ről) egy-két hozzászabott cuccot.

A sebesség szintén nagyon fontos tényező. A dal egész jellegét befolyásolja (ki gondolta volna?). Néhány Nyugat-Európai ország DJ-eivel ellentétben, azért ne célozzuk meg a végteteket, és ne erősítsük a hard techno vonalat. Lassan járj – tovább érsz. A különböző ütemekmen belül lehet változtatni a BMP (Beat Per Minute – ütés/másodperc) értékeket, ami elég hasznos dolog.



A gépben számtalan előre beprogramozott ütem, riff, groove, loop stb. van, ezeket – főleg eleinte – érdemes felhasználni. Különben is: Leftfield sem használta (állítólag) saját készítésű hangmintákat, Trevor Horn viszont annak idején (legalábbis így mesélik) egy fűrdökádba hajgált egy csomó csörömpölő cuccot, és ezeknek a hangját digitalizálta. Szóval, munkára fel!



A FŐKÉPÉRPNYŐ

Ezen a képernyőn fogsz a legtöbbet dolgozni. A függőleges szekciók a zene tárolására szolgálnak. A képernyő vízszintesen 24 csatornára van felosztva, ezekben tudod elhelyezni a hangmintákat. Az alsó négy sorban pedig a tempót (BPM), a hangerőt (volume), a hangnemet (key) és a visszahangosítást (reverb) tudod állítani.

Képerőfunkciók

A **Ⓞ** gél vissza tudsz ugrani az előző képernyőre, és ez a gomb rendelkezik az Undo funkcióval is (visszaszűcsinálja) a legutolsó műveletet). Az utóbbi dolog rendkívül hasznosnak fog bizonyulni, például amikor véletlenül mellényűlsz. Az **Ⓢ** gél tudsz egy új hangot bevinni a gépbe, betölteni egy hangszert vagy kiválasztani egy ikont. A művedet

a **▶** lenyomása után meghallgathatod. Ez egy elég rugalmas funkció, a hanganyagra és a grafikára egyaránt vonatkozik. A kurzorral kiválaszthatod, hogy mettől meddig szeretnéd meghallgatni az adott darabot vagy hangmintát. A **Ⓢ**-el torolni tudsz. Nem csak a felesleges hangszereket és riffeket tudod eltávolítani, lehetőség van arra is, hogy kitorold a fel nem használt hangmintákat. A **Ⓢ**-tel ki-



MUSIC 2000

A RIFF KÖNYVTÁR

Az **R**-el aktiválható azt a menüt, ahol kiválasztható a kompozíció alapjául szolgáló loopokat és hangmintákat. Itt találhatóak a hangszerek, a hangminták és minden, amire még szükség lehet. Fel- és lefelé lapozva a hangszerek közül választhatás, jobbra és balra mozogva pedig leszámraztatott hangminták érhetőek el. A hangszerek és hangminták a zenei tulajdonságaik szerint vannak elkülönítve, pl. a basszusok a Drum 'n' Bass menüben, az Italian House Piano pedig a House menüben kapott helyet. A hangminták és a hangszerek tetszőlegesen keverhetőek és párosíthatóak, ebben tulajdonképpen csak a fantázia szab határt.

Ha megérett egy hangminta, a **M** megnyomásával meghallgatható a belőle képzett hangszert. Ha mégsem akardod felhasználni, egyszerűen lejjel tovább, de ha akardod tartani akkor az **R**-el tudod betölteni a memóriába. Miután kiválasztot-

tál egy hangmintát lép vissza a főmenübe, és helyezi a megfelelő ütembe az **R**-el. Az **R**-vel az Instrument Palette-t tudod megjeleníteni, itt lehetőség nyílik újabb hangszerek kiválasztására, illetve a régiak törlésére.

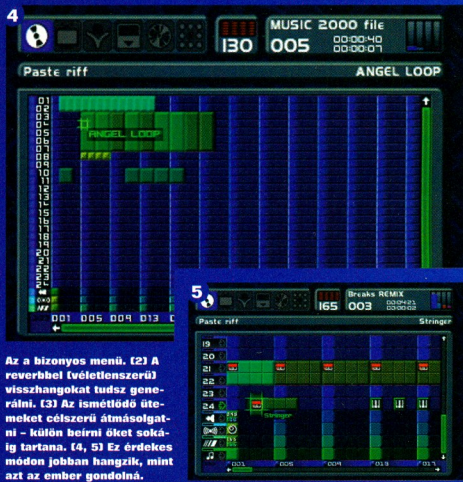
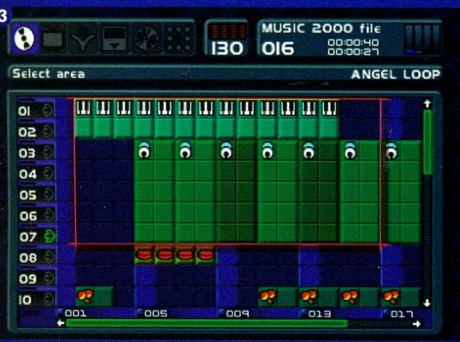
A Music 2000 képes arra is, hogy kitorolja az összes fel nem használt hangmintát. Ez különösen a hosszabb daraboknál lesz hasznos, hiszen a felesleges elemek elhagyása után jelentősen lecsökken a végleges zenemű generálására fordított idő.

(1, 2) Első ránézésre hasonlóan tűnhetnek, de az énekszavak a negyedik ütemben fontos eltérés. (3) Minden lehetőség adott, hogy a műved sláger legyen.



vágni és másolni lehet. Egy gombnyomás után megjelenik egy négyzet, ennek segítségével kiválasztható és áthelyezhető a különböző zenei adatokat. Az **R**-el egy riffet vagy ütemet választasz ki, illetve beillesztheted az átmasolható adatokat. A **H** lehet belépni a menübe –

ezt érdemes megjegyezni, hiszen a Music 2000 elég összetett program. Innen el lehet érni közvetlenül néhány más funkciót, de van számos olyan dolog is, (pl. a World view – áttekintést nyújt az egész kompozícióról) ami csak innen működik. A Help menüpont pedig különösen hasznos lesz.



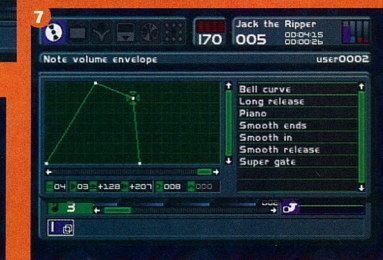
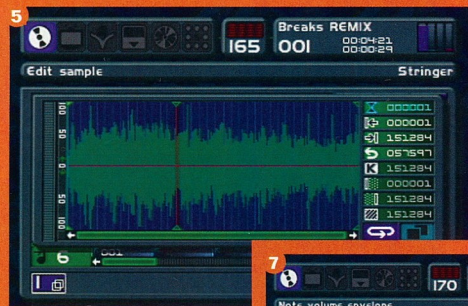
Az a bizonyos menü. (2) A reverberál (vélőtlenyszerű) visszhangokat tudsz generálni. (3) Az ismétlődő ütemeket célszerű átmasolgatni – külön beírni őket sokáig tartana. (4, 5) Ez érdekes módon jobban hangzik, mint azt az ember gondolná.

A RIFF EDITOR



Ez a funkció tulajdonképpen a lelke az egész zeneszerkesztőnek. Itt tudod kiválasztani és editálni a különböző looppokat, riffeket és hangmintákat; a szűrőkkel és egyéb berendezésekkel pedig tetszőlegesen alakíthatod a hanganyagot. A képernyő középső részén állíthatod be a hangmagasságot és helyez-

(1) A riffeken belül minden hanghoz tartozik egy hosszúság (length) és egy hangmagasság (pitch). (2) Ez a riff egy komplex dobtéma. (3) Nevezd el és mentsd ki az új hangzást.



heted be a hangokat a megfelelő ütembe. A jobb oldali rész a hangerő és a visszhang állítgatására szolgál. Ezekkel tudod az ütemekben elhelyezett hangok tulajdonságait megváltoztatni. Ha szüreműgyre veszel egy hangmintát, fel fog tűnni, hogy bizonyos hangok kékel vannak jelölve. Az [Q]-vel (csatornaváltás) tudod elérni azokat, melyek egy másik csatornán, egy looppal belül sötéttel vannak jelölve. Ezután nyomd meg a [P]-ot, és a hangminta a szokott módon lesz lejátszva. Távolsít el egy parat az eredeti hangjegyek közül, és rá fogsz jönni milyen egyszerű is az új hangzások létrehozása.

Kész effektek

Ha kiválasztottál egy hangszert vagy hangmintát, az [Q]-gyel hoz-



(5, 6) Válassz ki egy hangot, majd visszhangosítsd vagy szűrd meg.

(7, 8) Először hallgasd meg a hullámfórmákat, ezután már könnyű lesz a szerkesztés.

zárrendelhetsz egy (vagy több) tetszőleges beépített effektet. Ezek általában a hangerővel, hangsímmel visszhanggal stb. kapcsolatosak. Helyükny miatt átkelünk az effekték tématerésztől. A legjobb módszer különben is az, hogy kipróbáld őket.

Saját hangzások

Hiszed vagy sem, de a rendelkezésre álló hangmintákból egyszerűen lehet saját hangzásokat kreálni. Mivel egy idő után biztos újabb hangmintákra és hangszerekre lesz szükséged, elő kell lépni a Riff Editort és belevágni a munkába. Válassz egy üres mezőt a kottán, aztán aktiváld az [Q]-vel a Riff Editor. Most az [Q]-gyel egy olyan menüpontot érkezel el, ami a normál hangszerek listán meg jelenik meg. Az új hangminták hangszerekkel és előbeszédvel kapcsolatosak, ezekből elég jó dolgokat lehet összehozni. Töltsd be őket, kezdj el lapozgatni a képernyőn, és helyezz el itt-ott néhány hangmintát. Játssz le a groove-okat körbe-körbe, és addig igazítsd a hangokat, amíg a megfelelő eredményt el nem éréd. Ezután térj vissza a főképernyőre, és egy extra hangszerválasztékot fogsz találni. Ez a technika például akkor nagyon hasznos, amikor a már meglévő alap dobtémákra különböző felvezetések szerelnél gyártani, illetve az előre beprogramozott groove-okat akarod egy kicsit megturbósítani. Vagy: válassz ki egy régi hangzást, nevezd el „industrial”-nak, és érezd magad posztmodernekk.

MUSIC 2000

VISSZHANG

Bár lehetőség nyílik az előre beprogramozott visszhangok operálni, saját effektet is létrehozhat. Helyez el egymás után egy sor hasonló hangot, úgy hogy ezek kissé egymásba nyúljanak, majd játszd le az egészet két-három útemen át. Az első hangerején és fade-jén ne változtass. Ezután vedd egyre halkabbra az egymás után következő hangokat, és egy kellemes visszhang-szerű effektet jutsz. Ezen később módosíthatod is. Ha egy szóló éneksávot szorosan visszhangosítasz, egy kórus-szerű effektet jutsz. Helyez el két hasonló hangmintát két külön csatornán, nagyjából egymásra. Válassz ki egy hangot, majd lépj be a Riff Editorba és effekteld az első hangot. Válassz a „delay box”-ot, majd kapcsold ki az első, és gyűjtsd ki a második lámpát. Ekkor a második hangminta első hangja kissé el fog tolni, de ez a távolság nem lesz zavaró. Így egy kellemes, puha hangzáshoz jutsz, ami azt az érzetet kelti, hogy két különálló énekest hallgatsz.



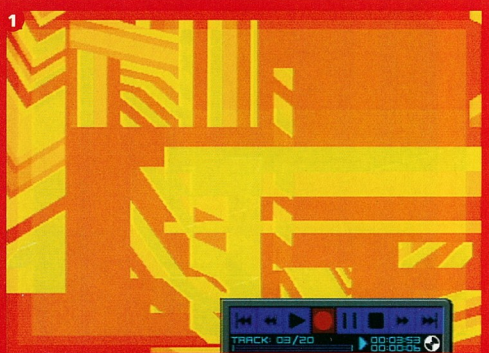
(1) Folyamatosan csökkentsd a hangerejét. (2) A „delay” funkcióval teljesen új hangzásokat hozhatsz létre.



(4) Az eredeti hangminta kissé durva. (5) Alacsonyabb felbontású minta - hosszabb mű. (6) Az Editorral irányíthatod a mintavételezést.

MINTAVÉTELEZÉS

A Music 2000-el lehetőség nyílik arra, hogy „kölcson vegyél” hangmintákat akár CD-ről is. Néha ez a legjobb módszer arra, hogy megszerezz valami igazán ütős hangzást. Lépj be a „CD player” opcióba és állítsd be a mintavétel minőségét (sampling rate). Minél magasabb értékét választasz, a kapott hangminta minősége annál jobb lesz, de ez sajnos eléggé megterheli a memóriát. Nem érdemes „kicentizni” a hangmintákat, hiszen ezeket később ugyanúgy átszerkesztheted, mint a többi, előre gyártott hangzást. Ha felvetted a kívánt hanganyagot, menj vissza a szerkesztő menübe. Hívd elő a hangmintákat a memóriából, és válassz ki azt, amelyiket az imént vettél fel a CD-ről (grabbeltél). Hallgadd meg hogyan szól, és ha túl magasnak vagy mélynek találod, állíts a hangmagasságon. Ezután már gyakorlatilag azt csinálhatsz vele, amit csak akarsz. Mivel a jó minőségű hangminták igen sok memóriát foglalnak el, próbáld meg a számukat a minimumra korlátozni. Az egyszerűbb mintákat, mint pl. a dobokat, nem érdemes a legjobb minőségben felvenni, hiszen ezek alacsonyabb sample rate-en is jól szólnak. A fel nem használtakat pedig ki kell törölni a memóriából.



(1, 2) A program képes arra, hogy videókat generáljon audio CD-khez. (3) Játssz le a mintákat különböző hangmagasságon. Ha túl tisztá a hangzás, a „Dirty Needle”-le hozzá adhatsz egy kis zajt.



JAMMELES



A jammelés a zenében spontán dolgot, improvizációt jelent, és ez itt sincs másként. A Jam funkcióval ad hoc zenét tudsz produkálni, és nem is kell örökig szerkeszteni a hangokat. A hangszereket a kontrolleren lehet kiválasztani. A D-paden a dobok vannak, a basszusért és a ritmusszekcióért a négy gomb a felelős, az effektek pedig a váltógomboknál találhatók.

A →-al és a ←-al dobtémákat lehet loopolni (körbe-körbe játszani), illetve szabadon feleltetni. Az egyedül probléma az, hogy négy különböző ember (ennyi kell a jamhez) ritkán van teljesen egy hullámhosszon, és ez bizony a zenének egyfajta kiforrotlan jellegét kölcsönözhet. Arra viszont tényleg jó, hogy kipróbáld azokat az új hangzásokat, amelyeket egyedül, a szerkesztő menü előtt ülve csak lassan tudnál létrehozni.



LÁTVÁNY

A Music 2000 videószerkesztője hasonlóan működik, mint a főmenü. A négy felső gombbal a képernyő központi funkcióit tudod kezelni: a poligonokat, a videókat és a sprite-okat. Az ötödik sorban a kameraszöveget lehet beállítani, az utolsóban pedig a többi csatornával kapcsolatos effektek kapnak helyet.

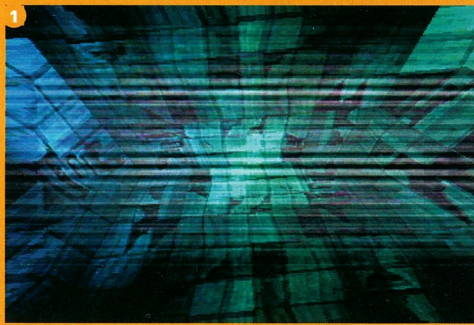
Az effektek ugyanúgy vannak elrendezve, mint a zeneszerkesztő menükben a hangszeres, és mielőtt rájuk böknel, egy kis képernyőn ellenőrizheted, hogy mit is tud az adott funkció. Ezek után az [↵]-vel válthatsz teljes képernyőre, de ehhez előbb be kell állítani a kamerát. Ahhoz, hogy a Create-A-Video (videó készítése) opciót

használhasd, be kell tölteni a könyvtárba a megfelelő elemeket, majd elhelyezni azokat a szerkesztőrácsban. Egy adott pozícióban lévő effekt csak abban a bizonyos ütemben létezik. Ahhoz, hogy az egész videó során megjeleníthető legyen, létre kell hozni egy „tall”-t. Ehhez rá kell kattintanod az adott objektum utáni négyzetre valamelyik ütemben. Hasonlóan ehhez, a kamerát is be kell ismétlésre állítani, különben semmi sem fog a képernyőn megjelenni.

A grafikus editor segítségével egy csomó új formát, effektet és a háttérrel tölthetsz be. Ezeket a képernyőn el lehet forgatni, átmereteni vagy animálni. Nyomd le

a [↵]-ot, és hallgasd a zenét, hátha közben ihletet kapsz – az inspiráció ugyanis az alkotói folyamat elengedhetetlen összetevője. Próbáld meg az általad írt zenét képekbe önteni, és helyezd ezt a videó középpontjába. Túl sok felesleges effekt és poligon csak lefesztené a közönséget, próbáld meg egyszerűre, tiszta formákkal dolgozni. Ha pedig eleinte leICSINY-LO szavakkal illetnek, ne keseredj el, hiszen minden kezdet nehéz. Ha pedig úgy érzed, túl nagy munka a házi videóklippártás, használj az „auto video” funkci-

ót, és a gép legyártja helyetted a videoklipeket.



[1&3] Egy ilyen mozgalmal háttér elé nehéz igazán jó animációt tervezni. [2] Nézd meg először kicsiben is. [3] Próbáld meg valami újat!

MUSIC 2000

HANGMINTÁK SZERKESZTÉSE

Ha át akarsz szerkeszteni egy hangmintát, menj rá a mintára a kereszttel a szerkesztő menüben, és nyomj **Ⓜ**-t hogy belépj a Riff Editorba. Töltsd be a hangminta könyvtárat (Sample palette) és lépj be az **Ⓜ**-gyel a Sample Editorba. A kiválasztott hang ekkor hullámforma szerint fog megjelenni. Lehet, hogy ez elsőre kissé bonyolultnak tűnik, de nem az. A **▶** gombbal meghallgatható az egész mintát. A D-paddal azt tudod beállítani, hogy hol kezdje el lejátsza-

ni a mintát, illetve hol fejezze be a gép a lejátszást. A hanganyagot így tudod majd megvágni, illetve felselcni egyes részét. Például az **Ⓜ**-gyel előhívható menüből kiválasztott emberi beszédet is meg lehet vágni, a szavakat át lehet helyezni. Először hallgass végig figyelmesen, aztán válaszd ki a D-paddal a kívánt részt a hangmintán belül. Mozgasd a szerkesztőlecezt a kívánt pozícióhoz, aztán nyomd meg a **Ⓜ**-t. Ekkor a kivágot rész „tisztán indul”, tehát nem

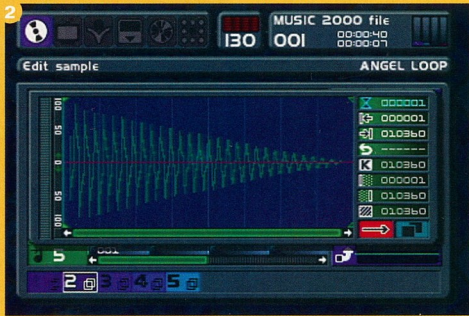
lesz zaj, illetve kattogás az elején. Ezt a procedúrát meg kell ismételni a kivágot rész végén is, ezután egy „steril”, új hangminta tulajdonosa leszel. Ezt természetesen ugyanúgy használhatod, mint a többi

„Dadogós” ének

Egy edrekes effekt lehetőség. Vágj ki egy részt egy adott hangmintából (nem muszáj éneknek lennie), majd helyezd a kivágot részt az eredeti elé vagy mögé. Ekkor egy dadogós-hoz hasonló effektet tapasztasz.



11 Tölts be egy hangmintát a menüből. **12** Válaszd ki a megfelelő részt. **13** Használd a szűrőket is.



SAJÁT EFFEKTEK LÉTREHOZÁSA

Bár a Music 2000-be ösztént szöve több effekt van beépítve, mint amennyire szükségünk lenne, néha azért jól jön egy-egy

saját kreáció is. Lehetőség van ugyanis továbbfejleszteni a meglévőket, illetve létrehozni teljesen újakat is.

Hangszerek és hangrűsség

A Riff Editoron belül minden hangszerek saját, különálló hangerszabályzója van, ezekkel az adott hangszerek hangereje és hangszíne külön szabályozható (ADSR görbék). Ez arra jó, hogy bizonyos ese-

tekben a hangszereket a keverőtől függetlenül lehessen kezelni. Ezen kívül, így ellenőrizhető és megváltoztatható az adott hangszer karaktere. Igen hasznos funkcióról van szó, hiszen az egész hangminta dinamikáját így lehet a legegyszerűbben beállítani és megváltoztatni.

Átkeverés (Crossfading)

Átkeverés alatt azt az effektet értjük, amikor egy adott hangröl egy adott csatornán átváltunk egy másikra, fokozatosan hangröl változtatás mellett (tehát az egyik elhalik, a másik felerősödik). Helyezz el például két hasonló basszusvót az első és a második csatornán, ugyanattól a ponttól kezdődően. Lépj be a Riff Editorba, és állítsd be az első minta hangerejét, úgy, hogy az a maximumröl leessen a nullára. A másodikkal tedd ennek az ellenkezőjét: húzd fel a hangröl

nulláról a maxra. Amikor a zene elindul, az első hangminta „átkúszik” a másikba. Persze ez nem mindig szól jól, de egy kis gyakorlással meg lehet érezni a dolgot. A crossfading ellenkezője az, amikor a két sávot együtt hangosítjuk vagy halkítjuk. Két bottema például valószínűleg el fogja nyomni a zenét, szóval vigyáznunk kell ezzel a dologgal. Általában ez egy nem kívánatos effekt, de vannak helyzetek, amikor a hangsúlyozást így a legegyszerűbben megoldani. A breakke kiemelésénél is használt veheted ennek az effektnek (vagy inkább valami másnak).



11 Helyezd el a referenciapontokat a görbén. **12, 3, 4, 5** Változtasd így a hangröl, hogy az egyik hangminta szépen átmenjen a másikba.



Discworld Noir

HOLTTESTEK VÁROSSZERTE, ÉS A GYLKOS-SÁGOK ELSŐ SZÁMÚ GYANÚ-SÍTOTTJA LEWTON, A MAGÁNDETEKTÍV. HA MEG AKAROD OLDANI ANKH MORPORK CITY REJTÉLYÉT, NAGY SZÜKSÉGED LESZ EGY SEGÍTŐÁRSRA, KINEK FIGYELMÉT A LEGAPRÓBB RÉSZLET SEM KERÜLI EL. MELLESLEG, ITT VAN EZ A LÁNY, AKIVEL A JÁTÉK VÉGÉRE ÖSSZE KELENE HOZNI EGY RANDIT.

Reggel még úgy tűnt, ez a nap is olyan lesz, mint bármelyik másik: csendes, békés, unalmas. Az egyetlen dolog, ami a város nyugalmát megtörte, az Egyesült Bérnyilkosok éves gyűléséről kihallatszó sikoly volt. Azután ringó csipővel és hosszú lábakkal besétált az ajtón Carlotta. Azt mondta, meg kell találnia a párját. Egy ilyen lány, bármikor talál magának partnert - gondoltam, - de mivel a pénztárcám éppoly üres volt, mint a gyomrom, elvállaltam az ügyét. Nem kellett volna! Lewton nyakán már szorul a hurok, és mostantól csak Töled függ az élete.

Vajon merre kell indulnod, kivel kell beszélned, és mit kell kérdezned, hogy megmentsd a kótlást? A következő oldalakon megtudod.

**HIVATALOS
MEGOLDÁS**

PlayStation
Magazin

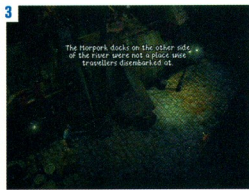
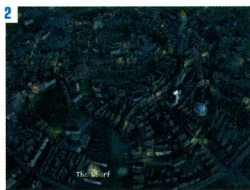
VÉLEMÉNY

■ **ÖSSZÉP:**

„Az egyik legjobb, a PlayStationre valaha is megírt kalandjáték: lebilincselő forgatókönyv, felejthetetlen hangulat. Minden Pratchett-rajongó imádni fogja!”

8

A TÍZBŐ



1 Lewton irodája: egy hely, ahol mindig megpihenhetsz. **2** A térkép alapján, könnyen eligazodhatsz a városban: azokra a helyekre látogathatsz el, amik világosabban a többinél. Jelenleg csak a rakpartra vagy az irodába mehetsz. **3** A Milka nevű hajó az első helyszín, amit fel kell keresned. **4** Faggasd ki ezt a fickót, mert ebben a pillanatban egyedül tőle kaphatsz használható információt. Vigyázz, a szöveg az áldozatokról csak terelés.

1. FELVONÁS

Miután a tündéri Carlotta felvázolta az ügyet, és elhagyta az irodát, menj le a rakpartra. Ne törődj a kikötő mocskával, csak szólítsd le az első fickót, akit meglátsz. Csapd fel a noteszed, és kérdezd ki a Titokzatos Idegenről (Mysterious Passenger) meg a Milkáról. Válaszaiból kiderül, a Cafe Ankh a következő hely, ahová el kell látogatnod. Miután odaértél, emeld el a kordéról az emelőrudat, és lépj be. A Milka kapitánya nem lesz túlzottan kooperatív, de a másik fickótól, Nobbytól, megtudod, hogy Pseudopolis Yardon kell folytatnod a nyomozást.



1.1 Szín

Menj vissza a kikötőbe, és vedd szét a parton álló ládákat. Kutasd át a törmelékét, és egy feliratra (Label) bukkanasz. Menj fel a fedélzetre, és irány a kabin-szint. Az alsó hálóléheny egy karton-darabot (Scrap of Cardboard) találsz. A kikötőből menj vissza az

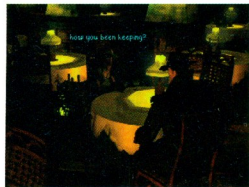


1 Mielőtt meglátogatnád a Milka kapitányát, fordulj jobbra, és kapd fel az emelővasat. **2** Menj tovább, és add át magad az éjszaka sötétjének.

irodába, dobđ ki az ott ácsorgó Al Khalit, és keresd meg a térképen, Pseudopolis Yard-ot. Kérdezd ki Nobby-t a Titokzatos Idegenekről, és mielőtt távoznál, Malachite megbiz egy újabb ügyel.

1.2 Szín

Az Oktarin Papagájban (Octarine Parrot) faggasd ki Sapphire-t, az



énekesnőt Malachite-ről. A kihallgatás során szöbe kerül Thelma, és Madame Lodestone személyében újabb nyomra bukkanasz. Miután megtudtad, hol van Rodin Műhelye, keresd meg Nobby-t, és beszéljess el vele a Madamról. Kövesd a nyomot, és látogass el a Mauzóleumba. Vizsgáld meg a sírt, és máris megvan a következő láncszem: a Selachi-család. Menj vissza a Cafe Ankh-ba, keresd meg a régi szerelmed, Lisa-t, és kérdezd meg, nem hallott-e valakit a Milkáról. Miután fény derül a két utazó kislétére, mutasd meg a feliratot (Label), és a beszélgetés után, irány az Ötös Móló (Pier Five).



1.3 Szín

Egy gyors terepszemle az Ötös Mólóban, de mivel nem tudsz meg semmi újat, menj vissza az irodába. A földön egy meghívót találsz, Von Uberwald palotájába. A kastélyhoz érve, add át a meghívót a komornyiknak, és miközben Carlotta-ra vársz, gyönyörködj el a festményekben. Miután megerkezik, kérdezd meg, mit tud a Selachi-családról, és kérd meg, vezessen körbe a Mauzóleumban. Menj vissza a palotába, és érdeklődj a komornyiknál a gróf felől.

A komornyik a grófhöz irányít, akitől



megkapod Regin Jelét (Iconography of Regin).

1.4 Szín

Keressd meg Malachitét Rodin műhelyében. A bolondos szobrásszal ne foglalkozz: nem tud semmit. Malachite-t kérdezd Telhma-ról, mire ő, egy sirhoz kísér. A csákylya (Grapple) nyomot követve, eljutsz a Trollhoz: lopd ki a Troll Fogát a koporsóból. Menj vissza az Ötös Mólóra, és dobđ fel a csákylát a tetőre. Mász fel, és az emelőrudál feszítsd ki az ablakot. Mász be, és az

alsó szinten keresd meg az elszakadt levélgyufát (Torn Matchbook). Térj vissza az Oktarin Papagájba, és tedd egymás mellé a gyufát és a kartondarabot. Ha összeáll a kép, kérdezd ki Mankint, mi tud Mundryról, és bizonyítsd rá, hogy hazudik. Hagyd el a helyiséget, és a függöny lemeget.



1.5 Szín

2. FELVONÁS

Vizsgáld meg a kötetlet, van-e rajta erőszakra utaló jel. Nézd meg a csizmát is, és most már biztosra veheted: Mundy-t, a lábánál fogva felakasztották. Miután a búcsúlevelén megtalálod a következő nyomot, nézd meg újra a csizmát. Lent már vár Mankin, aki mindent elmond Mundy felakasztásáról: azt is elárulja, hogy végül levágták. Faggasd tovább a csizmáról, mire egy ermet (Coin) nyom a kezembe. Menj le a kikötőbe, és mutasd meg Regin Jelét az első fickónak, akivel találkozol. Látogass el újra Pseudopolis Yardra, és a tengerészelt szerzett rakomány-tippje (Carriage) után, Nobby az Érzelmek Hídjához (Maudlin Bridge) irányít. A kikötőbe visszatérve, szomorúan konstataáld, hogy a Milka kihajózott. Kösd rá a csákylát a horgonykötélre, és próbáld meg kideríteni, mit rejt a víz az Érzelmek Hídjánál.

2.1 Szín

Menj vissza az Oktarin Papagájba, és miután elmondta Mankinnak, hogy Sapphire hazudott, beenged hozzá. Keresd az öltözében a lányt, aki a



1 Verd szét a ládákat, onsj fel a Milikára, és kutasd át a rakományt. **2** Kutasd át a szemetet, és kérdezd meg az ex-szerelmed, mit jelent a felirat, amit találsz. **3** Vizsgáld át az alsó hálólhelyet, és tedd zsebre a papírt, amit találsz. **4** Nobby első rangú információforrás, bár a szaga embertelen. Vimes kapitánytól kezdve a Titokzatos Idegenekig (Mystery Passengers), bármiről kikérdezheted. Végül azt is elárulja, hol dolgozik.



hogy megbeszél egy találkozózt Thelma-val, és bedob egy cédulát az irodádba.

2.3 Szín

Látogass vissza a Saturnalia-ba, és kérdezd ki Carlotta-t az Arany Pallosról (Golden Sword). A lány kaján mosollyal az arcán, a kastélyába invitál



egy könnyed kis csevele. A beszélgetés során, többek között, szóba kerül a Kis Istenek Temploma (Temple of the Small Gods) is. Kérdezz rá a Milka rakományára, mire kapsz tőle valamit, amivel vissza kell menned a kikötőbe.

2.4 Szín

Az Ötös Móló éjjeliőre érdeklődve olvassa majd a hajó-raklevelet, és három új nyomot kapsz tőle. Felejtst el ezeket egy időre, és menj vissza Rodin Műhelyébe. Mondd el Malachite-nek, hogy tudsz a folyómederben lévő dolgról (Something), és hogy ő akarja megkaparintani. Hasonlítsd össze a Regin Jelét az áldozatával, és végül rájössz a törpe parókájának titkára.

Tedd zsebre a kulcsot, és látogass meg Whirlt. Kérdezd a kulcsról, mire



ő, a kaszinó főtermén túl szekrényekhez irányít. Az öltözőben egy amulettet és egy borítékot találsz.

2.5 Szín

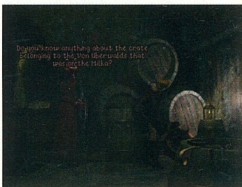
Látogass el a Von Uwerwald birtokra, és keresd meg a gróft. Ne törődj szétszórtságával, csak tájékoztasd Regin haláláról, és nyújtsd felé az amulettet. Miután teljesítetted hírvívő kötelességed, menj le a Cafe Ankh-ba, és kérdezd meg a zongoristát, mit tud a boroshordókról (Wine Barrels). Hagyd el a kávézót, és menj vissza oda, ahol a játék elején a kordét láttad. Feszítsd fel a pince-ajtót, és lépj be.

2.6 Szín

Kérdezd ki az ex-szerelmed és új férjét a Varberg ládáról (Varberg Crates), és nézd át a Patrician Palace nyugtáit a képernyő bal oldalán. Menj vissza az irodába, és vedd át a Sapphire-nak írt fenyegető leveled. Emlékszel, az elve-



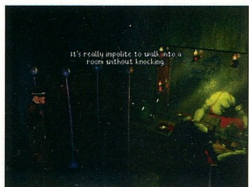
zett pénz miatt fenyegetted meg. Ha elfelejtetted, indulj, és tedd meg most. A visszaúton tégy egy kerülőt, hogy legyen ideje a lánynak bedobni a levelet.



2.7 Szín

Malachite örülni fog a hírnek, hogy a barátja életben van. Menj el Rodin műhelyébe, és meséelj neki a randiról Thelma-val. Troll brutális lemezárása után, mikor a zárkában magadhoz térsz a fejéred mért csapás kábulatából, kiderül, Te vagy a gyilkosság első számú gyanúsítottja. Hurrá, az igazság mindig diadalmaszkodik. Bárhogy bizonygatod is ártatlanságot, bűnös-

Satunalia-ba küld majd. Mielőtt elindulnál, kérdezd ki még egyszer Mankint a lány pénzéről. A kaszinóban keresd meg Whirlt, és



ajánlj neki pénzt az információért. Whirlt, aki mindig az igazság, no meg a pénztárcája pártján áll, érdekes dolgokat mond majd Shappire pénzéről, és az eltűnéséről (Loosing Streak).

2.2 Szín

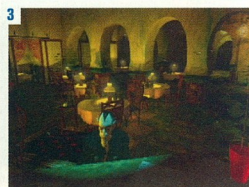
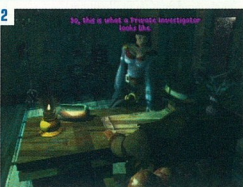
Menj vissza Lewton irodájába, ahol a csupa sárm Al Khali összehoz egy találkát Horsttal. A varázslatos este után, menj vissza a kocsmába, és beszélj újra Shapirre-ral. Kérdezz rá az

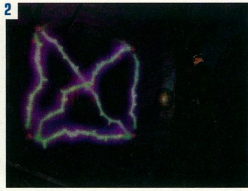


elvesztett pénzre és a titkos találkákra (Secret Meetings). A faggatózás végén a lány megígéri,



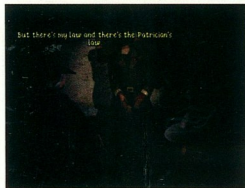
1 Metszett áll, ballonkabát, keménykalap: pont, mint egy magánдетektív. **2** Ne bízz a nőkben! **3** Játszd újra, Sam.





[1] A Cafe Ankh, a legjobb információforrás: mindig van, akit kikérdezhetsz. **[2]** Warbtól mindig kaphatsz egy tuti tippet, csak légy vele gavallér. **[3]** Változz farkasá-
sá, és könnyen felfedezheted a legértékesebb moha-fajt. **[4]** Igaz, hogy Nobby szabadit ki, de később lenyúlja az emelővasat. Ne felejtse el visszaszerzeni, mikor tetten
éred az irodák kifosztásakor.

nek hisznek, és a Patrician Palace
legelégdottabb cellájába zárnak.



2. 8 Szín

A cellában sínylődvé, irigykedve nézed a padlón rohanó patkányt, amint egy lyukon át kiszisszol a zárkából. Hirtelen megakad a szemed a lyuk mellett résen. Közelebből is szemügyre veszed, és rájössz, hogy a fal egyik eleme kimozdítható. Ez az! Megvan a ki-
út. Szőkésed, azonban nem tart soká-
ig, mert miáltal Leonarddal társal-
ogsz, megérkezik Nobby és kiszaba-
dít.

2. 9 Szín

Miután kiélvezted a szabadság első
perceinek mámorát, térsz vissza a
Patrician Palace-ba. A bejárat után
fordulj jobbra, menj el az örök mel-
lett, és vizsgálj meg alaposan a falat.
A titkos ajtón beléphetysz Leonard cel-
lájába, ahova Lewton még sokszor
visszatér majd. Tartsd be a Lisanak



tett ígéreted: nyisd ki a noteszod, és
használd a Rejtekhely (Hiding Place)
trükköt. Menj vissza a borospincébe,
és tájékoztasd a lányt a történetekről:
boldog lesz, hogy segíthet, és mesél a
Régészek Szövetségéről.



2. 10 Szín

A nagyteremben megtalálod Laredo
Cronk-ot, a hírhedt sirrablót. Kérdezd
ki legnagyobb riválisáról, Hortsis-ról.
Hogy tovább fokozd a kavarodást,
menj el a trollok főhadiszállására,
majd a kapott üzenettel gyere vissza.

A lány ekkor távozik, és Te nyugodtan
átkutatathod a helyet. A könyves ládá-
ban keresd meg a kapocs könyvet,
nyisd ki, és feltáru az 51-es pincébe
vezető titkos ajtót.



2. 11 Szín

Végül egy ajtóhoz érsz, melyet képte-
len leszel kinyitni. Menj el a Saturna-
lia kaszinójába, és keresd meg
Warbot, a varázslót, aki elárulja, hogy

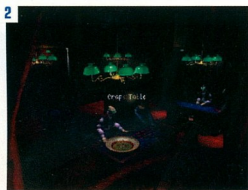
juthatsz át a mágikus ajtón. Ajándé-
kozd meg az amuletten, és kérdezd
meg, mit intézett az egyetemi állásod-
dal kapcsolatban. Menj vissza az ajtó-
vezető titkos ajtót.



hoz, és vedd be a Hátsó Ajtó (Back
Door) trükköt.

2.12 Szín

Ha bent vagy, használd a 3712V trük-
köt, amit Mundy a saját vérével irt fel a
ládakra. Vedd elő a trollfogat, amit



[1] Az emelővas hasznos jószág: bejuttat a borospincébe, és kisegítheted vele az ex-barátnödet és vadi új férjét. **[2]** Ne űlj le játsani, inkább kérdezd ki az asztalok-
nál ülő házárdöröket. **[3]** Egy magánkópó legjobb barátja, a jegyzetfüzet. Az [M] gombbal tudod felcsapni, hogy átrnézd a meglévő nyomokat. Ha elakadsz, csak kér-
dezz tovább. **[4]** A gyanúsítottakat érdemes kifagatni a másodlagos témákról is.



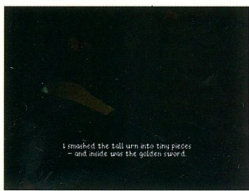
1 Az [E] gombbal hívható elő a téma-jegyzéket, így nem kell a beszélgetéseket mindenféle udvariassági formulával felvezetned, egyből a tárgyra térhetsz.

2 Gaspode megtanít a farkassá változás, a kukából evés meg a lámpaoszlop szagolgatás tudományára. **3** Ha át akarsz változni, klikkelj rá Lewton-ra, és hívd elő a menüt. **4** Vegyél mintát minden illatból, amit megérezel, hogy később könnyen a gyanúsítottak nyomára akadhass.

a Mauzóleumból emeltél el, és keresd meg a legendás Arany Pallost. Élvezd a siker ízét, amíg teheted, mert ahogy kilépsz az épületből, Lewtont megölik.

2.13 Szín

Miután végighallgattad Gaspod előadását a farkasemberek mindennapjairól, gyakorold egy kicsit új képességed: jelöld meg Lewtont, és változz át farkassá. Szagolj bele a bíbor (Magenta) illatba, és irány a gyilkosság helyszíne, a Saturnalia. A bíbor illat egy moha-ösvényt rajzol eléd, amit emberként magadhoz vehetsz.



3. FELVONÁS

3. 1 Szín

Az irodádba visszatérve, rajtakapod régi barátod, Nobby-t, amint kincsek



után kutat az asztalodon. Fogd az emelőrudat, és változz át újra. Siess vissza a palotába, és keresd meg Carlotta-t. Miután a komornyik távo-

zik, szagolj bele a levegőbe, hogy felfedezd Carlotta veszedelmes titkát.



3.2 Szín

Menj az üvegházba (Conservatory), ahol a gróf bemutat a Halál Fekete Angyalának. Bár végignézte az összes gyilkosságot, nem tudsz sokat kihúzni ökelméből. Mutasd meg nekik a mohát, és szabad utat kapsz a könyvtárba. Használj a mohát a kartoték-rendszeren, és sok érdekeset megtudhatsz a számozott ládákrol. Kövesd az alagútnyomot (Sewer), és megtudod, hol fordul még elő ugyanaz a név.

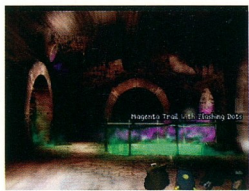
3.3 Szín

Az alagútban vedd az irányt a bal kijárat felé, és változz újra farkassá.

A bíbor (Magenta) szagot követve, hamarosan az istállóban találod magad.



Keresgélj a földön, míg rá nem bukasz egy Kisokosra és a Patkány-sátánra, akivel tanulságos beszélgetést folytathatsz. Mutasd meg az új kincsed Two Conkers-nek, akit nemrég juttattál be Leonardohoz, és megkapod tőle a kirakós következő darabkáját, ami nem más, mint Anu-Anu Temploma.



3.4 Szín

Menj vissza az Oktarin Papagájba, és nézd át az egyetemi állás-ajánlatokat. Keresd meg Mankint, akitől új információkat kapsz. Vedd az irányt Sapphíre öltözője felé, és használj az orrod. Jelöld meg a lány parfümjét a kék színnel (Cyan), majd miután visszavoltál emberré, vágd zsebre.

„Hagyd el a csatornát a bal oldali kijáraton, és változz farkassá.”

3.5 Szín

Az Új Csarnokban (New Hall) Mrs. Formes felkínál egy állást, amit célszerű elfogadnod. Faggasd ki a moso-



1 A tönkrement rakomány leleplezi a törpe sérójának titkát. **2** A farkasok orra olyan dolgokat is észrevesz, amit mellett az emberek eséltnak.

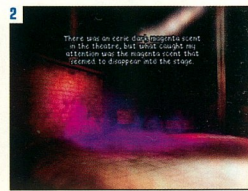
dásról (Laundryman), az ágyazóról meg a varázsló-gyilkosságról (Wizard Murder), és végül könyöki az új nyo-



mot: Pointy Boots. A nagy terebben megtudod, hogyan lehet kinyitni az egyetemi szekrényeket (Unlocker). Tedd el a legközelebbi szekrényben talált könyveket, mert később még szükség lesz rájuk. Keverd az Oktarintáblánál érzett szagot az Oktarin-templomáéval, és menj át a következő tereembe, ahol Bedlow, a portás, a varázsló-gyilkosságok kapcsán, mesél a Mathom-méregről (Mathom Poison).

3.6 Szín

A Patrician Palace előtt érzett szag megegyezik a gyilkoséval. Miután azonosítottad, fordulj meg, és irány a Cafe Ankh borospincéje. Ha odaértél, fesszid fel a hordók tetejét, és teleportál magad a kastélyban. Lépj ki a raktárból (Storeroom), és oszonj végig a fal mellett, míg egy dupla ajtóhoz nem érsz. Változz farkassá, hallgass ki a bentiek beszélgetését, azután térd vissza az irodába.





1 Először, mókásnak tűnik, de vigyázz, sosem tudod, mit kapsz el. **2** Rengeteg helyre kell ellátogatnod, ráadásul, mindenhova, legalább kétszer. **3** Fiatalok! Nézd, hogy néz ki ez a hely. A legközelebbi szekrényben hasznos könyveket találsz. **4** A kastély raktára. Menj ki a folyosóra, és tapaszd a füled az ajtóra.



3.7 Szín
Az irrodában meglátogat Remoa, és tovább bonyolítja az amúgy is szövevényes ügyet. Miután megemésztetted a hallottakat, menj el a Kereskedők Szövetségébe (Merchant's Guild), és kérdezd az ajtónállót a Pointy Boos-ról. Ha ravasz vagy, leleplezheted az őrt, aki nem más, mint a Halál Fekete Angyala.



3.9 Szín
Keressd meg Mooncalf-ot, a Kis Istenek Templomának papját, és mutasd meg neki a Nevek Listáját. Mivel nem mutatkozik túl segítőkésznek, hagyd



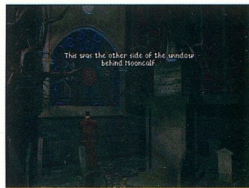
Mooncalf templomához. Mássz be a pulpitus alá, és mikor Mooncalf meg-

„Keressd meg Mooncalfot a Kis Istenek templomában, és faggasd ki.”

érkezik, fűjd be a lábát parfümmel, hogy később követni tud.

3.10 Szín

Menj vissza a Szentélybe (Sanctuary), és vedd közelebbről is szemügyre a freskót. Ha megtaláltad a különös jelet (Strange Symbol), rajzold körbe, és vidd el a könyvtárba. Használj a kartoték-rendszert, és miután megtud-



tad, hogy a jel Nylonathatep-ből származik, térj vissza a szentélybe. Jelöld be a város térképén az ügyszőz kapcsolódó tárgyakat, illetve bizonyítékokat, és legnagyobb meglepetésedre egy különös alakzat rajzolódik ki belőlük.

3.11 Szín

Egy kulturális kirándulás soha nem árt, úgyhogy irány a Dysk Színház (Dysk Theatre). Előtte azonban olvass utána, lévén, hogy ez a következő pont, amit a térképen bejelölhetsz. Kapj fel egy szőrőlapot, és a könyvtár-



Beszélgj a kereskedő haláláról (Merchant's Murder), és a furfangos dialógus végén, új nyomra bukkanasz a megfajított utcagyerekek (Gamin Stragled) személyében.

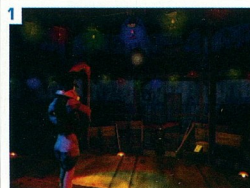
3.8 Szín

Nagy nap a mai: ez az első munkanapod a New Hall-ban. Láss, hát neki a takarításnak, és kezd mindjárt az öltözőkkel. A már jól ismert szekrényben megtalálod a Templomok Könyvét (Book on Temples). Tedd a Kisokos mellé, és máris a kezdedben van a Nevek Listája (List of Names). Menj el vele a Cafe Ankh-ba, és keressd meg Carlotta-t. Faggasd Mundy fellátgatásáról, míg fel nem merül bűnösségének gyanúja. („Did Carlotta kill Mundy?”) Kérdezd tovább Regin-ről és Malachite-ről, míg ki nem bókai az Errata nevet.

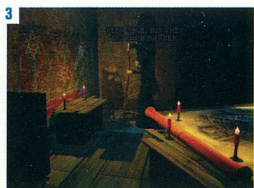
magára, és menj el a temetőbe, fel a festett ablakhoz. Hegezd a füled, és hallgasd ki Mooncalf a troll beszélgetését. Menj vissza a templomba, keressd meg a nagyfőajú Malaclypse-t, és puhatold ki, mit tud az Errata-ról meg az Igaz Hívők Gyűléséről. Lehetséges nyomként jelöld meg a Belső Szentélyt (Inner Sanctum). Segítő-készségét bizonyítandó, elvezet



1 Hagyd a fickót, csak lold el a programot. **2** Búj el a bokrok közt. **3** Tedd el az amulettet, majd mutasd körbe.

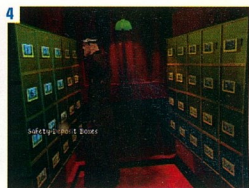


1 Hagyd a fickót, csak lold el a programot. **2** Búj el a bokrok közt. **3** Tedd el az amulettet, majd mutasd körbe.



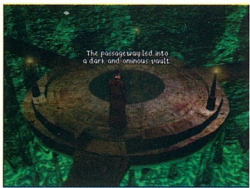


1 Vizsgáld meg a falat, és keresd meg az Arany Kardot. A felirat a fal tetején olvasható. **2** Ez a Carlotta egy született bajkeverő. **3** A Kis Istenek Temploma a kirakós egyik kulcs eleme, de ne feleddesz el a mögötte lévő temetőről sem. **4** A kaszinó egyik szobája tele van szekrényrel. A halott törpe parókája alatt talált kulccsal nyithatod ki őket.



ban nézz utána a darab írójának. Térj vissza a színházba, az előadásra. Menj a színpad közelébe, változz farkassá, és figyeld meg az alatta húzódo szag-nyomot. Változz vissza emberré, mássz be a színpad alá, és kövesd a Nyolc Nagy Tragédia-nyomot (Eight Great Tragedy). Menj le a Sárkány útra (Dragon Street), fésztsd ki a halbár (Fishbar) oldalát, és vizsgáld meg a kövek közé temetett csontokat. Ha kész vagy, ugorj át a Pleasance-be, bújj el a bokrok közt, és véget is ér a felvonás.

3.12 Szín



4. FELVONÁS

Vizsgáld meg a fal jobb felső sarkában lévő feliratot, és keresd meg az Arany Pallost. A könyvtárba visszatérve értesülj a gróf haláláról. Kövesd a Nylo-nathatep nyomot: a megszerzett információkra a későbbiekben nagy szükséged lesz. Vidd a Csillag-térképet (Star Map) a szentélybe, intézd el Konodot, és vedd el a nála lévő amulettet.

4.1 Szín

A Kis Istenek Templomában MoonCalf

magán kívül lesz, mikor az árulókról (Traitors) kezdett faggatni, és meglátja az amulettet. Végül kinyögi a Froid nevet. Keresd fel Rodint a műhelyében, és kérdezd ki Froidról, meg a gipsz-pó-



lyákról, melyek ott állnak, ahol egykor Malachite. A beszélgetés végén elárulja, hol található Froidot. Siess vissza a Sárkány utcára, és menj be a halas-bárral szemben lévő helyiségbe. Kérdezősködj az Arany Pallosról meg az amuletről, és végül megtudod a Geild nevet.

4.2 Szín

A nagy izgalmak közepette, elfeledkeztél a munkádról. Menj be, és vedd át a zsákot Mrs. Fomes-tól. Menj vissza Pseudopolisba, és csevegj el Nobby-val Gieldről. Miután megtudod, hogy egy igazolást kell keresned (Search Warrant), térj vissza a munkádhöz, és menj

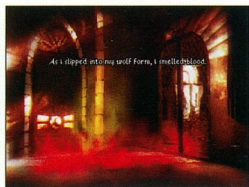


ki a csarnokba. Ha megérezted Geild szagát, kövesd, és készülj fel a tragikus végkifejletre.

4.3 Szín

Kapd fel a földről a csillagmagasságmérőt (Astrolabe), és a Mozaikok illette a csillag-térkép segítségével üzemeld be a teleszkópot. Jelöld ki az Unatkozó

Csillagok csillagképet (Small Group of Boring Stars), és figyeld, ahogy a teleszkóp rámutat a Mauzóleumra. Menj hát oda, és a magasságmérőt az égre



irányozva keresd meg a valódi sírt. A Fura tárgyall (Grotesque) nyisd ki a kriptát, a koporsóhoz pedig használd az érmét (Coin).

„Közelítsd meg a színpadot, változz farkassá, és vedd észre az illat-ösvényt.”

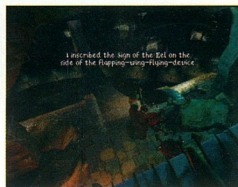
4.4 Szín

A meglepően kedves csontváz beszélni kezd Hozzád: fenyegetsd meg az Arany

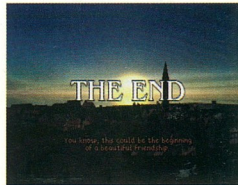


Pallossal, míg meg nem érkezik Horst, és el nem viszi. A Kő (Jewel) alapján kiderítheted, hova indult Horst, és hol

varrhatod el a történet függőben maradt szálait. Látogasd meg Leonardot, és láss csodát, elkészült a fura repülő szerkezet, amivel az egész játék alatt el volt foglalva. Tisztítsd meg a következő szobát a tőrmelektől, kövesd az Angolna Jele-nyomot (Sign of Eel) a repülőhöz, és végre rájössz a titkok titkára.



4.5 Szín



4.6 Szín



KÉRDEZZ & FELELÜNK

Sziasztok!

Kérdéseitek ebben a hónapban sem maradnak felelet nélkül. Valamilyen információ hiányzik a továbbjutáshoz? Egy kódra lenne szükségetek? Írjatok nekünk, és legjobb tudásunk szerint segítünk. Azért egyet jó ha tudtok: ebben a rovatban nincs elegendő hely végigjatszások 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!

Final Fantasy VIII

K: Most kezdem el a *Final Fantasy* 8-adik részét, és nem találok Diablost az 5-ödik főellenfelet, vagyishoz kihagytam (már a harmadik cd elején tartok). Jó lenne, ha pontosan megírnátok, hogy hol találom... Előre is kösz.

Martha Péter

V: Cid ad neked egy Csodalámpát (Magic Lantern) mielőtt elindulsz Balamb Town-ba. Használd az Eszközök menüben (Items) – meg kell küzdened vele! Diabloshoz ez a lámpa vezet el.

Tomb Raider:

The Last Revelation





K: Tisztelt PST! Szeretném, hogyha a *PST* elkövetkező számai között lenne egy, amelyikben benne lenne a *Tomb Raider IV*, *Dino Crisis* és a *Resident*


Evil 3 leírása vagy kódok lennének hozzájuk.

Szabó Botond Miskolcról




V: Ebben a rovatban továbbra sem tudunk végigjatszásokat közölni, de hamarosan bizonyára sor kerül az újságban az általad kért játékokra is. A *Dino Crisis*hoz és a *Resident Evil 3*-hoz sajnós (?) nincsenek csatlások. De Lara legutóbbi kalandjához tudunk adni néhányat. Íme:

Szintugrás




Fordulj Larával az irányítúje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: , , , , ↑, majd lépj ki az „Inventory”-ból.

Megjegyzés: Úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a  gombot és így belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű átlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsoomag

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

Az összes eszköz

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

Resident Evil 3

K: Felmegyek a toronyóra és a fogaskereket beteszem a helyére Akadozva megy, azután visszaadja, végül a zenépeg sem úgy működik, ahogy én szeretném. Hiába jó (az

én fülem szerint) a dallam, nem fogadja el a játék. Kérdésem: mit kell csinálni???

Szűnyog

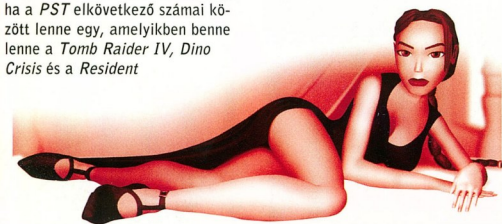
V: A zenépeg-rejtvény megoldása: Több megoldás is létezik. Hat kapcsolót (A, B, C, D, E és F) kell fel/le (up/down) állásba kapcsolnod. (A „next”-tel léphetsz a következő kapcsolóra.) Az F kapcsolón (balról a harmadik) indíthatod el a zenét (Play), ha már biztos vagy benne, hogy minden kapcsoló a megfelelő állásban van. Próbáld ki a következő variációt valamelyikét!

A–B–C–D–E–F Kapcsoló
Fel–Le–Fel–Le–Fel–Le–Fel

Megoldás 1: Le–Le–Le–Fel–Fel–Le

Megoldás 2: Le–Fel–Le–Le–Le–Fel

Megoldás 3: ha sikerült kinyitni a zenépeg, megkapod a „Chronos Chain”-t, ami egy kulcs buta láncsal. Ezt az óratornyó kulcsával kombinálva megkapod a zöld ajtó kulcsát. Menj le a létrán, össze fogsz futni Nemesis-szel. Vakítsd el a lámpával és üsd le, vagy süsd meg a vezetékek segítségével. Menj a könyvtárban található zöld ajtóhoz, és nyisd ki az ímént megszerzett kulccsal. Küzdj át magad a következő ajtóhoz. Egy furcsa szobába



fogsz jutni, amelyben három szobor és három festmény van. Mielőtt megoldanád a következő rejtélyt, szedd össze a használatos dolgokat a szobából. A három szobor (balról jobbra) a Múlt, a Jelen és a Jövő Istenője. Mindegyikük egy-egy követet tart. A követet a képek alatti nyílásokba kell helyezni. Mindegyik kö állít valamennyit a középső óra mutatóin. A cél: pontosan 12 órára állítsd be az órát. A különböző festményekkel kombinálva a követek a következőket eredményezik:

Kövek	Bal festm.	Köz. festm.	Jobb festm.
Ezüst	-1 óra	+1 óra	+2 óra
Fekete	-2 óra	+2 óra	+4 óra
Sárga	-3 óra	+3 óra	+6 óra

Ha sikerült beállítanod az órát, az ki fog nyílni, és egy arany fogaskereket találsz benne. Kombinálj ezt a már meglévő ezüst fogaskerekeddel (amit a toronyban találtál a polcon), az eredmény a Chronos fogaskerék lesz. Ezt tedd bele a torony órájába (előtte persze menj el a létrán), így már működni fog. Ezek után indulj az udvarra, mert egy helikopter képeben közeledik a felmentő sereg...

Syphon Filter

K: Segítséget szeretnék kérni a *Syphon Filter*hez. A vége felé elakadtam. Van egy olyan pálya, amikor viral scanner-eket kell felvenni 4db.-ot. Eből csak egyet találok meg... Kérlek titeket, segítsetek nekem. Köszönettel:
Harangozó Gábor
V: Amiket meg kell találnod nem „viral scanner”-ek (víruskeresők), hanem „viral bomb”-ok (vírusbombák). 20 perc alatt kell a 4 bombát hatástalanítani. Az első területen 2 ellenséget kell ki-

vonnod a forgalomból, és találsz 4 kockaféleséget. A jobb alsóban egy golyóálló mellény van, a bal felsőben pedig az egyik bomba, ami a radarodon szürke, négyzetleges dologként jelenik meg. A háromszög segítségével hívj oda egy tüzserézt kollégát, és fedezd őt, amíg hatástalanítja a bombát. Menj északra, ahol egy szobrot találsz. A szobor mögött van a második bomba. Hívj a tüzserézt, és fedezd, amíg hatástalanítja. Innen a bal oldali ösvényen indulj tovább. Vigyázz, a padoknál támadás várható! Észak felé menj tovább, amíg két kisebb épületet nem találsz. A déli épületen van a bomba. Tüzserész – fedezés – hatástalanítás. Menj vissza a szoborhoz, és ezúttal a jobb oldali ösvényen menj tovább a teniszpálya felé.

Az utolsó bomba az ösvényen lesz. Ahogy az első 3 esetében, fedezd a tüzserézt, amíg hatástalanítja. Innen a teniszpálya felé menj tovább, ahol majd tüzszoktatást kell megmentened.

K: Segítséget szeretnék kérni a játékhöz! Eljutottam er-

re a pályára, de se kép se hang! Nem tudom, hogy mit kell csinálni a Pharcorn...nevű misszióán. Itt egy ilyen katonai bázison vagyok, ahol kék és fehér katonák öldösik egymást, de hogy itt mit kell csinálni, azt nem tudom. Addig eljutottam, hogy megtaláltam Ericson-t (egy fekete ruhás pasi, akihez egy ház tetejére mászva kell eljutni). De ez után? Nagyon szépen megköszönném, ha leírnatok innen a végéig, hogy mit kell csinálni, mert hiába próbálkoztam a pályagrassal, ott sem értemtet semmit. Segítségeteket előre is köszönöm.

Tisztelettel: Ledneczy Gyula
V: Menj a szemben levő 7-es számú raktárhoz. Lődd ki az előtte levő épület két ablakát, hogy bejuthass. Egy kis mozias után keress meg a szoba sarkában a vírus-skennert. Menj a 13-as raktárhoz. Mássz be az ablakon, menj a másik szobába, mássz fel a fekete dobozra, lödd ki az ablakot, mássz be és vedd fel a gránátvetőt. Menj a 23-as raktárhoz. Útközben találsz egy épületet, mássz be és szedd össze a gránátokat. A 23-as raktárban találsz egy BIZ-2 gépfegyvert. Innen menj keletre, mássz fel a nagy plakát melletti peremre és menj be az ablakon. A ládáknál használj a vírus-skennert, ugorj fel az ablak mellett ládára, amiben a hulla van, és nyomd meg a háromszöget. Gabe ezzel megjelöli a helyet. Törd be a szoba keleti ablakát és mássz ki. Menj a 38-as raktárhoz és mássz be az ablakon. Itt is találsz egy hullát. Robbantsd fel a hordókat az ajtó előtt és menj ki a 36-os raktárhoz. Annak észak-keleti részén hordókat találsz. Robbantsd fel őket, egy földalatti alagutat találsz. Ugorj bele, mássz fel a dobozok, és az elágazásnál menj jobbra. Egy ládában találsz egy K3G4-est. Menj vissza a járatba, és a dobozra álva ragadd meg a felülről lógó kötelet. Ugorj fel a jobb főlfő parkányra. A kapcsoló megnyomásával áramtanítsd a villanypásztort, majd mássz le a parkány másikk szélén. Menj a 69-es raktárhoz. A dobozok segítségével mássz be az ablakon, és lőj le

mindenkit. A sarokban álló lábában találsz egy holttestet. A hordók felrobbantásával menj ki az épületből. Nyisd ki a kaput az elektromos keřitésen és menj vissza a föld alatti járatba. Menj egyenesen, míg el nem érsz egy újjabb (korábban) elektromos kaput. Menj át rajta és fuss a következő halom hordóhoz. Robbantsd fel az egészet az örökkel együtt. Majd jobb felé indulva menj el a kétablakos épületig, és már el is érted a következő szintet...

Duke Nukem: Time To Kill

Kódotok szeretnék kérni a játékhoz. Előre is köszönöm.

Mosolygó Attila Orosházáról

Szint kiválasztása:

Állj le a játék közben (pause), és nyomkodd le: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑ és szállj ki az éppen futó játékból (exit), majd válaszd a „Time To Kill” opciót a főmenü alapján, a jobbra/balra gombokal válaszd ki a szintet, és a szint indításához nyomd le az ⊗ gombot. A következő csálások ugyanigy a játék lepaúzálása után kell beírnod: **Sérthetlenség:** □, □, □, □, □, ↑, ↓, ↑, ↓, □, □

Végtelen folytatás:

←, →, ↑, →, →, ↓, ←, →, □, □, □

Láthatatlanság: □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Kifogyhatatlan múnfió: ←, →, ←, →, □, □, □, □, □, □, □, □

Az összes fegyver: □, □, □, □, □, □, □, ↓, □, □, □

Felturbózott fegyverek: □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Az összes cucc: □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Nagy rombolás: □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Nagyfejű Duke: 9x □, ↑

Kisfejű Duke: 9x □, ↓

Nagyfejű ellenfelek: 9x □, ←

Kisfejű ellenfelek: 9x □, →

Bevezető képsorok: □, 9x ↑, □, □

Győzelmi képsorok: □, 9x ↑, □, □, □

Skótzoknyás képsorok: □, 9x ↑, □, □, □

Végefőcíms: □, 9x ↑, □, □, □

A játék befejezése: □, △, ○, ○, ○



Postacím: 1306 Budapest 35, Pf. 141 • E-mail: tipp@cmk.hu

OLVASÓK KLUBJA

AZ OLVASÓK KLUBJÁBAN EZÜTTAL JÁTÉKPROGRAMOKKAL JUTALMAZZUK A LEGJOBB CSÚCSIDŐ-BEKÜLDŐKET! IGYEKEZZ TE IS – RÁD IS VÁR NÉHÁNY NYEREMÉNY!

Kedves Levélíró! és Gran Turismo megszallottak!

Ahogy azt az előző számban megígértük, a legjobb csúcsidő beküldői között jutalmakat sorsoltunk ki. Úgy tűnik, hogy a GT az a játék, amiben a többség bizonyítani szeretne, hiszen a levelek és az e-mailek kábé hetven százaléka ezzel kapcsolatban érkezett hozzánk. A második helyen – igaz, eléggé lemaradva a GT-tól – a Tekken 3 áll, de a veredőkés játékok rajongói még nem küldték anyi csúcsidőt hogy komoly versenyről beszélhessünk. Mi azért reméljük, hogy hamarosan Tekken bajnokot(oka)t is avathatunk – addig is írjátok! Visszatérve a Gran Turismo-hoz: szép számmal érkeztek a levelek és e-mailek, csúcs- és kevésbé csúcs idők, voltak aziké folyamatosan javították az eredményeiken... – szóval akadt miből válogatni. Mivel egy értelemű bajnokról nem lehet beszélni, úgy döntöttünk, hogy a megosztott első helyet a szűkebb értelemben vett „élbolyoknak” ítéljük oda.

Tehát az alábbi versenyzők azok, akik a teljes verziós játékokat (fejenként egyet-egyet) nyerték: Dundics Csaba, Kölesd Budaházi Gábor és fia, Budapest Laczkó László, Szászhalombatta Juhász Miklós, Törökzentmiklós.

A győzteseknek gratulálunk, akik pedig nem nyertek, azok se érezték magukat vesztesnek, hiszen a játék öröme a legfontosabb. Különben is, lesz még csúcsidő-verseny, szóval nem árt gyakorolni!

„Szia T. Tipp Magazin! Horváth Dávid (Joe) vagyok Tatabányáról. Először is üdvözlök mindenkit a szerkesztésben. Sziasztok! Amiért írok: Lenne egy-két rekordom a Tekken 3-ban. Úgy érzem elég jók (ez most nem fellengzés), és szeretném a leközlőntétek. Kíváncsi vagyok ki mit szól hozzá utána országos szinten. Ezeket a rekordokat már régen kb. 8-10 hónapja állítottam fel. És elég sok munka volt bennük. :),

de megérte. Akkor a két rekord: Time Attack: 2:59:66 – Paul Survival: 35 wins – Paul Természetesen memóriakártyán is megvan ez az állás, bármikor bárki megnézheti. Előre is köszönök mindkét me-hamarabbi viszontlátásra! :) Csáó! Joe”

Kedves Dávid!

Gratulálunk a Tekken 3-ban elért eredményeidhez, és reméljük, hogy miután ezeket nyilvánosságra hoztuk, mások is kedvet kapnak a Tekken-csúcsidők beküldéséhez. A szerkesztésben ugyanis többen nem tiltkoltak a veredőkés játékokat részesítik előnyben az autósverenyekkel szemben, és mi is kíváncsiak vagyunk arra, hogy mások hogyan muzsikálnak. Szóval csak így tovább, reméljük, hamarosan összeállíthatjuk a Tekken-bajnokok listáját is. Addig is jó (és eredményes!) játékok!



„Tisztelt szerkesztőség, sziasztok! A nevem Zsolt és 26 éves vagyok. Remélem nem tartok túlkorosnak egy kérdéshez! Néhány hónapja ott porosodik nálam a Metal Gear Solid, de sajnos idő hiányában csak most tudtam elkezdni játszani vele komolyabban. Helyesebben csak játszánék, de már rögtön az elején elakadtam és a szegényes angol tudásom sajnos nem segít ki a bajból. Ezért arra szeretnélek megkérni titeket, hogy ha lehet küldjétek el ne-

kem e-mailen a játék végigjátszásának a leírását. Ezen kívül meg szeretném elmondani nektek, hogy rendeztünk egy PlayStation bajnokságot is. Tavaly a két ünnep között került megrendezésre a dolog, területi szinten egész jól sikerült. A legjobb az egészben az volt, hogy egy jót játszottunk, és mindenki jól érezte magát a 8 évestől a 48 évesig. Versenyt három kategóriában indítottunk, (Tekken 3, Gran Turismo, FIFA 2000). Minden kategóriában avattunk bajnokot és jutalmaztuk is őket. A jó fogadtatás és még jobb visszhang miatt Áprilisban is szeretnénk megrendezni a versenyt, ha minden rendben lesz. Továbbá szeretném megalapítani a saját PlayStation klubunkat is. A második kérelem ezzel lenne kapcsolat. Sajnos nincs túl nagy tapasztalatom a klubalaptásban ezért nem is nagyon vagyok teljesen képbem mindennel. Ezért azt szeretném kérni tőletek, hogy van tudomásotok már működő hazai hivatalos klubról akkor segítetek felvenni velük a kapcsolatot. Én főgagom nem találtam semmi utalást arra, hogy létezne ilyen klub Magyarországon, de valószínű, hogy én kerestem rossz helyen ez idáig.

Előre is köszönöm a segítségeket. Üdvözlettel: Kaposi Zsolt, Mór.”

Kedves Zsolt!

Az előző számban megalálad a Metal Gear Solid teljes leírását, ezzel biztos nem lesz gond végigmenni a játékon. Hivatalos magyar PlayStation klubról ezidáig mi se nagyon hallottunk, és ha létezik is ilyesmi, akkor azt valamiféle földalatti mozgalom keretein belül hozták létre ismeretlenek. Az Interneten persze olvashat az ember különféle kis „klubokról”, de ezek játékok csereberéléssel és „miegymással” foglalkoznak; ettől mi értelemserűen elzárkózunk. Az mindenesetre nagyon jó hír, hogy valaki megszervezett egy ilyen versenyt és talált érdeklődőket is. A tervezett klubbal és az áprilisi versenyen kapcsolat fejleményekről pedig feltétlenül értesítsd a PlayStation Tippet. (a legjobb eredmények kerülének a csúcsidőkhöz, akár a jutalmazásba is becsatlhatnánk...). További jó munkát és játékokat kíván: A Szerkesztőség és Búgys

CSÚCSIDŐK

Szia PST Magazin!

Igaz nekem csak egy fél éve van PlayStation-öm, de azóta rá vagyok kattanva a GT-ra. Olvastam a csúcsidők rovatban, hogy be lehet küldeni a legjobb időket. Szerintem most már az én eredményeim is jók. Lassuk csak! Füzesi Norbert, Pécs

Pálya (time trial)	lap time
DEEP FOREST	1'07"664
HIGH SPEED RING	0"46"882
TEST COURSE	0"53"221
AUTUMN RING MINI	0"32"201
GRAND VALLEY EAST	0"55"181
TRIAL MOUNTAIN	1"16"771
GRAND VALLEY SPEEDWAY I	1"37"121
AUTUMN RING	1"08"025
SPECIAL STAGE R5	1"10"002

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MAJDNEM
MEGLÁTOD

Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik
Te is köztük vagy. Érezel minden kis bukkantót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a
súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagyembereket, mire megtanulod hogyan fékez
Hakkinen. Hogyan télegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frenzen.

Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.



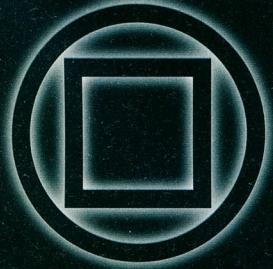
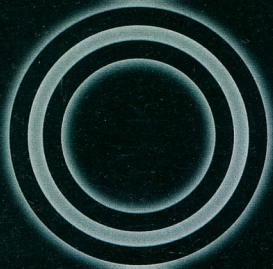
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION ÉREJÉT!

All rights reserved. The PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 38 Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are TM or ® of Sony Computer Inc. An official product of the FIA
Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PST egész vagy fél évfolyam-
ára, s ezzel takaríts meg több mint 33%-ot
a vételárból.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: TIPP@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	8 990 Ft	(1 szám 750 Ft)
Fél évre	4 990 Ft	(1 szám 830 Ft)

JÁTSZANI IS ENGED...

HÍREK • SZEMLÉ • ELŐZETESÉK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESEETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

Ár: 1990 Ft
09 SZÁM



PlayStation

Magazin

BÜNYÜGI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYÜGI HELYSZÍN LEZÁRVA •

EXKLUZÍV LEÍRÁS
DRIVER 2

AZ AUTÓK • A VÁROSOK • A KÜLDETÉSEK
A VEZETÉS KIRÁLYA VISSZATÉR

BÜNYÜGI HELYSZÍN LEZÁRVA • BÜNYÜGI HELYSZÍN LEZÁRVA •

SZEMLÉ
LAZ

ANY TANK
THEME PARK WORLD
LEGO TRIPS PACKETS
COOL BARBERS 4
VAN CAL HEARTS II
RENEGADE DRAGS
BARBE RACEBRIE
EAGLE ONE
HARRIER ATTACKS
DAILY CHAMPIONSHIP

**CSAK A
LEGÚJABBAK...**
COLIN MCRAE 2
METAL GEAR 2
SYPHON FILTER 2

**SZIGORÚAN
TITKOS**

TELJES LEÍRÁSOK!
MEDAL OF HONOUR ÉS CRASH TEAM RACING!

**VIZSGÁLD
A CUCCOT!**

HA UNOD A DUAL SHOCKOT, MI MEGMUTATJUK MI
MINDENNEL LEHET MÉG A PS-T IRÁNYÍTANI!

MICRO MANIACS ■ MIVEL JÁTSZUNK - PSM CHARTS ■ STREET FIGHTER
MÉDIA INTERJÚ, CD ÉS DVD ÚJDONSÁGOK ■ PREMIER MANAGER 2000
COLONY WARS: RED SUN ■ LEVELEZÉS ÉS AZ ELMARADHATLAN BUTIK



**KAPHATÓ
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**



Jägermeister



Seit dem 23.10.1875

HERBETT UND BELEBEND
15% vol

MAST-JÄGERMEISTER AG
Wolfenbüttel

DEUTSCHES ERZEUGNIS