

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

# 576

# KByte

Vitnéveltem, 10. szám, 1997. október



## CSILLAGHULLÁS

**CONSTRUCTOR**

**X-COM: APOCALYPSE**

**JURASSIC PARK**

**THE FEEBLE FILES**

**HEXEN II**

**HÁBORÚRA DERŰ**

**7TH LEGION**

**DARK REIGN**

**NUCLEAR STRIKE**

**PACIFIC GENERAL**

**WARLORDS III**

Team 17  
... & juicy

# KARÁCSONYI ELŐZETES AZ 576 KByte MAGYAROSÍTOTT JÁTÉKAIBÓL!

**WORMS 2, I-WAR, F22 AIR DOMINANCE FIGHTER**



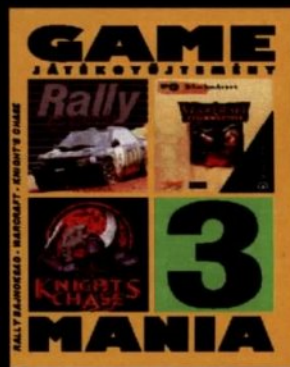
# GAME MANIA MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL ELLÁTOTT GYŰJTEMÉNYSOROZAT



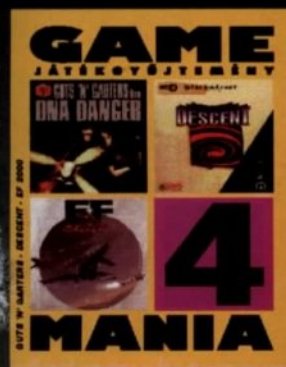
**ALIEN TRILOGY  
BIOFORGE  
GT RACING 97**



**TOMB RAIDER  
CYBERIA  
JETFIGHTER III**



**RALLY BAJNOKSÁG  
WARCRAFT  
KNIGHT'S CHASE**



**GUTS'N'GARTERS  
DESCENT  
EF 2000**

Minden játék teljes verzió  
Minden játékhoz magyar nyelvű leírás  
Minden gyűjtemény magyar dobozban  
Minden gyűjtemény fogyasztói ára:

# 9999,-



**DRAGON HEART  
STRIKE COMMANDER  
TOUCHÉ**

## AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



**TUNNEL B1  
9999,-**

+



**EF 2000  
9999,-**

+



**TOUCHÉ  
9999,-**

= 29997,- helyett

# 14999,-

Az első játékok egy csomaj  
bevezetőjével vagy bevezetővel  
megnyitóként az 576 576  
kötetben és a csomagolás  
szépítésével. További információk  
a 333-0576-os telefonszámon.



**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akcióra áramlik csak ezzel a  
szelvényvel engedélyezett áruvásárlás.  
Egy szelvény több játék  
vásárlására is jogszerűt!

**576**

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

# tartalom

V I I I . É V F O L Y A M ,

THE LOST WORLD (PS) .....8  
 DARK REIGN (PC) .....10  
 HEXEN II (PC) .....12  
 THE FEEBLE FILES (PC) .....14  
 PARAPPA THE RAPPER (PS) .....17  
 SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC) .....18  
 IGNITION (PC) .....19  
 NUCLEAR STRIKE (PS) .....20  
 CONSTRUCTOR (PC) .....22  
 BLAST CORPS (N64) .....24  
 TRASH IT (PS) .....25  
 OUTPOST 2 (PC) .....26  
 7TH LEGION (PC) .....28  
 PACIFIC GENERAL (PC) .....31  
 FORMULA 1 97 (PS) .....32  
 HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC) .....33  
 WARLORDS III (PC) .....34  
 X-COM: APOCALYPSE (PC) .....36  
 RALLY CROSS (PS) .....40  
 F22 ADF (PC) .....41  
 I-WAR (PC) .....42  
 WORMS 2. (PC) .....43  
 PC HÍREK .....4  
 KONZOL HÍREK .....6  
 THE LOST WORLD: A FILM .....7  
 CINKELT LAPOK .....38  
 CSEVEGŐ .....44

7TH LEGION (PC) .....28  
 BLAST CORPS (N64) .....24  
 CONSTRUCTOR (PC) .....22  
 DARK REIGN (PC) .....10  
 F22 ADF (PC) .....41  
 FORMULA 1 97 (PS) .....32  
 HEXEN II (PC) .....12  
 HOMM2: PRICE OF LOYALTY (PC) .....33  
 I-WAR (PC) .....42  
 IGNITION (PC) .....19  
 NUCLEAR STRIKE (PS) .....20  
 OUTPOST 2 (PC) .....26  
 PACIFIC GENERAL (PC) .....31  
 PARAPPA THE RAPPER (PS) .....17  
 RALLY CROSS (PS) .....40  
 SEGA WORLDWIDE SOCCER (PC) .....18  
 THE FEEBLE FILES (PC) .....14  
 THE LOST WORLD (PS) .....8  
 TRASH IT (PS) .....25  
 WARLORDS III (PC) .....34  
 WORMS 2. (PC) .....43  
 X-COM: APOCALYPSE (PC) .....36

## The Lost World

Pillantás a mozi világába, majd körutazás a Playstation-megvalósításban.

7. oldal



## Formula 1 97

A páratlan hetek végének kitöltéséhez Forma 1 rajongóknak.

32. oldal

## Hexen II

Sikerült végre magunkhoz ölelni a Raven sikerprogramjának csodaszép folytatását.

12. oldal

A kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0986-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (97-2543/10-66-22)  
 Felelős vezető: Grátsely István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kissmárosi Renáta Levélhajtás: Recent Kft.  
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.)

1389 Budapest, Pf.: 132



## The Feeble Files

A Simon the Sorcerer alkotóinak gyönyörű sci-fi kalandjátéka

**14. oldal**



## Constructor

Enyhén lökött Sim City Theme Hospitalt idéző kiutelezésben - potenciális veszély a rekeszizmokra.

**22. oldal**



## AKTUÁLIS

Meleg üdvözlét mindenkinek, aki belátogatott októberi számunkba. Legalább olyan meleg, mint amilyen az elhúzódó vénaszszonyok nyara volt. (Jó, akkor langyos...) Jelen havi körutazásunk a számítógépes játékok világában jónéhány meglepetést tartogat számotokra: egyrészt megérkezett egy rakás várva várt finomság (hogy csak a Hexen II-t, a Dark Reignt, a 7th Legiont, a Constructort vagy a Nuclear Strike-t említsem), másrészt bepillantunk a jövő titkaiba is: megtudhatjátok, hogy az 576 Kbyte milyen magyarított, sikervárományos játékokkal lep meg benneteket karácsonyra.

A Csevegőben is lesz egy kis meglepetés: ha már nem eleve ott kezdted el olvasni az újságot, akkor onnan megtudhatod, hogy nonsokára úgy csinálunk, mint az egyszéjtűek. A következő meglepetésem az, hogy bár eddig már hozzászokhattatok, hogy 18-a környékén jelenik meg az aktuális számunk, de ez most kicsit változni fog, mert a következő számunktól kezdve az idő előrejön 10-e környékére. Utolsó meglepetésem mára: lehet, hogy átkereszteltem az újságot 'Meglepetés'-re. Az is lehet, hogy majd nőeknek szól. Meg az is lehet, hogy az utóbbi időben kissé elhatalmasodott rajtam az öröklt terheltség. Mielőbbi gyógyulásom reményében, pusszantok mindenkit a Csevegőig.

CoVboy



## Ignition

A felülnézetű autóversenyek új csillaga.

**19. oldal**



## APRÓSÁGOK

☞ Rögjön nyitásnak egy rossz hír: az **Electronic Arts/Bullfrog** duó által novemberre ígért és - legalábbis általában - nagyon várt új játéka, a **Populous 3** megjelenése átcsőszik a jövő év első negyedére. Az indoklás nem technikai jellegű volt: az EA egyik fejeze azt nyilatkozta, hogy nem akarták beengedni a játékot a karácsony előtti karavánba. Hüpp!

☞ Másodiknak jöhhetnek elmaradhatatlan új híreink **Lara Croft**-ról: most éppen a digitális hűsök csanakába, a világ technizálását legjobban elősegítő 50 személy közé kapott meghívót. Impozáns társasága van: az Intel és az Apple elnöke, az a tézistápi szöke fickó a Mikropuhányoktól, továbbá George Lucas. Ez a kevéssé érdekes hír (előbb-több szerintem úgyis a Playboy is az év Playmate-jének választja), a másik viszont kicsit sajátos fényt vet a konzolok között továbbra is változatlan heveséssel dúló gazdasági háborúra: a **Sony** ugyanis leszerződött az **Eidos**-szal, hogy Lara semmilyen formában nem jelenhet meg a konkurens **Nintendo** és **Sega** platformjain. Bármilyen más lehet - kivéve minden idők egyik legsikeresebb játékát, amiből egyedül PlayStationön több mint másfélmillió darabot adtak el idős.

☞ Kis számháború az eladási listákkal: szeptember utolsó hetében 2,7-szer több darabot adtak el az aktuális PlayStation-sztárból (**Formula 1 97**), mint a legjobban fogyó PC-s játékból (**Dungeon Keeper**); a DK-ből 79,6%-kal többet, mint a legjobb budget kategóriás játékból (**Duke Nukem 3D**); a DN3D-ből 18%-kal több fogyott, mint a legsikeresebb Saturn-játékból (**Resident Evil**); a **Saturnos** RE 32,6%-kal ért el nagyobb piaci sikert, mint a **Gameboys** Mario + Yoshi; és végül a **Formula 1 97** 14%-kal jobban fogyott, mint az többi platform első helyezettje **összesen**. Na, mit gondoltok, melyik gépre érdemes fejleszteni?

☞ A **Sony America** bejelentette, hogy a szeptember elején bemutatott **Final Fantasy VII** című PlayStation-játékuk túl lépte a félmillió darabos eladást, és ezzel az év legnagyobb példányszámban elkelt játéka lett. Nem is csodálom: Martin már majd két hete nyomja a szomszédban az NTSC-verziót...

☞ Az ősz talán legmegdöbbentőbb híre (kacsája?) az a kb. 200 millió dollár tartott részvényügylet, amelynek folytán a GT Interactive talán bekebelezheti a patinás nevű **MicroProse**-t. A GTI már így is a világ második legnagyobb játékkiaadója az **Electronic Arts** mögött - vajon kit akar még lenyelni?

## PC - HÍREK

## MYTH: THE FALLEN LORDS • EIDOS

Az **Eidos** manapság a legdinamikusabban fejlődő kiadónak számít a piacon, és bár **Lara Croft**tól és a körülötte zajló hűhótól lassan már kiütéseket kap a tisztelt publikum, néhány igen invenciózus művet is rejtegetnek a tarsolyuk mélyén. Itt van például a **Bungie** rövidesen megjelenő játéka, ami kiváló példa arra, hogy hová lehet továbbfejleszteni a real time stratégiákat. Az első számú újdonság a környezet, hiszen itt nem futurisztikus páncélszörnyek és kommandósok a főszereplők,



hanem a derék **Tolkien** apó fantáziájának már jól ismert lényei: varázslók, lovagok, orkok, effek, cvőfők - és így tovább. A második számú - és egészen meglepő - újdonság a grafikai megvalósítás: a **7th Legion** és a **Dark Reign** által követett felülnézeti átl-3D helyett ama egyszerű módszert alkalmazták, hogy a terepet valóban 3D-be helyezték mondjuk a **Magic Carpet 2**. A hegy az tényleg hegy, és csak akkor látom a mögötte settenkedő gaz ellent, ha hős csapataimmal szíveskedek megkerülni - vagy éppen süsséggel forgatom a kameraállást. A harmadik módszer az, hogy zoomolom a nézeti képet, amire egyébként a terep teljes áttekinthetősége végtelen szükségem is van. Ez már önmagában is meglehetősen látványos megoldás, de ehhez még jönnek a valószínűleg időszerű megvilágítási effektek, továbbá a

változó időjárás tényező. A grafika nekem kellemes pontja a csaták kivitelezése: a sima C&C-kiónok szimpla robbanásai után itt tényleg csatákat látunk - nincs is annál szebb látvány, amint rettenetesen lovagjaim csépelik a konkurens hadakat, és nagyobb összecsapások alkalmával annyi ketchup borítja a csatamezőt, mint egy vadabb **Carnageddon**-árokfutás idején! Természetesen lesz multiplayer opció is, továbbá van a játéknak még egy érdekes tulajdonsága is: a játékos egy script-nyelv segítségével tetszés szerint átprogramozhatja a szörnyeket, átírhatja a szabályokat, tehát tulajdonképpen egy teljesen új játékot is írhat magának.



## TOURING CAR CHAMPIONSHIP - CODEMASTERS

**H**a a **CodeMasters** nevét hallja az ember, akkor rögtön a **Micro Machines** jut eszébe - ami talán nem is véletlen. Bár most nem a negyedik részéről lesz szó, de azért maradjunk az autóversenyeknél, hiszen a **Kód** mesterek egyszerre fejlesztik PC-re és PlayStationre a **TOCA**-t, mint a brit ralibajnokság licencének boldog tulajdonosai. A manapság annyira divatos **Forma 1**-feldolgozások után a játék mindenképpen üdítő színtartó lesz, hiszen a **McLaren**ek és **William**amok után most nyolc olyan "hétköznapi" autókba helyezhetjük becses ülépünket, mint mondjuk a **Honda Accord**, az **Audi A4** vagy a **Nissan Primera**. A bajnokság nyolc pályán zajlik, amelyek a lehető leg-

élethűbben modellezik a mintául szolgáló eredetieket. Bár most természetesen nem felülnézeti autóversenyről van szó, a grafika tekintetében a szerzők hozták a szokásos kameramozgatás nemcsak a látványosságot, hanem az átláthatóságot is hivatott támogatni, míg a maximális élethűséget garantálja, hogy a játék tesztelésénél a legnevesebb bajnokok is közreműködtek. A **TOCA**-val hálóban nyolc (PSX-en két) játékos nyomulhat majd egyszerre, és a játék nemcsak 3D-, hanem **MMX**-támogatást is kap -

valószínűleg már a karácsonyi nagybevásárláskor. (Egy apróság, ha már a **Micro Machines**-nél tartottunk: abból is szinte kész van a PC-verzió.)



**J**é, megint egy autóverseny - és megint egy rally! Az ember lassan azt hinné, hogy idővel megcsömörlenek a játékosok ettől a sok autóversenytyől, de az biztos, hogy nem minden idők egyik legjobb PC-s autós szimulátorának folytatásáról. A továbbfejlesztett változatban csak a minőség maradt a régi, azon kívül tulajdonképpen minden megváltozott: elsősorban a fejlesztő cég neve (igaz, hogy a benne dolgozók még ugyanazok, mint az elsőkben). A legmeghatározóbb újítás, hogy a játék

3D támogatással fut, és így olyan kinézetet kapott, hogy még egy PlayStation-tulaj is csak csettinteni tudna a látványtól. További négy autó (**Renault Megane**, **Toyota Celica**, **Ford Escort** és **Peugeot 306**) volánja mögé ülhetünk be, de ezeken kívül még akad egy rejtett autó is, amelyet akkor kapunk meg, ha már minden lehetséges dolgot megnyertünk. A pályák választéka szintén bővült néhány egzotikus darabbal (**Kína**, **Kanada**, **Kolumbia**, stb.), szám szerint ötlet. Tulajdonképpen más újdonság nincs is

- tehát a játék "csak" sokkal szebb, több és jobb lesz. Tűrhető eredmény...



## SIERRA

A múltkor, félig sem teljes ECTS-be számolónkban csak a legnagyobb játékkikötők újdonságaival foglalkoztunk (azokkal is csak futólag). A már hagyományos helyhiány miatt közülük is kimaradt a Sierra, akinek őszi/téli kínálatát most vesszük szemügyre. Kezdiük rögtön a repülőgépek szimulátorokkal, amelyek terén a **Sierra Pro Pilot** meglehetősen bizonytalan területre merészkedett, nevezetesen a polgári repülés területére. (A nem kimondottan akciós téma miatt a MS Flight Simulatorokat és Flight Unlimitedet leszámítva nem is nagyon erőltetik ezeket a fejlesztők.) A játékban az európai és amerikai kontinens 2.500 repülőterére és 100 városába röppenhetünk el a világ 5 legnépesebb magánrepülőgépeinek fedélzetén. A 30 AVI-filmmel aláfestett játék akár pilóta-tanfolyamnak is használható, hiszen egy "virtuális" oktató több mint négy órán keresztül képez bennünket a repülés rejtelmeire – a manager aszisztens helyek már mind betettek, szóval pályaválasztási gondokkal küzdő fiataloknak mindenképpen ajánlott... Lényegesen több izgalmat rejtget az **Aces: X-Fighters**, amely a II. világháború utolsó napjaiba visz bennünket, amikor is a szembemálló felek mérnökei minden lehetőséget felkínáltak, hogy a technika legújabb vívmányait a minél

nemrég a Flying Corpsban volt szerencsénk – talán nem kizárt, hogy éppen ennek a sikere motiválta a Dynamixot, hogy a jelenlegi technikai lehetőségeknek megfelelően újrakészítsék egykori sikerüket. AZ FC-vel ellentétben a Red Baron II-ben elsősorban az élet-és korhűség helyezték a hangsúlyt: a történelmi adatok alapján megpróbálták rekonstruálni az egykori nyugati front mintegy 40.000 km<sup>2</sup>-ét és mintegy 50.000 földi objektumát, 40 típus repülési tulajdonságait, stb. – na, most az egy más kérdés, hogy ez a maximális élethűsége való törekvés mennyire megy majd a játszhatóság rovására. A már elmaradhatatlan multiplayer-opció mellett akad még néhány bónusz is: sikerélményre (?) vágyók összecsaphatnak a leghíresebb ászokkal, kreatív küldetéseket fabrikálhatnak a mission builderral, sőt, a leendő Benetton-díjaznerek akár át is pingálhatják az akkoriban divatos dílis színekre masináikat... Mech Warrior, G-Nome és társainak kedvelői fenhetik a fogukat az **Earthsiege 3** részére, amelyben három szemben álló faj 40 különböző jellegzetességekkel rendelkező hadigépjárművel indulhatnak harcra a Naprendszer feletti uralomért. A multiplayer opció, és a 45 egyéni scenario mellett egy rakás véletlenszerűen generált küldetés, és persze 3Dfx-t támogatás várja a stílus kedvelőit. A Sierra új kalandjátékainak két legnagyobb nevével (**Warcraft Adventures** és **King's Quest VII**) már volt szerencsénk korábban foglalkozni, de új,

továbbá küldetészerkesztő került az eredeti változatba. A **Lords of Magic** c. real time stratégia a Warcraft már jól ismert fantasy-világába visz bennünket, elődjétől lényegesen eltérő – néha leinkább a Heroes of Might and Magic II-re emlékeztető – grafikai kivitelzésel. A játékot akár hatan is nyithatják háloiban: minden játékos fejlesztési skilljeit, növelheti mágikus energiáját,



Red Baron II

megegyeztetni pozícióit, de a szokásos 'mindenkinek mindenki ellen'-módszeren kívül akár szövetségre is léphet egy másik játékosal, hogy együtt hódítsák meg a világot. Szintén meglepő újítás, hogy míg a csaták real time-ban zajlanak, addig az egyéb lépések körökre vannak osztva. (Hopplá! Real time stratégia: érkezőfélben van még a **Starcraft** is, amiről már írtunk vala, így most nem boncolgatjuk különösebben – majd ha megjelent, de akkor viszont nagyon!)

Military-hajlamokkal megáldott, otthoni kommandósoknak szól a **Police Quest: SWAT II**, amelyben az amerikai rendőrség egy különleges osztágból fogunk életveszélyes akcióba indulni. Míg a játék első része az akkori trendnek megfelelően egy interaktív mozi volt, most a Wages of War vagy az X-Comot idéző, izometrikus nézetből megvalósított akció/stratégiai játékhoz lesz szerencsénk, amelyben a los angeles-i SWAT-kommandó 30 bevetéset játszhatjuk le – vagy egymást csépeljük, akár nyolcan egyszerre. Egy igen kreatív kompozíciót hagytam a végére, ami a **Star Warped** nevet viseli, és talán a 20 éve egyfolytában zajló, de manapság új reneszánszát élő Star Wars-mizériáról óhajt egy új bőrt lehúzni. Már legalábbis a maga sajátosság módján, hiszen ebben a kilenc részből álló paródiában nem igazán a LucasArts-cuccok által favorizált kultusz ragozzák tovább – én legalábbis nem nevezném annak az időgépet, ami elmondja az ismerős szereplők jövőjét; a "Mortal Combat-klón"; az ewok-üldözést – nemkülönben a többi épületes marhaságot.

ötödik részéhez érkezett a **Quest for Glory**-sorozat is (**Dragon Fire**). A fantasy-környezetben játszódó, RPG-elemekkel és akcióelemekkel (párviadatok) átszőtt kalandjátékban meg kell szabadítani Silaria szigetét az eliene törő szörnyek hordáitól és egy rettenetes sárkánytól. A játék ugyanazzal az új real time 3D grafik engine-nel készült, amit a KQ VII-hez terveztek Sierráék. A cég két új stratégiai játéka közül az egyik már ismerős lehet egyeseknek, ugyanis a **Civil War Generals II** tulajdonképpen az amerikai polgárháború idején játszódó első rész bővített kiadása: új küldetések, javított AI, a teljes háborút felölelő campaign-mód, multiplayer-op-



Earthsiege 3.

jobb repülőgépek előállításának szolgáltatása állítsák. A játékban felvonulnak a kis példányszámban gyártott vagy csak tervezésztalton létező típusok, de ami ennél lényegesen meghökkentőbb: a játékos a rendelkezésre álló tapasztalatok alapján akár új típusot is tervezhet, mi több, az újonnan kreált masinával akár meggyorsíthatja/megfordíthatja az európai légi háború végkimenetét – már legalábbis attól függően, melyik oldalról játszik. Egy régi nagy név éled újra a **Red Baron II**-ben, ami az I. Világháború nyugati hadszínterére, a harci repülés hőskorába visz bennünket. Újra berepíthetjük azokat a két- és háromfedélű pöfögő masinákat, amelyekhez



Aces: X-Fighters



Star Warped

« **A Monolith** bejelentette, hogy megkezdtek a **Blood II** fejlesztését. Bár a játék első része a Duke Nukem engine-jére épült, a folytatás már saját fejlesztésű csuccal készül és csak 3Dfx-kártyák fut majd. Közben valószínűleg meg karácsony előtt a boltokba kerül a 11 új pályát, 7 új színyt és a 3D-patcheket tartalmazó **Blood Plasma Pack** is.

« **Lassacskán** megjelenéséhez közeledik (úgy karácsony magasságában) az **Acclaim** nagyszerű M64-játéka, a **Turok PC-s** változata. A játék néhány újdonságot is tartalmaz az alapjáého képest, de – a konzolról átirított játékok fő szokása szerint – kizárólag 3Dfx-kártyával fut majd.

« **Nem közeledik** lassacskán a megjelenéséhez a **Dom** és a **Quake** szellemi utódja, **Jon Romero** új játéka, a **Daikatana**: bár az **Eidos** az ECTS-en meg novemberre ígérte a játékot, a **Mester** úgy véli, hogy jövő március előtt semmi esetre sem készülne el.

« **Rakásnyi** nagyszerű játékokhoz érkeznek a közeljövőben **kiegészítők**, úgy mint: **Civilization II**: A méretetlen mennyiségű nem-hivataltos pálya után 15 pályát várható a **Microprose**-tól.

**Red Alert The Aftermath**: A Counterstrike mission disk küldetéseit multiplayer-módban, pár új darabbal, 6 új egységgel. Várható még két új campaign és több mint 100 multiplayer-pálya.

**Dungeon Keeper**: A Bullfrog kacsacsarjra szándékozik megjelentetni az új szinteket és új karaktereket tartalmazó kiegészítőt.

**Carnageddon Splat Pack**: 15 új autó az országúti kamiontöltő a **Mini Morris**, 18 új pálya két városi és egy közepi (?) helyszínen – na és 'tartalomhoz a forma'-alapon: a **pokemon**.

**Redneck Rampage**: Hamarosan várható egy új pályákat tartalmazó kiegészítő és egy pályazerkesztő. Addig el lehet szórakozni a szigorúan 18 éven felülieknek szóló patch-csel...

**Flying Corps Gold**: Multiplayer-opció, 3Dfx-támogatás, új gépek és mission editor.

« **Az új Playstation-szár, a** **Psychosis Formula 1 97** programja minden eddigi rekordot megdöntött, amint 24 óra alatt több mint **35.000** példányban talált gazdára egyedül Nagy Britanniában. Eredménye csak párszázal marad el minden idők általános rekordjára, a **Red Alert** mögött.





# A film...

A számítógép ma már csodákra képes

Ime a Stegosaurus kilyűk a filmben...

Az 1993-as év szeptembere néhez időkét jelentett azok számára, akik a mozipéntánsi pályát választották és termékeny napokat azoknak, akik jegyzőkönyvvel keresztek a napi betevőt.

Vagy 3 hélig tartott az örület, a kigyózó sorok gyakran az utcára kiértek: ez jellemezte akkor a Jurassic Park megkezdését.

Nos, a folytatás – a hírnevének köszönhetően – ismét bususan jövedelmezett. De a Lost World keltette hisztéria már közel sem volt akkora, mint a négy évvel ezelőtti. Nincsenek kigyózó sorok, sőt, a premier után néhány nappal már az sem fenyegetett minket, hogy valaki beül elénk a képbé. Magyarországi vonatkozásban ennek pontosan két oka van. Először is ugyebár az az apró niánsz, hogy míg '93-ban 180Ft-ot kellett kivenünk a jegyért, idén ugyanezért egy jobb helyen már 5 kilót is elkérnek. A másik ok: maga a film.

Amelynek a címe: Jurassic Parkban történt tragédia óta négy év telt el, a közvélemény előtt az ügyet elfusították. Csak a közszemlélet utatója, Ian Malcolm (az első rész pesszimizta, fekete bőrűsük tudósa) szegte meg a hallgatási fogadalmát: mindent kitalált a médiában, de ezzel csak azt érte el, hogy hiányoznak néztek. Pályája kettőtört, de John Hammond, a Jurassic Park megalkotója most ismét hívta. Elmondja, hogy a Park csak a kirakat volt, a valódi munkát, vagyis az állatok kitenyészését egy másik szigeten végezték. A Jurassic Parkban történt baleset után azonban az őslényeket egyszerűen a sorsukra hagyták. Ennek ellenére csodálatos módon az állatok életben maradtak, és mára teljesen benépesítették a szigetet. Dr. Hammond hírsíket szemelte ki egy újabb expedíciához,

amelynek a célja: megfigyelni az állatokat, megheggyé az eredeti, háborítottan környezetükben. Ennek persze esze ágában sincs odamenni, de mivel barátját, Sarah Hardingot Hammond már odacsalta, mégis rászánja magát a kirándulásra. A gondok akkor kezdődnek, amikor kiderül: a szigetet üzemeltető InGen társaság a tönk szélre sodródott, ezért eladta a jogokat a sziget kifosztására. Brutális vadászok avatkoznak be a sziget kényes ökoszisztémájába... Ennyit előlőrből, aki a többire is kíváncsi, az nézze meg a filmet.

A számítógépek ismét csodálatos munkát végeztek: a legkülönfélébb dinoszauruszok kalnak életre, minék köszönhetően "élőben" ismerkedhetünk meg újabb őslényfajokkal is, mint például az apró termetű, kis zöld Compsognathusszal. A készitők elmondása szerint még a számítógépes trükkökkel is nagyobb fejlődés mutatható fel a hidraulikus modellnek, vagyis azoknál a részeknél, amelyeknél nem egy számítógépes képernyőjén jött létre az őslény (vagy annak egy része), hanem például egy "valódi", életnagyságú T-Rex harapja át az autó szélvédőjét.

Az igazat megvallva, ezzel a pozitívumokat ki is merítettük, viszont a negatívumok felsorolásához még az újság teljes terjedelme is kevés lenne. Crichton mester alagművét a tehetségtelen forgatókönyvíró a felismerhetetlenségig deformálta, kiszolgálva ezzel a szponzorok és a silány amerikai közlési igényt.

Az eredeti kulcsfontosságú szereplők közül nem is egyet egy az egyben kihagyták, vagy ami még rosszabb: dallás akcióhősökkel helyettesítették. Ráadásul olyan sablonos színészgárdát sikerült összehozni,

hogy amikor a szereplők el-söket jelennek meg a vásznon, már tudhatjuk előre: ez a koga-

már King Kongba csap át. A tudományos magyarázatra szinte nem is fordítottak gondot, a lizinfüggőséggel kapcsolatban csak egy elfejt mondatból tudhatjuk meg, hogy a szigeten van egy növény, amiben megtalálható a kérdéses enzím – ezt megesszik a növényevők, őket meg a húsevők, és mindenki jól jár.

Az eredmény az lett, hogy hatásvadász jelenetek felsorakoztatásából áll az egész film. Tulajdonképpen az első rész silányabb kivonatait látjuk újra, kétszer annyi akcióval és kétszer olyan véresen. Ismét feltűnik például a szakadékszerű autós jelenet, csak most már – hogy azért valami fejlődést is lehessen látni – egy egész lakóbuszsal játszadozik a T-Rex. Dr. Malcolmnak is erős déja vu érzése lehet, hiszen a sziget ezúttal is el van vágva a külvilágtól, a kommunikációs központ és a szokás szerint lekapcsolt generátor pedig természetesen megint a Velociraptorok felségterületén található.

Ha nem látom a stábián Spielberg nevét, én el sem hiszem, hogy ő rendezte: egy tipikus hollywoodi maszlagot sikerült összehozni, ami gyakran a képtelenségeket sem mentes. Visszatérve például a lakóbusz jelenet: "pattanásig feszül a helyzet", de egyszer csak az előzőek T-Rex pár percére félreolvon (talán cigarettaszünetet tart), hogy a Mercedes gyárnak is meglegyen a reklám – elvégre ezért fizetett súlyos összeget. Legújabb autósodjái valóban csodát visz véghez: a maga alig egy-két tonnájával egy több tonnás lakóbuszt tart

Vadászok viaskodnak az elfogott dinóval



Pánik a vadászok táborában



szodó pancser lesz a T-Rex vacsorája, ez a macho fickó pedig a hős megmentő.

A Jurassic Park első része a kedvenc filmjeim közé tartozik, annak idején legalább ötször egy-más után megnéztem. A fantasztikus számítógépes technikán kívül az ragadt meg annyira, hogy az egész történet olyan hitelenek lúnt. A szereplők természetesen viselkedtek, nem gyöttem gyönyörködni a csodálatos egzotikus helyszínekben, és az egész Jurassic Park project a maga (ál)tudományos magyarázatával annyira valóságosnak tűnt, hogy ha a Híradóban mutattak volna róla egy összefoglalót, én biz' is ten elhittém volna. Mindenne volt magyarázat – hogy csak az állatok szaporodását gátló enzímfüggőséget említsen.

A történetnek volt bevezető, cselekménye és végkifejlete – ez sajnos a folytatásról már nem mondható el. Rögön fejest ugrom a közepébe, hiszen az amerikai néző nyomban unatkozni kezd, ha nem lát már a film legelején egy Stegosaurust, ami a csontos farkával csaknem halálra zúzza kedves hűsönöket. Aztán egy órában keresztül kizárólag futkosást és sikongatást látunk/hallunk, majd jön a a végkifejlet, ami pedig

viszta a lezuhánást. (Eredetileg a jelenetet természetesen Mercedes nélkül, egy fához kötözött acélkábel segítségével vették fel.) Nem tudom Spielberg hova tette a realitáserkézt, de akkor már tényleg az agyamat dobtam el, amikor Malcolm tündérszer kislánya hírtelenjében rögtönzött korlátgyakorlatának 10 pontos befeljegyzéseket rugta le az egyik Velociraptor – azt a Velociraptor, amelyik az előző jelenetben a füves réten csak úgy passzívból habzsolta a vérontásra kiképzett vadászokat.

Az ilyen és ehhez hasonló jeleneteknél csak az illem tartott vissza attól, hogy mehozzam hangos hatótábla törjek ki. Már-már azt hittem, hogy csak nekem vannak hiányzó elvárások, de a nézőtér más részéről tapasztalható hasonló megnyilvánulások biztosították róla: nem bennem van a hiba.

... és így néz ki a valószínűleg Spielberg utatitására várva



# ...és a játékok!

A múlt számunk Lost World beharangozója végén – elismerem – egy kicsit túl sok bizalmat előlegeztem meg Spielbergnek, de ami a játékot illeti, azaz nem löttem túl a célra. A film alapján készült játékok fejlesztő DreamWorks Interactive ugyanis a filmproducerektől eltérően nem csupán a hirtvére apellált, hanem minden idők egyik legszebb, s mindemellett legizgalmasabb akciójátékát alkotta meg.

Már a játék alapkonceptója is nagyon eredeti, hiszen a szokásos dinó-ember összecsapásokon kívül megismerhetjük az őskori milliót a dinók szemszögéből is: például egy apró termetű Compsognathusnak lenni nem is annyira kellemes dolog, lévén, hogy az említett faj a tápláléklánc legalján foglal helyet... Aztán a gyökörli kiábrázolás szintén páratlan. Az igényesség szemléltetésére most csak néhány technikai részlet



A Deinonychus hősinkeket szemelte ki ebédjének



A géppisztoly a Baryonyxok ellen hathatós eszközként bizonyul

emelnék ki. A Lost World félelmetes dinoszauruszai közül természetesen mindegyik eredeti típus, a modelleket a Stan Winston Studios szolgáltatta, ahol a Terminator cyborgjai és mindkét Jurassic Park dinoszauruszai is készültek. Az így eredeti színeikben pompázó – de még csak "papíron" létező – dinókat ezután számítógépre vitték, azaz a megterveztek hozzájuk a háromdimenziós poligonos vázákat. Az animációk megalkotásánál az volt az érdekes, hogy nem a kész poligonos egységeket mozgatták, hanem magukat a poligonokat módosították, amelyek így a nyúlékony textúrákkal beborítva az élő test 100%-os illúzióját kelte. Arról pedig, hogy az animációknak ne kelljen visszatérniük egy "alap-helyzethez" – mint egy robot esetében – arról a Morf-X technológia gondoskodott.

Gyakorlatilag ez annyit tesz, hogy például amint a T-Rex-szel lenyelünk egy embert, rögtön marhatjuk is el a következő áldozatot – minden mozdulat azonnal hozzáférhető. Leírva ez persze nem annyira érdekes, de ha játszunk a játékkal, nagyon is érezhető. Mind-ehhez hozzájön még az ellenfelek mesterséges intelligenciája: nem előre meghatározott mozgásminták követnek, hanem a játékos mozdulataitól függően mindig az aktuális helyzet

hez illő "válaszok" közül szelektálnak. Végül pedig a fentebb említett teremtményeket egy olyan zsenialízis megtervezett, szépen beábrnyékolta 3D-s környezetbe helyezték, hogy egy percig sem kételkedünk abban, hogy nem egy valódi őserőben járunk, vagy nem egy ragadozókkal teli barlang mélyén botorkálunk.

A 3D-s helyszínek ellenére az események valójában 2D-s síkban zajlanak, tehát nem kanyarodhatnak le a megadott útról kényünk-kedvünk szerint. Igaz, sokszor több útirány is választható: legtöbbször az R1 gombbal térhetünk le, de megesik, hogy például be lehet menni egy korhadt szikába, de fölfőtte is elmehetünk, és így teljesen más irányba haladhatunk tovább. A teljes 3D hiányát ellensúlyozandó roppant látványos a kamerakezelés. Mintha valóban ott lennénk a helyszínen, néha fák, bokrok mennek el az előtérben pár pillanatra takarva a hősinkeket, s ahogy az út kacskaringózik, hol távolabbról látjuk a figuránkat, hol pedig közelebről. Az "operátor" még néha a magasba is emelkedik, hogy egy újabb perspektívából szemlélhessük magunkat.



A Velociraptorral kezdetben egy raktárgépjárműből kell kikicserélnünk

## A LEGFONTOSABB TUDNIVALÓK

Összesen öt "szereplő" irányítását vehetjük át. A program alkotói az őstörténet különböző korszakaiban élt teremtményeket a modern emberrel vegyítve egy újszerű, Jurassic Parkos táplálékláncot hoztak létre. A csirke nagyságú Compsognathusnak ugyebár az em-

beri vadász a legfőbb ellenség, míg a vadász-nak a csoportosan támadó Velociraptorok jelentenek halálos veszedelemet. A Raptor is azonban csak addig nagy úr, amíg nem jön a képhe a Tyrannosaurus Rex, a Földön valaha élt legnagyobb ragadozó. Egy ilyen óriással szemben pedig csakis intelligenciával lehet felvenni a harcot, amit ez esetben – bár talán ezzel sokan nem értenek egyet – egy egyso-

## COMPSOGNATHUS

Kezdetben tehát egy Compsognathus szerepét kapjuk. A nehézséget sajnos egy kicsit túlzásba vitték, ugyanis – amint említettem – csupán öt étellel indulunk (a legkönnyebb fokozaton), ráadásul a Continue használatánál nem az adott pályára elejére, hanem a helyszín letelejére kerülünk vissza. Ha ehhez még azt is hozzáteszem, hogy az első pályakódot majd csak kilenc

rű tudósno személyesít meg. Nos, a felsorolt teremtmények mindegyike természetesen eltérő módon próbál túljárni a másik eszén, csupán a céljuk azonos: a túlélés. Eppen ezért most néhány jótanáccsal szolgálunk mindegyik karakterhez. Előtte azonban néhány általános szabály:

Utunk során két fontosabb tárgyat érdemes felkutatni. Egyrészt a JP emblémát, ami egy teljes életet jelent, másrészt a DNS láncot (eből pályaként egy van), amiből az összeset begyűjtve

az adott helyszínen végeztével egy rövid bemutatott lapozhatunk át az aktuális figuráról, pontosabban: a pályakódon kívül megkapjuk ehhez a "képeskönyvhöz" is a kódot. Ezeknek kívül vannak még vadászatot és ellenállóképességet fokozó karmok, valamint az emberi szereplőknek fegyverek és elsősegélyládák, stb. (A felvett fegyverek közül az L2/R2-vel tudunk válogatni.)

Ez életek felkutatása stratégiai fontosságú, ugyanis a játék elején csupán öt életet kapunk, és minthogy a pályakódok megjegyzik az életeink számát, ennek a késztetnek gyakorlatilag a játék végéig ki kell tartania. A túlélési stratégia tehát a következő: ha tehetjük, minél hamarabb szedjük fel az extra életet, utána már hibázhatunk, legfeljebb újra felvesszük az emblémát. A DNS láncok felkutatása már nem annyira nélkülözhetetlen, inkább csak bónusz: például a Tyrannosaurus Rex-ről szóló galériából meg tudhatjuk, hogy eredetileg a T-Rexes helyszíne is volt tervezve egy víz alatti pálya, de sajnos a végső verzióiban ez ki maradt. Még egy apróság: ha csak egyetlen DNS-láncot is elmulasztunk felvenni, nemcsak az adott szereplő galériáját nem fogjuk látni, hanem az összes utána következőéről is lemaradunk!

A T-Rex számára a vadászok csak izletes falatok



# THE LOST WORLD JURASSIC

vassátek el, ha már elakadtatok. A Compynál a legalapvetőbb dolog, hogy a dinó méretéből adódóan egyáltalán nem érdemes a nagyobb ragadozóba belekúlni, tehát kerüljük a harcot. A Staurikosaurusokat egyszerűen ugorjuk át vagy kerüljük ki őket. Ha azonban mégis végzünk egyvel, ne felejtsünk el belakmározni a tetemből (R2). Az elejtett állatok tápértéke a nagyságuktól függ, tehát ehhez igazodva kettőt-négyet tudunk belőlük harapni. Fogyasszunk legyeket is: ezek ugyan nem túl energiadúsak, de legalább veszélytelenek. Az elkerüléses módszerrel nagyon hamar, és veszteség nélkül elérhetünk a Brachiosaurusokig, ahol csak ki kell tapasztalnuink hogy hova taposnak. (A hátsó lábakkal majdnem szabályosan az első nyomába lépnek.) A következő pályára az egyik

kezdencem: állati jópofa.



Ezt nevezik függő játésmódnak

## EMBERI VADÁSZ

Sajnos azt kell mondjuk, hogy a pályák nem túl célszerűen követik egymást, ugyanis állítom, hogy az emberi vadászt irányítva a játék legnehezebb része következik. Az apró természetű, szárnycsontok nélküli Dimorphodonok állati idegesítőek: nagyon nehéz eltalálni őket, ráadásul mindig ott jönnek, ahol valami szakadékba vagy hegyes kőbe taszítathatunk minket. A legjobb megoldás, hogy ideggázt használunk ellenük, de a kapszulát pontosan kell kilőni, és leginkább csak a földön hatásos – igaz, ott nagyon. A vadással kell elsősorban használnunk az R1 gombot az irányváltoztatáshoz: az ellenséges dinók közeledéséből láthatjuk, merre van másik választható útírány. A másik nehézség, hogy Batman megszegyenítő pontosság-gal kell kilőnünk a drótkötélünket, amivel – a sziklába beakasztva – rop-pant pontos manővereket kell végrehajtanunk szédítő mélységű szakadékok

felé, például az egyik pályán szinte végig a barlang plafonján kell "Zarant játszani". Aztán daruk kampójára is fel kell akaszkoznunk, amiket a piros kapcsolókkal indíthatunk el – ez utóbbiak előtt egyszerűen csak el kell haladnunk, és máris működésbe lépnek. Fagyvöröket és étetet ezeken a pályákon a faladákat feltöltve találhatunk.

## VELOCIRAPTOR

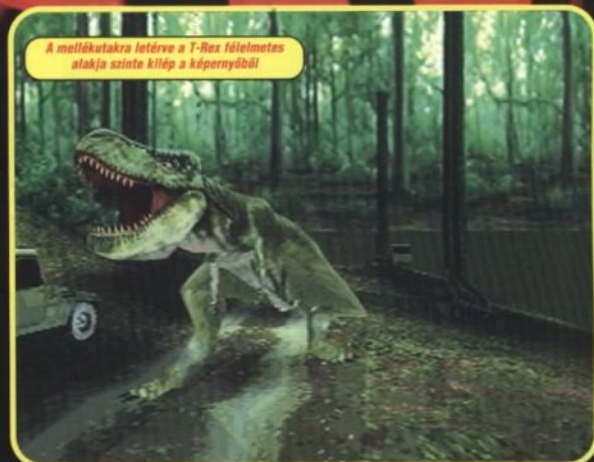
Ha emberünkkel átverekedtük magunkat a Velociraptorok tömege, ismét váltunk, és Velociraptorként üldözöttből üldözővé válunk. Az ellenséges dinókat hátulról támad-

levő magaslesekéből ne felejtsük el kiffejelni a vadászokat (Fél-támadás), a magasfeszültségű kerítések transzformátorait pedig a "fal-törő" mozdulattal (irány-háromszög) tegyük használhatatlanná.

## SARAH HARDING

Az utolsó helyszínén a filmben megismert tudósnot kell élvé kijuttatnunk a szigetről. Az első két pályán a T-Rex sérthetetlen, tehát csak meneküléssel lehet megúszni. Ugyanúgy, ahogy a vadással, az akadályokat az átugráson kívül a drótkötéffel tudjuk kikerülni, vagy ha másképp nem megy, magával a T-Rex-szel rombolhatjuk szét őket. Ez utóbbit a rózsaszin fényű jelzőrakkal tehetjük meg: mindössze annyit a dolgozunk, hogy kilőjük, amerre a T-Rexet terelni akarjuk. (Amíg a rakéta világít, velünk nem foglalkozik.)

Legvégső összecsapásnál, a tengeren himbálózó hajó rakterében Sarahnak végül két T-



A mellékutakra látóvra a T-Rex félelmetes alakja szinte kilép a képernyőből

tanunk, végül pedig alaposan harapdáljuk meg puha hasát.

## T-REX

A Tyrannosaurus Rex a játék fő attrakciója: a hatalmas állat látszólag sérthetetlen, de most, hogy mi irányítjuk, bebizonyosodik: az ő élete sem volt habos torta. A csoportosan támadó Raptorok elől-hátulról ugrálnak ránk, s ha hagyjuk magunkat zavarba hozni, egykettőre végeznek velünk. A fő szabály: ne forgolódjunk, és egyszerre csak az egyik irányval foglalkozzunk.

Csak haladjunk tovább és hagyjuk, had ugorjanak a hátunkra, az így elvesztett energiát pótolhatjuk az előttünk felbukkanók fellalásával. A jobban belátható helyszíneken majd ráerünk forgolódni és jól bekajálni. Az áldozatainkat egyébként – miután elkaptuk őket – az X gombbal tudjuk lenyelni. A Stegosaurusoknál vigyázzunk: ha a farkukkal támadnak, inkább meneküljünk. Az igaz problémát a Triceratopsok jelentik a tüzes gejzireknél: előre meredő, hosszú szarvuk szinte megközelíthetetlenül teszi őket. Csak egy módon kaphatjuk el őket: lehajolunk (le), ebből a helyzetből kirántjuk a lábunkat, s rájuk taposva harapdáljuk meg az oldalukat. Aztán jönnek az emberek, akik persze még intelligensebbek: páncélükkel tüzelnek ránk, s ha a közelükbe érünk, azonnal hasra vágják magukat. Ez utóbbi esetben úgy verhetjük át őket, hogy hátrálunk (Háromszög), majd ha felállunk, azonnal támadunk. Az erdőben

Rexet is el kell intéznie. Az elsőt a ládából előkerülő lángszórókkal tehetjük ártalmatlanná: ha pontosan célzunk, a második töltet felhasználásával ki is dől szegény. A második ellen fejt, a daruállványon található eszközöket, ott ugyanis a ládától eltérően szerencsére újratermelődik a lőszer és a jelzőfény.

Ha ezzel is megvagyunk már csak egy rövid "Mercedes reklám" megtekintése van hátra s ha van hozzá türelmünk, megpróbálhatjuk az egészet újra, egyvel nehezebb fokozaton.

V.Z.

lost world Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATONSÁG  
ZENEBONNA

PLAYSTATION

✓Csodás 3D-s környezet, melyben a dinók szinte életre kelnek  
X Néha az akció monotonná válhat

93%

WORLD  
K PARK™



ahogy felé-  
resztjük az alvó óriást, a Carnotaunst, aki ezután rögtön ott lohol a nyomunkban. A kényelmetlen helyzet megoldása a következő: amikor már éppen agyontaposna minket a jobb lábával, ugorjunk fel és forduljunk vissza, majd ha ő is visszafordult, a lábai között uszgyi tovább.

Ezt párszor eljártssuk és már ott is vagyunk a pálya végénél – csak a fatörzsek mögött megbúvó fűskés virágokra vigyázzunk. Újabb két pálya után (a River's Edge pályán, a barlangban megbúvó DNS oldalról közelíthető meg) egy víz alatti rész következik, ahol a krokodilszerű Paracuchusok elől kell menekülnünk (a körrel gyorsíthatunk). Elsősor a folyó fenekén heverő második tuskóba érdemes benézni. Levegőzni a bugyborékoló növényeknél lehet. A második bugyborékolástól lefelé egy barlangbejáratot találhatunk. Az utolsó Compys pályára az emberrel való végzetes találkozásról szól. A lényeg gondolom világos: a lézercélzó puskával el kell menekülni, majd fel kell jutni a barlang falán kigyózó platformokra.

Egy pár hónappal ezelőtt már olvashattok egy előzetest az Activision legújabb real-time stratégiájáról, a Dark Reign-ről. Mostanra érkezett meg a végleges verzió.

Előljárójában annyit, hogy nem fogok leírni adni a kezdetekre, ugyanis teljesen felesleges – aki egy ilyen játékkal már játszott, az pár perc után elboldogul akármelyikkel – sokkal inkább a mindenkit érdekítő egységekre, küldetésekre, újdonságokra fogok kitérni, pár jótanáccsal megfejelve. Talán azt már meg sem kell említenem, hogy a játék a Red Alertre hazajaz – mostanában egyébként is minden második stratégia ilyen.

A kerettörténetről dióhéjban (a mintegy 10 oldalt majd mindenki szépen lefordítja magának...): Sok évvel ezelőtt a szülőbolygód áldozatát eseti a gyilkos háborúnak, melyet a Birodalom és Szabadság őrzi viseltek egymás ellen. Csak egy maroknyi túlélő maradt – és az ő létszámuk is egyre fogyatkozni kezdett – hiszen anyaplanétájukkal együtt Togra, a prófétájuk és egy személyes vezetőjük is odavesztett (tökéletes demokrácia lehetett). A bolygórói azonban a végleges pusztulás előtti pillanatban Togra egy űrszondát küldött a világűrbe, mely egy érdekes szerkezetet vitt magával. Most, mintegy 230 évvel a megsemmisülés után, hajdó elfogja ezt a szondát, mely Togra végső üzenetét és hagyatékát hordozza. Egy időgépről van szó, amelynek segítségével

Először is lássuk magát a játékmenetet. Az eddig megszokottól két fő dologban tér el: az egyik a Fog of War, a másik a Line of Sight (most nem magyarártatom őket). Az első már ismerős lehet a Warcraft 2-ből (a készítőik nevével egyetemben): arról van szó, hogy minden egyes egységünknek van egy bizonyos területe, amelyet "belát". Ezen belül érzékel pl. az ellenséges egységek mozgását, a lövéseket, robbanásokat – egyszerűen mindent, ami ott történik. Ennek főleg akkor van jelentősége, ha a környező területet már bejártuk – és nem találunk rajta semmit, azonban később ugyanoda visszatérve már egy csinos löállítás fogad minket és szép sorban lefövi az egységeinket. Értelemszerűen a kis térképünkön sem láthatjuk az ellenfelek mozgását, ha az az észlelési területen kívül esik – sőt, a tényleges játékképernyőn sem – így jóval nehezebb a dolgunk, mint pl. a RA-ban, ahol már előre lehetett látni, hogy honnan jön a támadás. Akkor is idegesítő a dolog, ha egy magányos ellenfélre vadászunk (pl. egy vízhozó-zójára), mert amint kikerül a hatóságunkból, szabályszerűen eltűnik minden képernyőről – és mehetünk utána

zókban transzformálnak át creditéit. Külföld nyersanyagot (tárolni igényelnek még az áramszolgáltatás feladatát ellátó erőművek is – ez ugyanolyan mint a vízforrás, csak zöld színű). Mind a víztározókhoz, mind az erőművekhez kapunk egy hordozót építéskor. A továbbiakban annyi a dolgunk, hogy kijelöljük nekik a forrást, amelyhez menjenek és már rojás is a körüket – amíg szét nem látjuk őket. Megjegyzem, hogy egy felőhelyhez ne rendeljünk két hordozót többet (ha nagyon közel van, még annyit sem), mert időszakosan kiapadhat és ilyen esetben a szállítójármű leáll és ezáltal könnyű célpontot jelent. Az energiaforrások nem kifogyhatatlanok, de vigasztaljon bennünket az a tudat, hogy mire kifizetnánk

annyit jelent, hogyha túléri támadja őket, megpróbálnak minél gyorsabban elpucolni a környékről – más kérdés, hogy ez elég ritkán sikerül.

Az épületek közül a legfontosabb a Headquarters, vagyis a bázisunk. Ez állítja elő a Constructor egységet, mellyel felhúzható az összes többi épület. A Training Facility a gyalogosok kiképzését végzi, az Assembly Plant a gépesített egységeink gyártására szolgál. Amennyiben két ilyen épülettel rendelkezünk,

# DARK REIGN

## THE FUTURE IS

### A HÁBORÚ JÖ



A küzdelem tombol, sorogom rombol, (macskáim meg dorombol)...

visszatérhetsz a régmúlt időkbe és megmentheted fajtádat a pusztulástól. Togra végső üzenete arra is kitér, hogy az időugrás mindössze egyetlen alkalommal vehető igénybe – sem vissza, sem második lehetőség nem létezik... (no persze nem kell félni, Togra idejében még valószínűleg nem fejlesztették ki a tudósok az időgép mellé a save game opciót – nekünk azonban már rendelkezésünkre áll...)

kutakodni. Jóval nehezebb így a feladatunk, az biztos – de megvan az a feelingje, hogy ez valóban egy reális hűzés. A Line of Sight is hasonló dolog: a készítőik megpróbálták a domborzati viszonyokat is szimulálni a játéokban – nos, ha ez grafikai nem is sikerült tökéletesen, magában a játékmenetben igencsak megmutatkozik. Ez annyit tesz, hogy amennyiben dombos, illetve erdős a pálya, a teretpárgyak takarásában lévő ellentelekre nem tudunk tüzelni (és viszont) – sőt, előfordulhat, hogy nem is látjuk! Ami a 3D pályát illeti, azt is megjegyezném, hogy a dombokra nehezebben, lassabban kúsznak fel az egységeink. Mint minden ilyen stílusú játékban, itt is a szokásos koreográfiára épül minden: gyűjtis nyersanyagokat + az ebből szerzett pénzen épít egységeket + pusztíts. A nyersanyagot itt a víz jelent, melyet a víztároló

a nyersanyagból, az adott pálya már el fog dőlni – vagy így vagy úgy. Ha kifutunk a vízből, nem építhetünk új egységeket (=halál), ha nincs elég energiánk, lassabb a gyártás és a védelmi egységek is lassabban tüzelnek – hosszú távon ez is végzetes lehet.

Az egységekről: amennyiben olvastátok a régebbi előzetest, ott már írtam róluk. Egy kicsivel több van, mint a RA-ban, de nem sokkal. Személy szerint a játék egyik nagy hibájának tartom, hogy a nagy elődhez képest itt nem különülnek el annyira a fegyveremek, a legtöbb egységünk felszini, megspékelve néhány légi járművel. Ámbár cserébe igen változatosak, mind külsőjüket, mind fegyvereiket és funkciójukat tekintve. Létezik mindkét oldalon egy pár speciális egység is, a többi nagyjából hasonló az ellenfél azonos kategóriájú csapatstestjeihez.

Az ilyen stílusú játékok egyik sarkalatos hibája, hogy a másik oldallal harcolva tulajdonképpen hasonló erővel rendelkezünk, maximum másképp néz ki, más a neve és más a fegyvere – de teljesen azonos kaliberű. Itt sincs ez másképp, esetleg a néhány speciális egység jelent némi felüldülést. Nagyon de-rék, hogy minden mozgó járművünket/katonánkat felruházták (némi) mesterséges intelligenciával is – jelen esetben ez

a gyártási idő felére csökken. Ez persze nem jelenti azt, hogy 10 épületnél tizedannyi idő szükséges a jármű elkészüléséhez – ilyenkor "csak" több helyen gyártatható egyszerre. A Phasing Facility megépítése után képesek leszünk megtevésztési, rejtőzködési taktikákat is igénybe venni (ld. később). Ezek mellett még a szokásos védelmi épületek (lővetőtoronyok), javító/szerelő műhe-

Jellegzetes effektus: ápp hogy elkészült a küldetés, máris a nyakunkon a gonosz ellen



A terop 3D megvalósítása miatt a túlélő ellenére is kicsit körülményes lesz ezt a fennsíkot elfoglalni



lyok, kórházak húzhatók fel. Az épületek egy része (HQ, Training Facility, Assembly Plant, Phasing Facility) upgrade-elhető (természetesen pénzért) – ez azt jelenti, hogy egyrészt magasabb szintű (szigorúbb) csapatok előállítására lesznek képesek.

# WAR VŐJE?



szerelőket is lehet rakni – így nem kell feltétlenül az erre szolgáló épülethez visszamenni. Erdemes használni, mert nem emészt fel creditet – ingyenes. Sokkal érdekesebb vizre evezünk, amikor a **Scout**-ot alkalmazzuk. Ez tulajdonképpen azt takarja, hogy az egység megváltoztatja a külsejét, így nehezen észlelhetővé válik. Sajnos nem minden egység képes rá, pedig ez egy nagyon jó dolog. A Scout és a Sniper például átváltozik egy tereptárggyá (fa, szikla). Mivel a Scout fegyvertelen, őt csak figyeltetésre használhatjuk, de a Sniper már képes leszedni a magányos ellenteleket is észrevétlenül! Az Infiltrator már egyenesen arra szakosodott, hogy az ellenséges egységek alakját fölvegye – így akár az ellenfél bázisának közepébe is besétálhatunk. No annyira azért nem szép a menyaszonny, mert csak megközelítőleg azonos méretű tereptárggyá változhatunk, illetve az Infiltrator is csak a gyalogos csapatok alakját képes fölvenni – de nagyon jó mókákat lehet velük kifundálni. A Phasing Facility megepitése után a Raider, Mercenary és Phase Tank egységek képesek a környezetükben lévő felszín halmozalapotának megváltoztatására, ennek segítségével a föld alá ássák magukat ( ). Ez szintén a rejtőzködésben segít, bár van egy pár hátulütője: amennyiben a Phasing Facility megsemmisül, ők is azonnal a felszínre kerülnek, arról nem beszélve, hogy a felszín alatt nem lehet velük sem mozogni, sem löni – igaz ha ilyenkor találatot kapnak, alig csökken a pajzsuk. A **Commander** is egy álcázástípus: a Rapid Armoured Transport felveszi a környező terep alakját (az ellenfél nem látja, csak mi). A **Scout** és a Saboteur (minő meglepetést!) segítségével az épületek pajzsát vehetjük le a teljes érték 50 %-ára (de nem többre!). Az Infiltratorunk terveket is képes ellátni – az ellenség HQ-járól az épületek tervrajzát, a gyárakból és kiképzőközpontokból pedig magának az egységnek az előállításához szükséges technológiát

sek, másrészt a pajzsuk nő (és másképp is néznek ki – kicsoda hasznos dolog!). Az upgrade-elés több dologtól függ: elsősorban attól, hogy az adott pályán lehetséges-e; másodsorban, hogy az anyagi feltételek rendelkezésre állnak-e; harmadszor, hogy elértük-e már azt a szintet (megvannak-e azok az épületeink), melyről továbbgoroghatunk. Egy épület nem fejleszthető, ha éppen gyárt valamit és az upgrade-elés ideje alatt sem lehet vele valamely más feladatot végrehajtani.

Nézzük, mi mindent csinálhatunk az egységekkel! A javítás/kórházi ellátás magától értetődő. Erre nem is térek ki részletesebben, csak annyit jegyeznék meg, hogy egy csapatba orvosokat és

szert is lehet rakni – így nem kell feltétlenül az erre szolgáló épülethez visszamenni. Erdemes használni, mert nem emészt fel creditet – ingyenes. Sokkal érdekesebb vizre evezünk, amikor a **Scout**-ot alkalmazzuk. Ez tulajdonképpen azt takarja, hogy az egység megváltoztatja a külsejét, így nehezen észlelhetővé válik. Sajnos nem minden egység képes rá, pedig ez egy nagyon jó dolog. A Scout és a Sniper például átváltozik egy tereptárggyá (fa, szikla). Mivel a Scout fegyvertelen, őt csak figyeltetésre használhatjuk, de a Sniper már képes leszedni a magányos ellenteleket is észrevétlenül! Az Infiltrator már egyenesen arra szakosodott, hogy az ellenséges egységek alakját fölvegye – így akár az ellenfél bázisának közepébe is besétálhatunk. No annyira azért nem szép a menyaszonny, mert csak megközelítőleg azonos méretű tereptárggyá változhatunk, illetve az Infiltrator is csak a gyalogos csapatok alakját képes fölvenni – de nagyon jó mókákat lehet velük kifundálni. A Phasing Facility megepitése után a Raider, Mercenary és Phase Tank egységek képesek a környezetükben lévő felszín halmozalapotának megváltoztatására, ennek segítségével a föld alá ássák magukat ( ). Ez szintén a rejtőzködésben segít, bár van egy pár hátulütője: amennyiben a Phasing Facility megsemmisül, ők is azonnal a felszínre kerülnek, arról nem beszélve, hogy a felszín alatt nem lehet velük sem mozogni, sem löni – igaz ha ilyenkor találatot kapnak, alig csökken a pajzsuk. A **Commander** is egy álcázástípus: a Rapid Armoured Transport felveszi a környező terep alakját (az ellenfél nem látja, csak mi). A **Scout** és a Saboteur (minő meglepetést!) segítségével az épületek pajzsát vehetjük le a teljes érték 50 %-ára (de nem többre!). Az Infiltratorunk terveket is képes ellátni – az ellenség HQ-járól az épületek tervrajzát, a gyárakból és kiképzőközpontokból pedig magának az egységnek az előállításához szükséges technológiát



költözhető – de vigyázzunk, mert a szállítójárművek sokkal sebezhetőbbek, mint maga az épület. Alkalmazhatunk megvédendő épületeket is: jóval kevesebbe kerülnek, mint a "valódiak", és áramot sem fogyasztanak. Külön szót érdemel a lehetőség: ha azt a parancsot adjuk egy egységünknek, hogy menjen valahova, általában a legrövidebb utat választja – még akkor is, ha ott ellenfelek állomásoznak. Itt lép be az a lehetőség, hogy egy-két közbe-

mindegyiken, annak ott az elmaradhatatlan párosjáték (Internet, LAN, modem vagy soros kábel segítségével). A multiplayer játék esetén is van egy jópár újdonság, de így emlékszem, ezeket már a múltkor ismertetőben leírtam, itt pedig lassan kifutok a helyből. Egy pálya, egész pontosan küldetés! (Jeszterkesztő is helyt kapott a CD-n.

Következzék az értékelés. A grafika semmivel sem csúnyább, mint a Red Alertben, szép színes, nagyfelbontású, az animációk is jők – egyedül az átvezető videók hiányoznak, bár az elején kapunk egy szép hosszút. Ami nem tetszett annyira, az a domborzat (no nem maga az ötlet, mert az nagyon jó): ennek a megvalósítása valahogy még nem az igazi. Azért azt leszögezném, hogy mindenképpen egy átvezető lépcsőfok lehet a következő generációs real-time stratégiák felé. A hangok a szokásosak: ide pont illenek, a zene is jó, valóban egy kicsit sötét (dark) hangulatot áraszt. Ami különlegesség teszi a játékot, az az akcióreszek továbbfejlesztése és a különböző taktikák alkalmazása. Ez nem egy szimpla Red Alert-klon, ez már egy (majdnem) tökéletes változat. A fanatikusoknak mindenképp kötelező, de jó szívvel ajánlhatom mindenkinek, aki szereti ezt a fajta stílust, mert nem fogja megbánni. A PC Gamerben is elnyerte a szeptember hó játék megítései címet. Persze én nem ezért adok neki magas pontszámot, hanem mert tényleg egy sikerült darab került ki a mostanában ismét régi fényében csillogó Activision boszorkánykonyhája méhéből.

K.Z.



eső pont érintésével kerüljük az ellenfelet. Megmondom őszintén, minden egységnek nem lehet alkalmazni, mert annál gyorsabb a játékmenet, hogysem ilyesmivel tököljünk, de kiválóan használható a védtelen nyersanyagforrázóknál, ha nem akarjuk, hogy az első fordulója egyben a hatyvidála is legyen. Az Orders menüpont alatt is van egy pár érdekesség: **Scout** – a csapatok felderítik a

térképet, de nem bocsátóznak harcba; **Barass** – ez jópofa, megtámadnak egy ellenfelet egyszerre, majd gyorsan visszavonulnak és újra támadnak; **Search & Destroy** – magától értődik, a térkép átkutatása a megvetelő ellenfelek után és likvidálásuk.

A küldetések változatosak és izgalmasak, és megmondom őszintén: jó nehezek is. Egyébként mindkét oldalon 13 küldetés áll rendelkezésre – jó darabig elég lehet. Sajnos az átvezető animok hiányoznak, de cserébe egy CD-re fellért az egész játék. Aki már végigküzdötte magát

**dark reign** Kiadtó: Activision

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBOGA**

**990, 1GB RAM, 2GB, WINDOWS**

✓ **Továbbfejlesztett lehetőségek a csatában és pályaszervező**  
 ✗ **hiányoznak a küldetések közti videók és nincsenek vízi egységek**

**92%**

A Hexen2 az első elkészült darabja a Quake-klonok (remélhetőleg hosszú sorának. Ez a program, nevével ellentétben, egy sorozat 3. darabja (előző részek: Heretic és Beyond Heretic: Hexen). A megvalósítás metódus ennél a résznél is az eddigiekben megszokott, vagyis az id software ír egy 3D játékprogramot, és azt a Raven munkatársai az engine kivételével (esetleg apró módosításokkal) újradolgozzák.

Az előző részekhez hasonlóan most is fantasztikus környezetbe helyezték a játékot, de most szerepjátékos elemekkel is színezték. Bár a karakterosztály választás lehetősége a Hexenben is megvolt, de most már tapasztalati pontot is gyűjt a játékos, és szintet is ugorhat. Ezenkívül vannak alaptulajdonságok

Lovas egy-egy rá jellemző korszakot ural (pl. a Háború a Terjeszkedő Római Birodalmat), és ezek között időugrásokat végrehajtva állíthatjuk meg az időtlen Rettenetet. A másik három éra: a lovagkor, a közép-amerikai indián kultúrák, (aztékok, toltékok, illycskik), illetve a Középbírodalom-korabeli Egyiptom.

A játék egyébként teljes egészében a Quake 1.07-es engine-jét használja, ezen a téren tehát nem sok újat nyújt. A pályák szervezettsége a Hexenében használt újszerű metódust követi, vagyis az egy epizódhoz tartozók között ide-oda lehet mázskálni, nincs olyan, hogy "na most már ezen a pályán is túl vagyok", mivel teljesíteni csak egyes epizódokat lehet (melyekből értelemszerűen 4 van, míg pályákból 26).

is, különféle boltokkal, a boltok stílusának megfelelő felszereléssel és elrendezéssel.) Emellett, ami talán még nehezebb, sikerült a dologba hangulatot is belevinni. Sajnos úgy látszik, hogy a végén már nagyon siettek (talán azért, hogy még a Quake2 előtt elkészüljenek), ezért (szerintem) a római éra elég sablonos lett.

A sietség leginkább a szörnyeken látszik meg: szerintem ez az egyik legnagyobb negatívum a játékban. Elvárásaimhoz képest botrányosan kevés fajtájuk van, ráadásul alkalmazták azt az elég visszatartó módszert is, hogy egyszerűen át rajzoltak egyeseket, és kiáltották őket új szörnynek. Nekem legáltalában is eléggé lelohasztotta a kedvemet,

szívrohaian nagyot rontó probléma szerintem a pályák átjárhatóságának erőltetése. Már az installálás előtt is tartottam ettől, és féltettem sajnos beigazolódott. Egymástól több pályányi távolságra lévő kapcsolókat és hozzájuk tartozó ajtókat kell működésbe hoznunk. Ennek leküzdésére ugyan beiktatták a "kandi kamera"-opciót, vagyis ha lényomsz egy gombot, akkor egy film bemutatja, hogy melyik az az ajtó, ami ennek hatására feltárul. Ez sajnos nem igazán oldja meg a problémát, mert oda azért el is kell menni, a pályaváltás pedig nagyon lassú. Ez a megoldás egyébként is ritka, mint a fehér holló. Egyébiránt a játékban kellemes mód-szerekhez is folyamodtak: hogyhogy-

Gólyán a lejárat!



Szóval nagy vonalokban erről a programról van szó, a továbbiakban egy részletesebb kivésés

következik, játéktípusok szerint:

### SINGLE PLAYER:

Gyönyörű. Ez az első szó, ami az embernek eszébe jut. A Quake után szinte többszörök az egyedi bitmápekben.

és különleges képességek is, kasztoktól függően (pl. árnyékba rejtőzés, berserker üzemmód, stb.)

A történet dióhéjban: minden eddigi részben egy-egy Serpent Ridert kellett jobblétre szenderítenünk. Az utolsó ismert (a program hangsúlyozza, hogy nem az utolsó, hanem az utolsóként ismert, szóval lehet, hogy már készülnek a folytatásra...) Eldólonnak hívják, és nem más, mint egy fődémon. Ő készül most megszállni a világot, segítőtje pedig len az Apokalipszis Négy Lovasa (nem kispályáznak...), akiket mellesleg a játék során szintén meg kell ölnünk (természetesen mindvégig megmaradva a realitások talaján). Minden egyes

"Gyalog galopp"-effektus: bárány a kaptulon. Illetve nemcsak a légtérben...



látjuk – hogyha már úgyis egy régebbi program "át rajzolását" van szó -, hogy nem akarták, hogy a siker ezen műfajon: a grafikusok nagyon megdölgözték a pénzükért. Nemcsak sokféle festményt készítettek, hanem terveztek egyedi szobákat is, és nem voltak restek azokat megrajzolni is (ilyen pl. egy komplett varázslószoba, ahol egy boszorkánymester minden kellékét megtalálhatod, vagy említhetném a középkori falut

# BOSZORKÁNYSÁG

hogy a középkorban megismert kedves páncélos/íjas bácsi a közép-amerikai és a rómaiak is előkerül, csak ott már piros ruhában.

A másik érdekes megoldás: a karakterosztályok. Szerintem ezt sem kellett volna erőltetni, különösen akkor, hogy ha mindegyikhez csak négy különböző fegyver tellett. Ráadásul ezek a fegyverek sem kiengyenyölöztek. (Bár az a grafika, ahogy elvesszük, illetve elteszik őket, nagyon jó. Különösen a nekromántaé, akinél a fegyverváltás annyi, hogy lapoz egyet a varázskönyvében...) Vannak

nem nem csak gombokról és kapcsolókról szól a játék, hanem (most tessék figyelni!) története is van! (Itt-ott enyhe Gyalog galoppos beütésekkel, mint pl. a bejutás a várba – "Hozták Lebest!" –, valamint a legszebb Cannon Fodderes idöket idéző birkairás, immáron 30-ben). Az asztalon heverő könyveket, illetve a falon lévő ábrákat el lehet olvasni,

Áldást osztó kezem éppen néhány pákot részét elsősegélyben



Egyiptomi nevű karakternek éppen a róla elnevezett árában bútkászik

ez az ötletes motívum sokat segít az előrejutásban. Például a várkastélyos részben először meg kell akadályoznunk egy boszorkánymestert a varázslásban, majd megkeresni Loric sírját, akinek a kövé tört csontja az anyagi komponens, ezért be kell jutnunk a malomba is, ott összetörni azt, majd a megszerzett varázslattal (mithril transmutáció) lerombolni az előzőleg már megtalált, víz alá rejtett mithril ajtót, ami mögött a várkastély kulcsa van... Ez érdekes is, jól vehető, és - ami fontos - logikus is. Rá lehet lépni a megoldásra, nem akad el az ember. Sajnos ezzel a másik megoldási módszerrel kapcsolatos félelemem is beigazolódott. Ugyanis egy idő után elhunhatták (vagy megint a szorított az idő) a történetreálást, és - különösen a már sokszor emlegetett római érában - visszasüllyedtek a kapcsolókeresgélési szintre. Egyébként a valódi probléma szerintem

on, ami nagyon unalmas, és nem is felel meg ennek a koncepciónak.

Itt nincs ritmusa a pályáknak, mert a lövöldözés részeknél teljesen "beindul" az ember, utána órákig keresgéli a kapcsolókat, majd az azok mögött várakozó szörnyeket leírja, újra elkezdődik a pár órás kapcsolókeresgélés.

A két játékkategória fogyasztói köre között sincs nagy átfedés, amit egy piaci termékénel nem árt figyelembe venni: az adventure kedvelői általában nem kedvelik a quake klónokat, és gyakran ez fordítva is igaz, tehát ez eléggé leszűkíti a vásárlóközönséget.

Még egy mondat ehhez (a játék minőségét nem árt figyelembe venni: az adventure első sorban az ösztönökre épít, míg az adventure-elemek a logikai alapon történő hozzáállást igénylik - tehát megint nem tudni, hogy a Ravenná most milyen igénynek is akartak megfelelni.

A programban meg-

gyakran kint volt a teknőc (ami a 10 fps alatti "sebességet" mutatja). A harmadik gép egy 5k86 pr100+ volt, 16 mega rammal, és pocské teljesítményt nyújtott, nem is annyira a processzor miatt. Ha még felfedezetlen területen jártam, szinte folyamatosan töltött a vinyóról. Ugyis elég lassú a pályaváltás, ezt azért nem kéne... (Jó, tudom, sok a bitmap, de hát akkor is!) Ehhez jön még az az apróság is, hogy valamelyest levettek az engine-ből, mert időközben nem világítanak a lövedékek (!), és gyakran a fegyverek sem. Ez nem szép dolog, különösen a megnövekedett gépigénynél. Apró bug emellett, hogy ha a láthatatlan baltát eldobom, akkor látható lesz.

Már kezdtem megjelenni, hogy önkényuralmi jelképek vannak a padlón...



Viszont pozitívum, hogy nagyon jó főszörnyek vannak a játéknak: az Apokalipszis Lovasai igazán látványosak, Eidolon pedig a legsebbe, legnagyobb, legkidolgozottabb és legfeltehetőbb 3D szörny, amit eddig láttam.

nevezhető a lehetőségek végső határának). Ere le a legjobb példa, hogy nem nagyon alkalmaznak lépcsőfokokat, hanem szépen kitöltik a lépcső alatti teret, mint a régi szép Doom-os időkben. Ez itt nem is lenne zavaró, de a több játékos üzemű végül is erőli szólna...

abban gyökeres, hogy a program írói nem tudták eldönteni, hogy ez kaland- vagy akciójáték. Mindkettő más-más pályákat és más-más habitusú játékosokat igényel. Az akcióknál a legfontosabb a ritmus, amit egy pálya rákényszerít az emberre, és abban a ritmusban végig is viszi az egészet, olyannyira, hogy az már szinte egy tánchoz hasonlít, mind ritmikájában, mind szépségében. Ilyen pálya például a Doom 1.1 ill. 1.3 összes pályája. Vagy jó ellenpélda a Doom2 Osiris Editi-

figyelhető némi Duke Nukem 3D hatás, legálábbis az, hogy szinte mindent (!) le lehet rombolni (engem legalábbis arra emlékeztetett). A rombolásra jó példa, hogy ha egy hídnek szép egyenként szétverjük a tartóoszlopait, akkor a híd összedől. Ezt direkt azért próbáltam ki, mert gondoltam, erre úgysem gondoltak - szerencsére igen.

Apropó, hid! Miben is áll a híd? Igen, vízben! Meghózzá milyen vízben! Nagyon szép megoldás a víz látványa, ehhez hasonlít még csak a Gquake-ben láttam. Félig átlátszó, az alatta lévő dolgokat kékre színezi, a felszíne hullámzik, valamint alulról kitekintve a külső fára szintén láthatjuk a Quake-ből megismert "hullámzik minden" effektet.

Ami (már megint) zavaró, az a nagy gépigény. Ha már egyszer a Quake engine-t használja, akkor már ne kelljen jóval nagyobb hardware neki (elég nagy az magától is)... Három tesztgépet használtam a játékhoz: egyrészt egy P166-t és egy P133-t (mindkettőt 32 mega RAM-mal). Szép csak a P166 volt (320\*200-ban...), a P133-nál elég

## COOPERATIVE:

Olyan hangulata van, hogy erről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. Mintha egy szerepjáték eleve lenne meg: ahogy megy a parti, megkapja a feladatot, bejut a várba, a harcok harcol, a varázsló varázsol, mindez hangulatos terepen. 3 dimenzióban. Nagyon jó. Én nem szeretem a coop játékokat (már-mint a Doom-klón fajtából), de ez igazán megfogott. Talán a "Betrayal at Krondor"-hoz tudom hasonlítani az érzést.

## DEATHMATCH:

Nincs mindenkinek rakéta. Felháborító. Csak a Crusader-osztálynak van, ezért a játékgengszély nagyon felborul, hiszen csak ő tud rocket jumpot, meg csak neki van "fávoira nagyot lövök, meg aztán robban is" fegyvere.

Nagyon idegesítő, hogy túl lassan veszi el a fegyvereket, és ezzel sok kombót lehetetlenítő tesz. Egyébként nekem is van Quake-ben egy saját fejlesztésű kombó, amit emiatt itt lehetetlen megcsinálni...

Valószínűleg érezhették a rakéta hiányát, mert van egy multífegyver, ami ledobható (nem el, le!) gránátokt üzemel, de sajnos a menüből kell előkötörözni - arra meg kinek van ilyenkor ideje? Hasonló menü dolog a Tome of Magic, ami a fegyverek egy speciális képességet hozza elő - nagyon erős (javasolt) alkalmazás: lőj bele a sűrűjébe, aztán fuss el messzire... Jó ötlet az, hogy vannak pattogó lövedéket

## ÖSSZEZEVEZVE:

Bár az értékelésből úgy tűnt, hogy nem nagyon nyerte meg a tetszésemet a játék, ez egyáltalán nincs így. Amiket hibaként kiemelttem, csak niánszníly dolgok, a kapcsolókeresgélés kivételével. Szerencsére azonban annyira szép a játék, és olyan jó a hangulata, hogy az feledtetni tudja a sok apró hibát. Úgy érzem, hogy még pár hónapos munkával, és koncepciózussab tervezéssel ebből az "egész jó"-ból egy "nagyon jó"-t is ki lehetett volna hozni.

Fülöp Viktor / Ender

hexen II

Kiadja:  
Raven Software

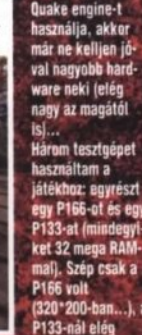
LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

P90, 16MB RAM, 2xCD, 5VGA

✓ Gyönyörű környezet + hangulatos + története van + csoportos játék  
✓ Akció vagy kaland? + hosszú töltöttség + deathmatchben aránytalan

82%

Már megint ugyanaz a történet: kis ember nagy számszerelem...











A Segat arra találták ki, hogy játsszanak rajta. Ennek megfelelően aztán sorra készültek rá a fantasztikus játékok, minket, PC-tulajdonosokat pedig evett a sárga irigység. A Pentium processzor viszont lassan teljesítményben is utoléri ezeket a szuper játégepeket, így nagy örömmel egymás után jelennek meg a Sega-programok PC-s kiadá-

megadatit, az 640\*480-as felbontásban teljes színélességben csodálhatja a játékosok igényesen kidolgozott mozgását, míg a többiek

hetőséget, az döbbenetes dolgokra lesz képes. Az ember csak nyomogatója össze-vissza őket és mindig történik valami látványos. Azt azonban nem tudom elképzelni, hogy ezt valaki tudatosan is képes lenne kezelni. Én például választottam egy megfelelően gyenge ellenfelet, majd a kézikönyvből puskázva próbáltam végig a trükköket. Az biztos, hogy ha ezt a pályán is meg tudnám csinálni, már valami nyugati csapatban rúgnám a bőrt.

Labdavezetés közben például három lövési és nyolc passzolósi variációm van. Ezt egészíti ki a kapáslövés, az olózás és a csu-

gyönyörű stadion csak kívülről külfömből egymástól, s az sem lényeges, hogy nappal vagy villanyvilágítás mellett játsszuk a mérkőzést. A megszokott körülményekhez képest nehezítést talán csak a szakadó eső jelent. Tizenegyünk egyébként 48 válogatottból választhatjuk ki, s ellenfelünk vagy a gép, vagy hálózatban becsatlakozó három társunk lehet. A szokásos kupák és bajnokságok mellett gyakorolhatjuk a büntetők végrehajtását, valamint megnézhetjük a korábbi mérkőzések legemlékezetesebb pillanatait.

FUTBALL VILÁGSZERTE

SEGA

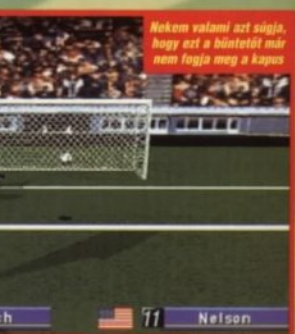
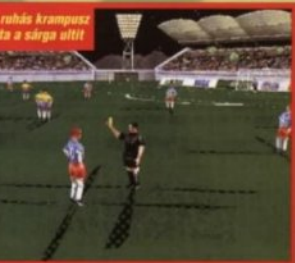


sai. Most például a Sega csodálatos focija került sorra. A mai focik között grafika alapján már nagyon nehéz különbséget tenni. Így a Sega Soccer hibátlan rajzal, hihetetlenül élethű animációja sem számít már igazán kiugróknak. A sebesség viszont már jobban szétszórja a mezőnyt, s a tökéletes élményhez a Seganál is elég erős gépre lesz szükségünk. Akinek ez

nek komoly áldozatokat kell hozniuk a játszhatóság érdekében. Az irányítás egészen egyszerű, de aki kitapasztalja a három tüzgomb és a CTRL gomb nyújtotta összes le-

Labdavezetés közben például három lövési és nyolc passzolósi variációm van. Ezt egészíti ki a kapáslövés, az olózás és a csu-

kafejes. Védekezés közben szűkebb az arzenálunk. Ekkor a becsúzás és a labda elcsipése mellett csak a vállal lökést vehetjük be a labda megszerzéséért folytatott harcban. Új dolog viszont, hogy játék közben nemcsak a kijelölt játékosnak, hanem az egész csapatnak is adhatunk utasítást. Védekezésnél például a letámadás, emberfogás és lesztaktika közül választhatunk, s támadás közben is két variációm van. Beállítási lehetőségeink nem túl bőségesek. A három, egyébként



sega worldwide soccer **Kiadja: Sega**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZATHATÓSÁG  
SZAVATHATÓSÁG  
ZENEBONNA

P90, 6MB RAM, 2xCD, 5VGA, W195

✓ Hihetetlenül változatos mozi-  
letok a számos válogatott  
X Nekem ez a kezelési egy kicsit  
túl van hangolítva

**84%**

P.K.

Körülbelül 10-12 évvel ezelőtt néhány hazai "maszok" játékból kinalatában elvélve lehetett találkozni a Simon nevű elektronikus játékkal. A masina "nyugaton" nagyon népszerű volt, ha jól emlékszem, még valamelyik film-ben is láttam szerepelni. Aki esetleg nem ismerné: a Simon egy olyan gépezet, amely egymás után hangokat játszik le, miközben a hangoknak megfelelő színű lámpák villannak fel, s ezeket nekünk sorrendben vissza



tunk egy rap-o-metert, melyen végigfut a karakter mini-ikonja. Azokon a helyeken, ahol a mester mond valamit, felviláglik a jnyap egy-egy gombja. Ezután Parappa ikonja indul el, nekünk pedig abban a pillanatban kell megnyomunk az aktuális gombot, amikor az a kijelzőn megjelenik. Ha elkapjuk az ítemet, Parappa profi módon elmondja a szöveget – ha nem, csak magok. Ahhoz, hogy továbbjussunk, átlagban legalább 6000 szinten kell rappelnünk. A pályák között baromi jópofa átvetett animációs filmek láthatunk, amelyek a történetet mesélik el.

tanság is látható arrafele. A grafika real-time 3D, viszont a szereplők papírvékony 2D-ben jelennek meg. Ez adja a Parappa egyedülálló stílusát. Az animáció tüköletes: ahogy a figurák illegetik magukat a rap ütemére és ahogy motogatnak hozzá az egyszerűen állati. A legnagyobb durrans mégis a zene: hamisítatlan rap, néha lassabb, néha gyorsabb, de mindig szuper (Prince Fleaswallow, a béka stílusa például egészen "Shaggy"-s).



# PARAPPA THE RAPPER

kell játszsanuk. Természetesen a gép mindig egy újabb hangot tesz a sarhoz, így egy idő után már igencsak hosszú sorozatot kell megjegyeznünk. A Simonnak többek között az volt az erőssége, hogy több játékos is nagyon jól el tudott szórakoztatni. Most, anyai év után végre valaki újra előszedte a briliáns ötletet és továbbfejlesztette – ebből lett a fantasztikus Parappa the Rapper.



sabb, de mindig szuper (Prince Fleaswallow, a béka stílusa például egészen "Shaggy"-s). A Parappa többek között azért is lopta be magát a szívembe, mert nagyon "bulista" játék. Tökéletesen el lehet például szórakozni

"...ÉPP CSAK BE-NÉZTEM IDE...NA KI AZ, AKI IDE-ÁLL...FIGYELEM, LÁTHATÓ AZ IDEÁL"

Első látásra nem sok jót néztem ki a játékból, de aztán játékesztelő "munkásságom" legkellem-

belőne. Nekikindul, hogy a városka legjobb mestereitől leckéket vegyen, és így lopja be magát a csaj szívébe.

SPECIÁLIS LEHETŐSÉGEK



"DON'T GET COCKY, IT'S GONNA GET ROCKY"

A játék lényegében 6 pályát takar. Az a feladatunk, hogy a rapperek által elmondott szöveget az irányító gombjainak

Miután befejeztük a 6 pályát, visszazendíthetjük teljesítményünket a Replay funkcióval. Ekkor hallhatjuk csak igazán, hogy mit alkottunk, mennyire folyamos a szövegelésünk. Bátorra neki lehet futni újra, legyen tüköletes ez a "videóklip", ha már mi vagyunk a főszereplői. Lépjünk akkor tovább: itt az idő, hogy elkápráztassuk, sőt, lepipáljuk tanárainkat! Újra álljunk neki a rappelésnek, de most már "frosty"-s módban. Ekkor improvizálnunk kell, melyet elég jól művelve nyerünk egy koronát. Hat korona összegyűjtése után jön a meglepetés, ami abból áll, hogy...

vete szűkebb körű házbilukon, lehet egymás teljesítményét kritizálni, jókat röhögni, mindez "beindulás" rap-muzsikákkal aláfestve – ÁLLATI! Minden főszevére: az ötlet eredeti, a megvalósítás egyedi, a hangulat frenetikus.

sebb csalódásában lett részem: a Parappa egy végtelenül jól kitalált, tüköletesen eredeti, fantasztikusan szórakoztató program, igazi BULI játék (nagyot kacagtam például, amikor azt olvastam az angol Playstation Pro magazinban, hogy kibővítették a CD lejártszámból a legutóbbi Prodigy korongot, és helyette a Parappa soundtrackjét nyomtákják non-stop). A sztori a következő: adott egy kedves főhős, Parappa aki egy jópofa figurákkal teli világban él. Szíve választotta egy "virágilány", Sunny Funny, aki egyelőre még nem adta be a derekát. Ezért Parappa úgy határoz, hogy híres rap sztár lesz

(az LVL2, RVR2 jelentése megegyezik segítségével minél inkább a ritmushoz igazodva visszazendíjük, új produkcióknak megfelelő pontszámot és minősítést kapunk. A gyakorlatban ez a következőképpen néz ki: a mester először elrappeli a nóta aktuális sorát, közben a képernyő felső szélén látha-



MI-ÉRT KAPOTT 99%-OT?

A játék designját egy New York-ban dolgozó, elég ismert művész, Rodney A. Greenblatt készítette, s nekinek a kiállítása mos-

parappa the rapper **Kiadja: Sony**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Eredeti ötlet • egyedül megvalósítás • X nincs

**99%**

Rég tudja már mindenki az aranyigazságot: ha nagy nehezen likvidálsz egy rosszfiút, három másik lép a helyébe. En már tettem hidegre örült arabokat (Desert Strike), később egy dél-amerikai kokainbárót (Jungle Strike), látam Elvist Las Vegasban (Urban Strike) és részt vettem egy orosz forradalomban is (Soviet Strike). Most, az atomkorszak de-rekán mi is lehetne más a feladatom, minthogy megakadályozzák egy nukleáris katasztrófát. Ehhez az Electronic Arts legújabb játéka, a Nuclear Strike nyújt segítséget. Egy kezemen meg tudom számolni

az olyan számítógépre és/vagy konzolra készült sorozatokat, melyekre igaz az állítás, hogy a sorozat minden egyes eleme nagyon jól sikerült (sőt, olyan meg aztán alig van, ahol az újabb részek egyre JOBBAK, mint az előzőek). A Nuclear Strike grafikáját és tartalmát tekintve messze felülmúlja elődeit, a többi meg már úgys olyan tökéletes, hogy azon nincs mit variálni...



Ez a füstfelhő megzavarja a rádióadást, ezért kell semlegesíteni



A légpárnás jópofa dolog, de én a helikoptert jobban csípem

## FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

A NS-ban nem kevesebb, mint 13(!) jármű-be ülhettünk bele és harcolhatunk velük. Nagyon pozitív dolog, hogy a régebbi epizódoktól eltérően az átszállás a legtöbb esetben nem kötelező, hanem mi dönthetjük el, hogy mivel kívánunk küzdeni. Ez abszolút szabadságot ad a játékos kezébe és jócskán kitolja a "szavatosság" (576 KByte™) időtartamát. Hiszen ez által egy adott pályát elég sokféle, vérmérsékletünknek megfelelő kombinációban teljesíthetünk. Ez a járművek előnyeinek és hátrányainak vetületeiből nézve mindig más-más eredményt szül. Sőt, mindezeket tovább fokozza (igen, ezt még lehet fokozni), hogy a velünk kooperációban működő ügynököket



Akcióban a Harrier



"Apokaliszisz most"

(kommandósokat, sőt később a 4. és 5. pályán még egész csapatokat is) felhasználhatjuk a missziók sikeres teljesítéséhez. Szerintem a Nuclear Strike az a játék, amelyet 100%, hogy újra és újra végigjátsszik az ember, mégpedig azért, hogy az összes jármű-kombinációt kipróbálja. És akkor még nem beszéltem a felfedezés élményéről! Aki egyszer már testközelbe ke-

rült a Strike-sorozat valamelyik tagjával az tudja, hogy milyen határtalan örömet okoz a megszállhatatlan épület szétlövése közben néha előkerülő bónusz felszerelések begyűjtése. A programozók jól bevált szokásának köszönhetően ezek a cuccok most is mindig ugyanazokon a helyeken vannak, így egy idő után valódi "mesterekké" válhatunk a kívánt anyagok begyűjtésében.

Jómagam például gyakran szoktam lázas eszmecserebe bonyolódni nagy "Strike-er" haverommal, Bukli Gabival az extra életek és Armour-feltöltők helyeiről. (Sajnos a Mortal Combat 3 töménytelen kivégzésének megjegyzéséhez már öreg vagyok). No de kanyarodjunk vissza a jármű-

vekhez. A különböző gépek irányítása nagy vonalakban megegyezik, általános eltérés viszont, hogy a "nem helikopter-

fajták" (pl.: Harrier, A-10, M1, harci légpárnás) nyúlások csak egy életünk van – tehát a pajzsuk véres lefogyasztásakor ajánlatos visszaszállni a helikopterekbe. A Harrier nekem nagyon bejött, masszív az Armourja és jó a fegyverze, a második pályán nagy segítségünkre lehet. Helikopterekből is van vagy három (négy?), ezek fűrészfűrészen és fegyverzetükben térnek el egymástól, de leginkább a jó öreg Apache válik be.

## ISTEN HOZOTT A BÁZISON, KATONA!

A játék kezelése lényegében nem változott az elődökhöz képest. Meglátásom szerint az alap irányítási fajta a legjobb (ilyenkor mindig hátulról látjuk a gépet, de a Select megnyomásával átterhetünk egy alternatív megoldásra is). A különböző fegyvereket a négy alappalomból lehetjük ki, ezek járművenként változnak, sőt, néha találhatóunk különlegesen extra löszereket is. A képernyő szélein körben ablakokat láthatunk, melyek a következő információkat hordozzák (az ablakokat az R2 gombbal tüntethetjük el):  
Bal oldal – GUNS, RKTs, MSSL, WING, stb... – A különböző fegyverekhez rendelkezésre álló löszerek mennyisége.

Felül – Iránytű. Nagyon fontos dolog: ha a SZMFK-re (lásd alább) lépve a felső

opció-kategóriákban beállítunk egy elemet (ez lehet a küldetés célpontja, fegyverek helye, vagy akármilyen), akkor visszalépve annak a helyét mutatja a nyíl.

Jobb oldal – FUEL (üzemanyag), ARMOUR (páncél), LOAD (felvett utasok száma), ATMP (életek száma).

# NUCLEAR STRIKE

## SZUPER MULTIFUNKCIÓS KÉPERNYŐ

A játék második leggyakrabban látogatott képernyője a SZMFK, amely lényegében egy igen komplikált térkép. Belépni a Start gombbal lehet. Az opciókat a **■▲●X** gombokkal vezrelhetjük:  
■ - Irott, sőt videó-bejársásokkal tarkított információt kérhetünk a felső sorban levő kategóriákban éppen beállított egységekről



Az ősi templom falai között ragadozók lapulnak

# AR

## ÁLTALÁNOS KEZELÉSI TANÁCSOK

- Ha a játék közben a jobb alsó sarokban megjelenik egy speciális négyzet-forma jel, lépünk a SZMFK-re, mert videó-üzenetet kaptunk.

- Egy küldetés teljesítése után (a sikert a *Mission Completed* felirat jelzi) érdemes azonnal a SZMFK-re lépni, mert sok küldetés AZONNAL elkezdődik, miután az előzőt teljesítettük és könnyen lemaradhatunk valamiről.

- A helikopterekkel "oldalazni" is lehet, az L1/R1 gombokkal.  
- Újdonság a játékban a célzóberendezés. Ezt úgy aktiválhatjuk, ha benyomva tartjuk az L2 gombot és megnyomjuk annak a fegyvernek a gombját, amelyikkel használni kívánjuk. Ekkor a munició-ablak körül megjelenik egy piros keret. Nagyon hasznos opció, legalább látni, hogy a lövész mire céloz.

- Szintén új és maximálisan hasznos dolog a képernyő bal alsó sarkában látható radar. Ezen előre láthatjuk az érdekes dolgok helyét:

**Piros háromszög:** ellenséges jármű

**Kék háromszög:** az aktuális küldetés célpontja

**Zöld háromszög:** baráti jármű

**Fehér háromszög:** felszerelés

- Gyakran előfordul, hogy a helikopterrel fel kell vennünk egy cso-

val lehet kiszállni, ilyenkor rövidesen felszed minket a helikopterünk.

- Ha tankba szállunk, a lövegortnyort az L1/R1 gombokkal tudjuk forgatni.

- Talán nem tudja mindenki, hogy ha egy célpontot egy hegy (domb, vagy akár magaslat) irányából közelítünk meg, úgy le tudjuk löni, hogy észre sem vesz (ez

viet Strike-ban szereplő moszkvai bulira. A nehezítés annyi, hogy egy mini, nulla fegyverzetű helikopterrel kezdünk és a lövöldözés helyett inkább az eszünket kell használni. Mindenesetre a feladatok minden eddiginél érdekesebbek és talán nehezebbek is (persze csak elő nekifutásra). Általában érdemes teljes körű fel-



# LEAR STRIKE

▲ - A küldetések jelenlegi állását, státuszát tekinthetjük meg

● - Ha van rá mód, további részletes infókat kaphatunk

X - visszatérés térkép üzemmódba

A képernyő tetején négy opció-kategória látható (rájuk lépve lapozgatni a fel/le irányokkal lehet):

**MISSION:** A fel/le irányokkal lapozgatva válogathatunk a küldetések között, ekkor kék rombusz jelöli a térképen a célpontokat. Részletes infó a **■** gombbal kérhető.

**ENEMY:** Megnézhetjük az ellenséges egységek helyzetét és részletesen olvashatunk is róluk.

**ASSETS:** Itt vizsgálhatjuk meg a "baráti egységeket" és a felszerelések helyét. Természetesen a rejtett, még fel nem fedezett cuccok nem láthatóak. Az Armour (páncél) feltöltők helyét csak az első küldetésben mutatja a gép.

**INTEL:** A jelenlegi pályával kapcsolatban olvashatunk háttérinformációkat. Nem szabad elfelejteni, hogy bizonyos térképjelek és információk csak akkor kérhetők le, ha már teljesítettünk egy-egy küldetést.

A térképen a nagyméretű fehér nyíl gépünk helyzetét mutatja.

Az a Cossna nem szűkhet el!



magot és átszállítani egy másik helyre. Ha ilyenkor nem teszi le automatikusan a gép a cuccot, az L2-R2 együttes megnyomásával ledobhatjuk azt. Ezzel a módszerrel kell például a "bomba-csoomagokat" is elhajítani.

- Egy "légi" járműből egy másik gépbe átszállni úgy tudunk, ha leszállunk a kijelölt helyen (visszaszállni ugyanígy). Az olyan "földi" járművekből, mint például a léggárnás, az L2-R2 együtjt nyomásá-



Íme arszónk tündéke

főleg a légvédelmi útegeknél válik be).

- Úgyszintén a kezdőknek ajánlom, hogy az elpusztítandó veszélyesebb objektumokat (járműveket) távolról közelítsék meg, folyamatosan géppuskázva. Amikor a géppuskatalálatok "szikrázni" kezdenek, álljanak meg és abból a távolságból löjjenek, így szinte minimális páncélvesztéssel meg lehet üszni a "levadászt".

## LESZÁLLÓHELYEK

A küldetések során elég sokféle leszállóhely-fajtával találkozunk. Érdemes szemmel tartani őket, mert utalnak arra,

hogy milyen feladatok vagy lehetőségek várnak ránk. A leszállóhelyek jelei a következők:

Nagy "H" - Másodpióta kiszállóhely  
Deszka alapokra festett "O"  
- Rakomány lerakóhely  
X, körrel - Saját bázis  
Fekete alapon "O" - VIP leszállóhely  
Kör, benne nyíljal - "Járműváltó" átszállóhely

## A KÜLDETÉSEKRŐL

A játékban a teszt készítőket a harmadik pályáig juttattam el, és úgy gondolom, hogy még a felénél sem vagyok. Az első pálya Indokínában játszódik, a második a Dél-kínai tengeren, a harmadik pedig az észak-koreai fővárosban. A küldetések nagyon tetszetek, habár a harmadik pálya (a térkép is, meg a feladatok is) kísértetiesen emlékeztetett a So-

viet Strike-ban szereplő moszkvai bulira. A nehezítés annyi, hogy egy mini, nulla fegyverzetű helikopterrel kezdünk és a lövöldözés helyett inkább az eszünket kell használni. Mindenesetre a feladatok minden eddiginél érdekesebbek és talán nehezebbek is (persze csak elő nekifutásra). Általában érdemes teljes körű fel-

## MIÉRT A LEGJOBB A SORBAN?

A Nuclear Strike a sorozat legjobb darabja. Grafikája ha lehet még jobb, mint a Soviet Strike-ban, a sokféle rendelkezésre álló jármű és alkalmazható segítség miatt totál változatos az akció. Bátran ajánlom mindenkinek, hiszen kellő gyakorlás után az angolul nem értők is a játék mestereivé válhatnak.

MARTIN

nuclear strike

Kiadja:  
EA

LÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

Temérdek különböző jármű  
• nagyon jól játszható  
/ a küldetések lehetnének kicsit  
ötletesebbek

90%



csapatokat lehet rendelni hozzá – ilyenkor a munkást mozgatva a csapat is mozog. Egy speciális munkás a szakállas karbantartó (Pipibonni), aki pont olyan, mint anyám volt. (Félreértések elkerülése végett: anyám sohasem viselt szakállat – Kisded koromban karban tartott.) Ő javítja az épületek rongálódását, továbbá elől-ja a lágyzó bérlek által gyűjtött örömlüzetek. Mozgató-sának két módja van: vagy kiküldjük egy direkt célpont-hoz, vagy bekapcsoljuk az automatikus javítást és ak-kor éjéjratot tart-(na én persze egy egész várost nem tud karban tartani). A lehető legspeciálisabb fajtája az emberineknek a gengszter, aki-nek speciál-tása bi-zo-

No siná munkások erődnek a nyomába, akkor vagy utolérlek, míg élér a házály-vagy nem. Ha utolérlek, akkor vagy agyonvarok – vagy nem. Namármost: ha mi szép és jó gengszter bácsjaink erö-dnek a nyomába, akkor vagy utolérlek, míg hazaké – vagy nem. De akkor vi-zsont betámadjuk a házban (ne hogy ök olyak is tudnak ám). Ha betámadtúk a tolvajt, akkor vagy visszakapjuk a cuccot – vagy visszakapjuk a cuccot, ugyanis a gengszterünkéi tisztolyak látszó tisztoly van, ami a hírek (már-mint a Rendőrségi Hírek) szerint enyhén ártalmas az egészségre. ÁRRA még más vögyégek gondolni sem merék, hogy valé-ki nem jogos felháborodásban küldi a kon-kurrencia területére a gengsztereket, csak pusztán a tréfa kedvéért...

EGYÉB ÉPÜLETEK

Ide egy pár spéci építmény tartozik, ami bérliünk/embe-reink épülését szolgálja. Már a második szintű házak-kal együtt építhető *Belegy Factory*, amiről már sü-k-szó esett: munkásaink itt gyárthatnak különféle cse-csebesséket, amik orvosolhatják morcos lakóink boldogtalanságát (zajszigetelő ablak, fenyőfa a



Ebben a közösségben lakik az én drága jó hippin – míg be nem kültöztetek hozzá pár skinheadet

nosz ármó-nyok el-ten. Ponto-sabban nem ez, hanem a benne le-vő rendőrök. Ezek a kettes szintű lakók cse-melőlából lesznek. (Nagy kar-rier: apám punk, én meg rendőr vagyok.) "Pogozunk és vé-nünk!" Az őrszoba egyben két-személyes fogdáként is léte-gyel, de később szükség le-het egy szép *Pizzeria*-ra is, ahol a lefűtött rakoncátlan egyedek letölthetik hozzá-szabadságvesztésüküket. Hang-u-latos olasz kis étterem a *Be-mo's Piza*, melynek létszö-k-szénésé kizárólag dígö maffi-ákból kerül ki. Aki látja *BARMELYIK Scoresse-fil-met*, annak esetleg támad-hatsz ötletet, hogy a helyi Keresztapától milyen apró szívszögeket let-let is kárni... A bér-lik kikapcsolódását szolgálja egy szép kis *Park*, ami mel-lett legencsak

böhdé "yiccolódiák" (az abszkon bedobott dinamit-rö-dök), a szellem zombikát támaszt, az átmokfutó ájszokot fut, a HMCS-k randalíroznak és a járőrökétek terro-rizálják, a tolvaj pedig különféle cuccokat lop. A kedvenceim azonban Mr. Fixit, a pokoli karban-tartó, aki egyszerűen víz-, villany- és gáz-szerelő, és bármely szakterületen képes el-rontani bármely emelődi készleket. (Ebben a működésében egyhalként rppantati emlékezet engem egy Martin nevű személyre, akinek ha-sonló jellegű bűnrajstromja hosszú laccsáskán már az Egyenlítővel vötekszik...)

AMIT KI-RAGY-TAM...

Nem esett meg szö a bankárról, ahol a külfö-bözö pénz-együ műveletek és a statisztika műveletek zajlanak, a bönusz épületekről az ötidik szint felett (Téli Pa-lota, görkös templom, stb.), a bönusz bérliürök (minden szint ötidök bérliüre valami különö-gyes figura), az ikonokról (árré-talán nem is kell, mert bármé-lykor mutatsz, az infóso meg-mondja mit csinál) – meg még bönusz egy csimöd dögöru, ugyanis enyhé amneztiában szenvedek. (Ha is tar-tottam?) Nem haj, nem is lentosak.

HEJHÓ!

Szíval ilyen a Constructor. Sim City –Thémé Hespiljatt idélzi, de annál látvá-nyosabb és kissé fűkötöbözö kivételben – ami nálam nagy szö, hiszen mindkét "elöb" igen előkelö helyet foglal el a top listámon. Nagyon jó ötlet volt, hogy az izleti szimulációt megölytözték egy klessi a maffia és a boand bérliük bövenszával – hátóban jászva biztos sikeresen meg-szünfet majd egynehány évlázódsá baráztságot. A graf-ika és a zene igazságon nagyon el van találva: bármé-lyk szereplöre kattintva a bul felö szörekben megjelönik róla egy rakás infó és természetesen egy másik kis ani-máció, amely mutatja, hogy épp mit csinál (a zöböt festö munkás például vidáman fűyöröszik, a munkavezetö bözson mobiltelefonra, a sváböbör pedig böjösen inte-gel). Szerintem az egész öny jó, ahogy van, leszámítva két apróságot: a gép ellen játszani kicsit horv, továbbá igen könnyö teragadni bizonyos szinten. Na, akkor men-tek szépen Constructorozni, egyébként meg öljön meg benneteket a Demesztky!

CoVBoy

# ESTERI HIVATAL CONSTRUCTOR



nyos esetekben bonta-kazik ki – mint azt egyébként már volt szerencsénk az introban is megéltinteni. Akárcsak embe-reink többi típú-sánál, nála is használható az Attack párnacs, amelyo egyébsz a kiválasztott csoport betámadója é kijelölt de-likvenst. Ilyen művelet-re számos alkalom kú-nálkzók, de csak egyöt emiutek: ha konkurrenciával játszunk, gyakran előfordul olyan eset, hogy egy csúnya, rossz gengszter bá-csi besétál valamelyik gyárunkba, és megödzsmálja a készleteleket.

keribe, riasztó, patkány-csapda, szömlögyök a ket-tes szintű utódokért, stb.). Na van munka-csapat, akkor elég csak kattintgat-va beállítani a kívánt mennyi-séget, és a fiók mindent szépen legyártanak. A gyár szintén upgradö-elhe-tö, és akkor újabb keye-rieket is lehet egyomlati. A *Pub-ic Stáion* Szintén Cement Várdóal épít-hetö, és természetesen ez hivatott vigyázni terü-le-tünk védelmét különféle go-



Amig nincs sok épület, a karbantartó ráér lustálkodni is egy kicsit

szertönek lakni is. Gyermek-ök kikapcsolódását pedig a *School* szolgálja, ahol csemetéik megtanulhatnak inai... akaron mondani: írni, és nem minímális szintű bérliük lesznek belölük. A munkásokat néha megviseli a kemény munka vagy az a "levékony-ség", hogy az ellenfél bérliüt veretjük vetük naplösszál, és ilyenkor befekhetnek a *Hospital*-ba, hogy a doktor bácsi segítö ke-zé melöböz visszarányíthassa öket fűrésztö teendöikhez.

SZÁMÖZÖTTÉK A MAD MAGAZINBÖL

A szótányokról és a tolvajról már esett szö, de egyes bérliünk küzött azért akad még egy pár érdekesebb tarab – bár sajnálatos módon az ellenfél embereit küzött is. Hé! Különbözö típusok van, és akkor válnak használhatóvá, ha megölytöztük azt a típusú lakheletet, amiben tanyaz-nak (a hippinek például a közösséti). Ha egy ilyen mand-renkra kattintunk; akkor megjelenik 3-4 "speciális" é-foglaltság, amelyel rumba dönthetjük ellenfélünk bér-liönek idegrendszerét, nemkülönbön hazáit, gyáráit, stb.). A hippi például tüntetést vagy utcából rendez, a

<b>constructor</b>	<b>Kiadja: Acclaim</b>
<b>L Á T V A N Y O S S Á G</b> <b>J Á T S Z N A T Ö S Á G</b> <b>S Z A V A T Ö S S Á G</b> <b>Z E N E B Ö N A</b>	
<b>486DX266, 8MB RAM, 4xCD, 50</b> Minden tüköletesen a helyén van ● nagyon Arctós ● hirtökig lehet nygontni ● egy lassúbö CD-vel az anesztizók Kicsit befeszülök a játökök ● a vögy öbön csak mászertöztökörök ajöntöztö	
<h1>93%</h1>	



Néha a rombolás is életet menthet. De hogyan? Erre kapunk választ az egyik legjobb N64-es játékból, a Blast Corpsból. A helyzet a következő: két kislejtetett nukleáris rakéta – miközben egy biztonságos helyre próbálják szállítani őket – út közben megsérül, és radioaktív anyag kezd belőlük szivárogni. A töltetek állapota annyira veszélyesé válik, hogy egy kisebb lövés is robbanást okozhat – akár a régi, híres filmben, a "Félelem bérében". Csak hogy itt nem csupán néhány sofőr, hanem az egész emberiség sorsa forog kockán. Az automatizált herdozójár-

gomb az R.) A bulldózerrel leginkább robbanóanyag losadát kell tologatni. Ezek a megmozdításuk után – egyedileg eltérő időket követően – automatikusan robbannak, de ha falnak toljuk őket, azonnal meglesz a detonáció. Szintén így tologathatjuk a különböző formájú tömböket, melyekkel az árkokat lehet betemetni.

Lássuk a további felszereléseket! Buggy például akkor kapunk, ha valahova sürgősen kell odaérnünk. Ezt "munkagépként" használni csak az épületekre való ráugrással érdemes. A Rocket Crasherrel viszont annál inkább lehet pusztítani: megfelelő üzemanyag felhasználásával a csuklós jármű kétféle kicsapódó oldala egy lökettel intézi el a falakat.

gyűjtőgéni a bónuszokat is, mivel – mint minden Nintendo-játék – ez az anyag is jól el van látva különféle extrákkal és bónuszpályákkal. A már kész szintekre bármikor visszamehetünk és 100%-osra növelhetjük az eredményünket, még hozzá úgy, hogy valamennyi épületet leromboljuk, ezzel egyidőben az ADU-kat (radioaktivitást mérő eszközök, apró kis piros lámpák). Az ADU-k mellesleg sókór megmutatják a helyes útirányt vagy rejtett átjárókat irányíthatnak minket. Nos, ha az említettek mindegyike megvan, akkor jön a Level Completed felirat, de ennek ellenére még tovább is kutathatunk parabolautent-

fránkon a rakéták szemszögéből nézhetjük újra a bónuszunkat: ilyenkor remekül érzékelni, hogyan futottunk ki az időből.

Ha már az összes fő szinten áthaladt a veszélyes szállítvány, hat tudós is megkeresünk, mert ők fogják kontrollálni a detonációt. Amikor egyiküket megtaláljuk, már könnyebb lesz a dolgunk, hiszen beszélgetés közben mindig utalnak a kollégáik tartózkodási helyére, sőt, még némi útbaigazítást is adnak. (Például azt, hogy az Argent Towers-pályán lévő metróról – ahol a felszínen van egy jeltöfény – fekszik



A vonatzás után most buggyzi támadt kedvem

mű a meghibásodást követően egyenes pályára áll rá. Igen ám, csak hogy ez a képeletbeli egyenes egy halom épületet, és még néhány folyót is keresztel. Mit lehet ilyenkor tenni? Itt már csakis a rombolás mesterrel, a Blast Corps emberei segíthetnek. A Blast Corps egy olyan jól képzett technikai egység, amelyet akkor vetnek be, amikor gyors rombolásra van szükség. A feladatunk tehát nem más lesz, mint a rendelkezésre álló eszközökkel a földdel egyenlővé tenni mindezt, ami a kamion útjába akad. Az idő sürget, minden másodperc számít!

Bevallom, amíg csak híreket hallottam a Blast Corps-ról, el sem tudtam képzelni, hogy lehet elnyújtani az esztelen rombolást jónehány pályán keresztül. A játék azonban jobb mint a verselt, mert az akció egyáltalán nem egyhangú: a rengeteg járműnek, és a velük való bónuszmód eltérő technikáinak köszönhetően a pusztítást szinte művésztőlé formálták, néhol az akció már logikai fejtrőbe csap át. Minden küldetés egy meghatározott járművel kezdünk, bár a kis zöld ruhás emberünkkel menet közben majdnem mindig át kell szállnunk valamely más géphez. (Kiszállni a Z gombbal lehet.) A csapatunk felszereléseiből többnyire egy hatalmas teherautó (azaz egy monstertruckot), vagy egy bulldózerrel fogunk igénybe venni. A monstertruckkal jökrákat tudunk farolni: a kecsli oldalát használva pillanatok alatt összeönthetjük a házakat. (Az akció-

A motorkerékpárhoz szintén szükség van a motorra, ezzel ugyanis leggyorsabban értelembe bombázzhatjuk a házakat. További eszköz még néhány mech robot is, amikkel egyszerűen szétszórhatjuk a tereptárgyakat – közülük a J-Bomb még repülni is tud. A saját járművelnk kívül azonban időnként bónuszautókba is beszállhatunk, mint például rendőrautóba vagy furgonba, ezek – miután megtaláltuk őket – a kiegészítő pályákon is aktívak lesznek, tehát versenyezhetünk velük. Még érdekesebbek viszont a civi gépek! Ha úgy hozza a sors, daruval kell rakodnunk, komphajóval kell odébbállnunk, s még vonatot is vezethetünk. Ez utóbbi kettőnél a dollárjaink alatt megjelenő arc fogja jelezni, ha úgy állunk be valahová, hogy lehet rakodni.

Ha már nagyon megy a játék, a sima út megtarolásán kívül elkezdhetjük

# BLAST CORPS

## BUMMHADTEST



A rakétaszállítót megelőző gyorsan biztosítani kell az útját



J-Bomb letpackje segítségével a magasban szállhatok



A motorkerékpár bombáival hamar lángra boríthatjuk a terepet

egy rejtett megálló. A játék teljesítését tulajdonképpen a hat tudós felkutatása jelenti, de először egy titkot: ráadásunk még egy eltűnt üreppől leszállópályáját is biztosítanunk kell, sőt, még a világűr távoli pontjain is akad megbízás. A program N64-es viszonylatban átlagos grafikával rendelkezik. Nagyon tetszett, hogy a kamera – az állítható nézet mellett – nem merev, hanem mint egy jó operatőr, a gép a terepviszonyoknak megfelelően közelíti rá az akciót. A játékmenet tekintve viszont roppant időtelennél néz ki, hogy miközben betonépületeket szúrnak össze, bulldózerünk fennakad egy cingár fán... Végül jöjjen néhány tipp: amikor járművet váltunk, körültekintően parkoljunk le, mivel velem is megesett, hogy amikor átszálltam a bulldózerbe és már minden akadályt elhárítottam, váratlan robbanásához tavolodott el a kamera: otflerjettem az útban a buggyt. A motorkerékpárral koncentrálnunk a lövés magasságára: ha a hajtó lö-  
jűk, egy keréknél feljebb tudunk célozni.

V.Z.

**blast corps** **Kiadja: Nintendo**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

N I N T E N D O 6 4

✓ Kihívást jelentő pályák •  
• ösztönző bónuszrendszer  
X a fák sérthetetlenek, s néhol be lehet ragadni

**80%**

# STRANASZÉT VÁRVE!

Aki behatóbban foglalkozott már videójátékokkal, annak számára bizonyára nem ismeretlen az a lelkiállapot, amikor az ember legszívesebben jópárad helyett egy hatalmas kalapácsot ragadna, és minden keze ügyébe akadó eszközt ripityára rúzna. A Trash It! alkotóinak fejéből is valószínűleg ilyen hangulatban ringatózva pattanhatott ki az ötlet: mi lenne, ha egy játékban végre díjaznák a vandálist?

Különböző a Trash It egy hagyományos platformjáték jegeit viseli magán: egy kis overallos, dagadt passzsal 2 dimenziós parallax scrollozási játéktérrel mozoghatunk. Hősünk mulatságos animációval rántja elő szobából hatalmas kalapácsát vagy bújik be sisakja alá – a grafikusok kifogástalan munkát végeztek. A terep tetszőlegesen zoomolható, a hátterben pedig gyönyörű 3D-s helyszínek láthatók: az

tűnk, vagy túl kevés az időnk, nem szabad elfelejtenünk a műszak végét jelző csengőt megszólaltatni!

A játék a távoli múltban, még jóval a ma ismert univerzum keletkezése előtt játszódik, az ún. Timmy Világban. Ez nagyon hasonló a mai világéhoz: ugyan-

mint hogy áttörjük a doktor építményét és az őrögi varázslattal által megerősített kapukat.

Amikor elindítjuk a programot, három játékmód közül választhatunk. Az első kettő több játékos módot jelent, megfelelő adapter segítségével akár négy játékos is játszhat. Ezek a meccsek legalább olyan szórakoztatók – ha nem szórakoztatóbbak – mint a Quest

hívhatjuk be, amire szükség is lesz, mert a szint végi kapuk áttöréséhez mindig a kapható legjobb kalapáccsal kell rendelkezni. A pályákat annyiszor játszhatjuk újra, amennyiszor akarjuk, folytatási lehetőséget csak akkor veszünk, ha kifutunk az időből. Ha rákattintunk egy pályára, láthatjuk, hogy mennyi Timmyt gyűjtöttünk ottan be, s azt is, hogy mennyit kell fizetnünk a belépésért. Ez az összeg mindig annyi, amennyit előzőleg a pályán már felvettünk, tehát az első nekifutásnál mindig nulla.

Ahogy egyre előrébb jutunk, újabb és újabb tárgyakkal ismerkedhetünk meg. A mérlegintával és a hozzá tartozó súlyjal például magasabb helyekre ugorhatunk fel. Az ágyút megtöltve iszonyú gyors rombolást végezhetünk. A gyertya nélkül tartat, azaz a plasztikombójt egy hasadéka behelyezve pedig apró szilánkokra robbantathatjuk meg a legkeményebbeket tünő falat is. Persze vannak ellenfelek is: néhány fanatikus egyenesen a tükör és szemüveg kivétel a repülő csészékkel fogják a legújabb bosszúságot okozni, ezek ugyanis elrabolják a már kiszabadított Timmyket. Ha engedni az időnk, várjuk meg, amíg leszálnak, és törjük szét őket. Az irányítást és a tárgyak pontos használatát most nem részletezem, ugyanis minden helyszín legelején

# TRASH IT!

Két kis ember nagy számmal!



első pályán, a roncslelepen például egy markoló rakódik. A feladat roppant egyszerű: kalapácsunkkal minden utunkba kerülő kacsát és ócskaságot össze kell zúzni, s ha marad még időnk, a törmelékkel össze kell porszórnunk. Ez így önmagában persze még nem lenne túl izgalmas, de a romboló munkát nem lehet csak úgy kutyatuttában elvégezni: ügyelnünk kell, hogy például a kőhalimokat és egyéb építményeket úgy döntssük össze, nehogy ránk omoljanak, vagy ha mondjuk egy tárgyat később lépcsőként is hasznosíthatnánk (mint például egy polcos szekrényt), azt ne törjük össze idő előtt. Ha végez-

űgy felkel és lenyugszik a nap, ugyanígy változik az időjárás, ugyanígy hatalmas ipari létesítmények lepik el az egész planétát... azaz hoppá, ez az egy dolog másépp van: ezt ugyanis a Timmyk megakadályozzák. A Timmyk apró, kalapácsos hason-



A név kitalál: Jack Hammer akcióban

Az órákig tartó kalapálás helyett célszerűbb az ágyút igénybe venni



mód. Amikor például valaki beházdódik a sisakjába, egy másik figurával fejbe kővelhetjük, vagy ilyenkor akár fel is vehetjük, s eldobhatjuk, mint egy tárgyat. A Battle módnál az a lényeg, hogy ki csap rá leg hamarabb a kijáratot jelző

csengőre, míg az Arcade módban csapatokat lehet alkotni (max. négyet), s egymást segítve kell megoldani a pályákat.

A harmadik (Quest) mód jelenti a "kaland" módot: itt szintről szintre haladva kell szembeszállnunk Dr. Moonbeammel. A színek mindegyike 10 pályából áll, felület és a végén egy-egy kapuval. Feladatunk nem csupán a csengők felkutatása: minél több Timmyt kell elkapnunk, akik a széttrított tárgyakból bukkannak elő. Ha felporzóvízzük őket, értékes Timmy pontokhoz jutunk, amelyekből egyre jobb kalapácsokat vehetünk. Ha a Timmyket kilapítjuk és csak ezután szippantjuk fel őket, dupla pontot érnek. Vigyázat: egy idő után feltápiszkodnak, s ha ismét rájuk csapunk, elhaláloznak. A kalapács-bolton a térkép képernyőjéről, a Start lenyomásával

A látszat csal: az itt nem egy viking McDonalds, hanem egy színek közötti kapu



helyszín legelején elhelyezhetünk egy demó pályára, ahol a gép minden dolgot bemutat.

A Trash It nem is annyira az ügyességünket, mint a logikánkat teszi próbára. Bár nincs túl sok használati tárgy, a megívetek olyan ötletesen bonyolították a pályákat, hogy sokszor csak jíz-hisz

próbálkozásai jövünk rá, hogy hogyan juthatunk el bizonyos helyekre. A programmal mellesleg két bónuszjátékot is kapunk (csak úgy "tree"): a töltőgés alatt véletlenül szérien előbukkanó vakondok buk-síját csapodhatjuk, vagy TV-felcshatunk egymással. Ha a Trash It nem is lesz az év játéka, az ötlet mindenképp eredeti, a logikai játékok kedvelőinek nyugodt szívvel merem ajánlani.

V.Z.

trash it

Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Sajátos ötlet • aranyos animációk • négy játékos mód  
✗ Kicsivel több használati tárgy nem lett volna rossz

81%

**E**z most folytatás vagy valami teljesen új? Három évvel ezelőtt a Sierra óriási meglepetéssel szolgált, amikor egy Sim-típusú városépítő, gazdasági szimulációval állt elő. A program mind megvalósításában, mind ötleteiben tökéletes volt, és egyszerűen herobbant a köztudatba. Akkor egy 200 fős csapatot kellett eljuttatnunk egy Föld típusú bolygóra, s ott megalapoznunk az emberiség jövőjét. Az Edennek nevezett település azóta tulitult virágkorán, s ahogy az lenni szokott, a fényt viszálykodás, széthúzás követte. A népesség egy része kivált, és megalapította saját városát, a Plymouth-t. A két telep egyre távolabb került egymástól, majd egy napon minden kapcsolatot megszakadt. Senki sem gondolt arra, hogy egy megdöbbentően katasztrófa fogja majd újra egymás mellé sodorni a régi barátokat.

A játék a három év alatt rengeteget változott, fejlődött. Akkor teendők az építkezésre, kutatásra és a rend és jólét fenntartására korlátozódtak – most vi-

feladatokról egy hosszú listát kapunk, s folyamatosan nyomon követhetjük, hol tartunk bennük. A következő pályára csak akkor mehetünk tovább, ha a lista minden pontját kipipáltuk. Fontos, hogy felfedezett ismereteinket visszük tovább a következő pályára és amit valahol elmulasztottunk, azt később pótolnunk kell. Akik pedig a hosszabb távú tervezést szeretik, kolónia módban nézhetnek szembe a rájuk leselkedő veszélyekkel. Ilyenkor

egészségére és a születések számára. A morált két módon változtathatjuk meg. A teleppel történő események, például egy új felfedezés vagy egy épület lerombolása csak rövid ideig hat. Érdekes viszont, hogy az ellenség kórházának lerombolása negatív hatással van. Emellett van néhány alapfeltétel, amely hosszútávon határozza meg a jókedvet. Ezek közé tartozik az újabb lakások, élelem, szórakozóhelyek, kórház, gyer-

# ŰRSÉG VÁLTÁS

szép nyugodtan építhetjük telepünket, a végső cél egy bizonyos népesség elérése vagy egy új bolygó benépesítésére induló csillaghajó felépítése. Több játékos esetén csak kampány módban játszhatunk, Interneten vagy helyi hálózaton keresztül. A programot három nehézségi szinten játszhatjuk, melyek között a bányák gaz-

mekgonozó, egyetem, katasztrófa előrejelző, szemétfeldolgozó iránti igény, valamint a használaton kívüli épületek, a munkanélküliek és a munkásként használt tudósok száma. Ezek közül némelyek már az első pillanatban, míg mások csak a játék előrehaladtával válnak fontossá.

fér el ott, az elvész. A tárolt fémeket a raktárakban teherautókra is tehetjük.

A telepen minden építkezéshez, javításhoz és gyártáshoz fémre lesz szükségünk. A gyártás csak akkor kezdődik meg, amikor az összes szükséges fém már rendelkezésünkre áll.



szont ezeken túl megjelenik a háború. A felület jelentős változáson ment át. Az első részben a bolygónak csak egy egész

dágságában, a katasztrófák gyakoriságában, valamint az ellenséges seregek erejében van különbség.



Kicsit egyhangyó a táj, viszont hatékony

## LAKOSOK

A telep lakosait három nagy csoportba – gyerekek, dolgozók és tudósok – oszthatjuk. A gyerekek véletlenszerűen születnek és csak akkor maradnak életben, ha a telepen működik egy gyereknevelő (Nursery). Ezután jöhet a kötelező tanulás, és a kölykök az egyetem (University) el-

végzése után végre munkásokká válnak. E munkások egy része működteti a telep épületeit, a többit pedig egy újabb egyetemi kurzusra beiratva tudóssá képezhetjük ki. ők az iskolákban, kórházakban és laboratóriumokban fognak dolgozni, de egy kutatót természetesen normál munkások helyén is alkalmazhatunk.

Az emberek életét kórházakkal és jókedvük fenntartásával hosszabbíthatjuk meg.

## MORÁL

A lakosok boldogságát egy 0 és 99 közötti szám jelzi mely komoly hatással van az emberek munkájára,

## KAJA

A farkok normál esetben 40 telepest látnak el élelemmel, a főleges kaja pedig a korlátlan kapacitású központi raktárakban tárolják. Amennyiben viszont kevés az élelem, emberek éhen halnak, arról már nem is beszélve a gyerekek és tudósok a legkevésbé ellenállóak).

## ENERGIA

A telep legtöbb épülete csak a fűzés, geotermikus és naperőművek termelte energiával üzemel. Az energia továbbításához az épületeknek nem kell egymással közvetlen kapcsolatban lenniük, így az erőműveket érdemes a többi épülettel kicsit távolabb felépítenünk. Azok az épületek, melyek nem kapják meg az összes szükséges energiát, azonban leállnak. Ilyenkor érdemes a kevésbé fontos épületeket kikapcsolni, amíg a következő erőmű el nem készül.



Nagy a nyüzsgés erőfőld

A bolygón két különböző – általában és ritka – ércet találunk, melyeket külön kohókban kell feldolgoznunk, és külön kell tárolnunk is. Ritka ércet csak tudományos fejlődésünk egy magasabb szintjén leszünk képesek előállítani.

## ÉPÍTKEZÉS

Épületeink nagy részét a házgyárban (Structure Factory) előállított darabokból kell összeszerelnünk. A darabokat szállítást és összeszerelést is speciális teherautók (ConVecs) végzik el. Az épületeket csak üres és járható területre tehetjük. Ha a munka kezdete előtt dőzerrel lesimítjuk a talajt, sokkal hamarabb elkészülünk. Az épületek körül egy sávot mindig szabadon kell hagynunk, ahol a járművek közlekedhetnek. A legtöbb hálózat alagúton keresztül össze kell kötnünk a település központjával (az erőművek kivételével). Ezt az alagutat használják majd az emberek, az élelem és a feldolgozott fémek szállítására. Az új épületeket jobboldali és alsó kivezetésükkel köthetjük be a már meglévő hálózatba. Ha viszont valamelyiket távolabb helyezük el a többitől, az összekötő alagutakat is nekünk kell megépítenünk.

Van néhány épület, főleg a bányák, melyek nem házgyárban készülnek, hanem speciális járművek (Robo-Miner és

Épül-szépül a telep, lassan benépesedik a bolygó

az épületet kevésbé viselik meg a különböző katasztrófák. Végül, ha egy épület működéséhez nincs meg minden feltétel, az automatikusan leáll (Disabled).

Ennek oka lehet komolyabb sérülés, akadózó energiaellátás, a központtal való alagútkapcsolat megszakadása, vagy a munkások, kutatók hiánya. Érdekes, hogy ha például nincs elég tudós, a gyár továbbra is használja az energiát és leköti a munkásokat, de semmire nem használható. Ezért érdemes ezeket az épületeket kikapcsolni és csak a hiba elhárítása után újraindítani. Az aktuális állapotot a térképen zöld, sárga, vagy villogó piros lámpa jelzi.



GeoCon) alakulnak át szükség esetén. Ezeket a csodákat a járműgyárakban (Vehicle Factory) állíthatjuk elő és mindegyiket csak egyszer használhatjuk fel. Ezeket az épületeket csak speciális pontokra, feltárt érlelőhelyre, feltűró gejzírre tehetjük.



Az épületek háromféle állapotban lehetnek. Ha minden rendben van, normálisan működnek (Active). Előfordulhat azonban, hogy valamelyik gyárra nincs szükségünk és az ott dolgozókat, valamint az energiát máshol jobban ki tudjuk használni. Ilyenkor az épületet ideiglenesen kikapcsolhatjuk (Idle). A dolgot másik haszna, hogy kikapcsoltan

Telepünk számára mindent 5 különböző gyárunkban állíthatunk elő. A cikkek listája kezdetben elég rövid, de ahogy újabb ismereteket fedezünk fel, úgy lesz egyre nagyobb a választék. Ha a listában valamelyik termékre ráállunk, a státuszszorban láthatjuk mennyi normál és különleges fém kell a gyártáshoz. Ha a megkezdett munkát leállítjuk, a szükséges fémek fele visszakerül a raktárba, a többi pedig elvész. Az elkészült dolgok megjelennek a gyár mellett (járművek), bekerülnek a raktárba (ha mind a hat hely betelt, nem indíthatunk el újabb feladatot), vagy a telepesek azonnal szétosztják maguk között (ezek a telep moráljára vannak jótékony hatással).

## KUTATÁS

A laborokban végzett munka határozza meg telepünk technológiai fejlődését. Egy laborban mindig egy témával foglalkozhatunk, s beállíthatjuk, hány kutatót rendelünk a feladathoz (ezt menet közben is változtathatjuk). Egy kutatás befejezésével egyrészt új termékek jelenhetnek meg a gyárakban, másrészt újabb felfedezendő ismeretekkel egészül ki a labor listája. Ha a kutatást menet közben leállítjuk, a témán addig végzett munkánk elvész.

## JÁRMŰVEK

Járműveinket egyenként vagy akár csoportosan is mozgathatjuk. Ha a csoportban azonos típusú gépek vannak, akkor bonyolultabb parancsokat is adhatunk nekik, míg vegyes társaságnál csak az alaputasítások működnek. Fontos, hogy a járműveket robotok irányítják, akik a parancsokat a központból kapják.



Amennyiben a telep központja nem működik, a robotok saját agyuk után mennek, ami lassabb és bizonytalanabb működést eredményez.

Mivel közel harminc különböző gépnél utasításai, így csak néhány fontosabbat emelnék ki. A teherautók képesek két célpont (pl. a bánya és a kohó) között ingázni és a földet elborító roncokat összegyűjteni. A tankok orjrátoznak egy kijelölt útvonalon vagy egy épület körül, néhány gép pedig képes megjavítani valamelyik társa vagy egy épület sérülését. Külön eszközünk van alagutak és falak építésére, a talaj elsimítására, gyárak felépítésére és lerombolására. A pókok pedig képesek egy harcceptelenné tett ellenséges gépet a mi oldalunkra átállítani.

A járművek sebessége erősen függ a terület minőségétől. Érdemes ezért a gyakran használt útvonalakat dőzserrel lesimíttatni, mert így rengeteg időt nyerhetünk.

Gépeink közül csak kettő (teherautó és ConVecs) képes rakományt hordozni. A bányák és kohók dokkjában automatikusan elvégzik a rakodást, míg a gyárakban és raktárakban nekünk kell a ki- és bepakolásról intézkednünk. Több játékos esetén a teli teherautókat más játékosoknak is eladhatjuk.

## SÉRÜLÉSEK

Minden épületnek és járműnek van életereje (HP). Amikor ez elfogy, az egység megsemmisül. Az épületek maximális értékük 25 százaléka alatt már leállnak, s addig nem működnek, amíg meg nem javítjuk őket. A sérült járművek egyre lassabban mozognak, s nehezen reagálnak az utasításokra. A ConVecs teherautókat, a pókok és a javító gépek az épületek teljes javítását végzik. A járműveket már csak az utóbbi kettő javítja, s azok is csak a maximális érték feléig (a teljes

felújítást csak garázsokban végezhetjük el). A munka csak addig folytatódik, amíg van elegendő fém a raktárakban. Érdemes odafigyelni rá, hogy a fúziós erőművek normál használatuk során is sérüléseket szenvednek, és minél rosszabb állapotba kerülnek, annál valószínűbb, hogy felrobbannak (ezért kell ezeket a többi épülettől távolabb felállítani).

## HARC

Az épületek és járművek nagy részének saját páncélzata van. A páncél azonban csak a nyers erővel támadó fegyverek ellen jelent némi védelmet, míg a trükkösebb támadások ellen nem. Egy megsemmisített épületben az ott dolgozók is elpusztulnak. Ezért a veszélyben lévő üzemeket előbb érdemes leállítani, bár lehet, hogy a folyó termelés fontosabb, mint egy-két ember.

Az Outpost második része több okból is tökéletes. Egyrészt sokkal fejtvevőbb, mint az első, de a játék, mint elődje volt.

Emellett a rengeteg új épület és jármű, a különböző megoldandó feladatok, a több játékos mód, valamint a csaták lehetősége még változatosabbá, izgalmasabbá teszi az egészet. Ehhez társul a kiemelkedő grafika – több, mint 60.000 képkockányi animáció köti össze az eseményeket – és a hangulatos aláfestő zene. Szóval csúcs. Nem szabad kihagyni.

outpost 2 **Kiadja: Sierra**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBOSSÁG

PGO, 16MB RAM, SVGA, WIN95

✓ Összetett • Izgalmas • Hosszú  
• szerteágazó játék  
X Nehéz abbahagyni...

88%

**A** Microprose név garancia a minőségre. E megállapítással gondolom mindenki egyetért, noha a nagynevű cég múltját is terhelte egy-két sötét folt. Épp ezért igen nagy reményeket fűztünk legújabb programukhoz, a 7th Legionhoz is. A világ minden églája felé szétküldött prospektusok, faxok illetve demo verziók is arról tanúsították, hogy a játék a maga módján egészen rendkívül lesz. A Microprose programozói ugyanis megkísérelték a lehetetlent: összehozni a stratégiai és akció játékok létező keverékét, méghozzá nyakon lötyintve egy kis Red Alert-szószal is. Érdekes elgondolás. Arról, hogy e nemes cél végül is sikerült-e a készítőnek megvalósítaniuk, már megszösznek a vélemények. Jömagam például nem vagyok róla meggyőződve,

Földet az elviselhetetlen környezetszennyezés miatt elhagyó kiválasztottak leszármazottai és a bolygójukat védő 7. légio között bonyolódik. A tét nem kevesebb, mint a Föld sorsa.

### AZ IRÁNYÍTÁS

A játék irányítását a legnagyobb rosszindulattal se lehet túl bonyolultnak nevezni. Minden, a játék közvetlen kezeléséhez szükséges ikon illetve menü ráérett egyetlen képernyőre – túlságosan árnyalt és részletes irányítási rendszerre épp ezért senki se számítson. Egységeinket a Red Alertből már jól ismert módon mozgathatjuk: bal kattintás a kiszemelt fickóra, majd jelöljük ki a célpontját ugyanígy. Ami újdonság, hogy a bal gombot nyomva tartva egy kis menüből kiválaszthatjuk, hogy hősünk (avagy hőseink, mivel egyszerre több csapatot is kijelölhetünk) normál, agresszív avagy védekező harcmodorban közelítse meg a célpontot.

Az előbbi opcióhoz aligha szükséges különösebb kommentár, a kiválasztott egység egyszerűen odasétál a kijelölt helyre. Agresszív harcmodorban emellett még megtámadja az útjába kerülő ellenséges csapatokat is, bár a

nénk meg, hogy katonáink nemegyszer elég furcsán értelmezik a "legrövidebb útvonal" fogalmát. Nagyobb csoportokban például mindig akad egy-két renitens, aki külön utakon jár – e külön utak pedig igen sokszor az ellenfél lévegtornyai illetve harcocsijai mellett vezetnek el.

A térkép a képernyő bal felső sarkában látható, érdekessége, hogy azokat a területeket, ahol már rég nem jártunk, szép lassan elborítja a köd. Maga az ötlelet dicséretet érdemel, ám a ködképződés mértéke szerény véleményem szerint túl gyorsra sikerült. Iszonyatosan idegesítő a bázist körülvevő területet ötpercenként újra felderíteni, nehogy megleljen minket az ellenség.

A jobb felső sarkában lévő kis panelon láthatjuk a nálunk lévő kártyákat, ezekre később még részletesebben visszatérek.

Néhány pályán a Red Alertből már ismert módon kommandóakciókat kell vezetnünk, mindössze néhány katonát irányítva. Hát ez mondjuk bármire nem hiányzott a játékból, mivel ilyen esetekben a cselekmény a "kijelölöm-merre-fussom-majd-kijelölöm-hová-lőjöm" szintre korlátozódik.

### ELŐLEPTETÉSEK ÉS EGYÉB EXTRÁK

Mint arra már a bevezetőben is utaltam, a 7th Legion írói igen ravasz módon ötvönzi akarták művikben a stratégiai és akció játékok legjellemzőbb vo-

hozhatatlan hátránya kerülünk ellenfelünkkel szemben. A gép pedig ilyenkor már nem szokott hibázni.

Igen egyedi ötlelet meg az is, hogy a sok harcot megélt egységek folyamatosan fejlődnek – azaz új rangokat kapnak. Minél magasabb szintre lép a csapat (ezekből összesen négy van), annál gyorsabban mozog és nagyobb látó az illető. Ez igazán érezhetően csak a harci robotok és nehéz harcok esetén jelentkezik, de nekem még így is nagyon tetszik a dolog.

A shoot'em up rajongók számára aligha jelentenek újdonságot a különféle eldugott helyeken feltárási kis játékok, amikben mindenféle extrákra lehetnek a szemfüles katonák. A legtöbb ilyen extra egyébként nemcsak arra



Dyalogos rohamok a "16-os város" szomszédjaitól

hogy az efféle mifajta közti kutyulást mindenféle képp erőltetni kéne. A már megszokott Red Alertes irányítás például nem igen illik az akciójátékok változatos játékmenetéhez, e változatos játékmenet (ahol IGEN sok múlik a szerencsén) pedig az ámkotlás hátárára sodorhatja a stratégiai játékok kedvelőit. Mindezek ellenére kiváló játéknak tartom a 7th Legiont, készítőit pedig minden dicséret megilleti azért, hogy az egyre sablonosabbá váló software-piacon végre valami egyedivel és ötletessel is elő mertek rúkolni. Az efféle partizánakciók sajnos egyre ritkábbak. Maga a környezetvédő felhangokkal átszőtt kerettörténet is szárazkötő olvasmány, a cselekmény a



A rossz fiúk (természetesen a város) állományát megrögzít...

kijelölt útvonalról így sem tér le. A védekező harcmodor ennek pont az ellentéte, azaz "hősünk" messzire elkerüli az ellent, még a rugalmas elszakadás nevezetű hadművelettől (értsd: fejvesztett menekülés) sem riad vissza. A felderítésre kiküldött egységeinket érdemes ez utóbbi módszerrel mozgatni.

Egy csapat kiválasztását a jobb gombbal szüntethetjük meg, míg a Shift billentyű nyomva tartása mellett további katonákat rendelhetünk a csoporthoz. Ennél lényegesen egyszerűbb módszer, ha a bal gomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több egységet is kijelölünk – a már jól ismert kerethozgató módszerrel. Csapatának mozgása kapcsán még annyit jegyez-

násait. Különösen nagy hangsúlyt fektettek a változatos játékmenetre, s nyugodt szívvel kijelenthetem: elegendő kevés olyan stratégiai (vagy stratégiai jellegű) programmal találkozom, ahol ilyen gyorsan megváltozhatnak az erőviszonyok.

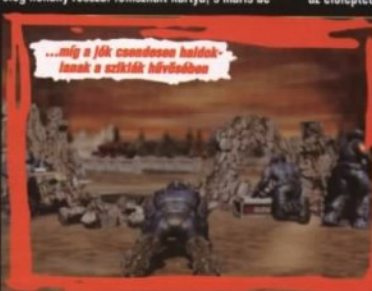
Ez nagyrészt a különféle kártyalapoknak köszönhető, amik elvileg az ütközeteket sorsát oly gyakran eldöntő véletlen eseményeket jelképezik. Maximum öt kártya lehet egyszerre birtokunkban, s a gép időről időre kioszt a szemben álló feleknek egy-egy lapot. A lapok gyakorisága egyébként változó, tehát a lopakodást jóval sürribben fogjuk megkapni, mint mondjuk az armageddónt. Ötletes szisztéma, nemde? A gond csak az, hogy az egyes lapok erőssége hihetetlenül eltérő, így egy jó "leostás" egész csaták sorsát döntheti el. Arról nem is beszélve, hogy elég néhány rosszul felhasznált kártya, s máris be-



A Greenpeace-aktivisták támaszába lendültek a napfényes tengerparton

hat, aki felvette, hanem mindazon csapatokra is, akikkel együtt mozgattuk a fickót. Ezt mondjuk érdemes maximálisan ki is használni... Az efféle extrák igen változatos képet mutatnak: van itt minden az előleptetéstől kezdve egészen a gyorsítottélig.

Némelyik igen furán hat egy alapvetően stratégiai játékban, de hát a 7th Legion már csak egy ilyen érdekes program. Nem szíltam még a különleges feladatokról (Special Orders), amiről a képernyő bal oldalán olvashatunk egy rövid ismertetőt. Egyszerre csak egy ilyen feladatot lehet, s ha lejárt a teljesítésére járó időnk, a gép újat sorsol. Egyébként nem kell túl bonyolult missziókra gondolni, a legtöbb esetben egy bizonyos épület megsemmisítéséről vagy meghatáro-



...míg a jók csodálatos hatásokkal sziklákat hűvöztetnek

A **parancsnokok** (Commander) a legkeményebb gyalogos egységek, még a páncélosok közötti ütközetekben is megállják a helyüket. Gyorsak, viszonylag szívszósak és páncéltörő rakétáikkal igen eredményesen aprítják az ellent. A nehezebb pályákon leginkább rájuk illetve az aknavetősökre érdemes építeni, a többi gyalogos legfeljebb golyófogónak jó.

Legionben is a tüzérség megfelelő használata a győzelem kulcsa. Lőtávolságuk és tüzejük pokolian nagy, a tornyok illetve különféle harcscsík még csak vissza se tudnak rájuk löni. Egyetlen apró hiányosságuk, hogy páncéltat terén még a könnyű harcscsíkakat is alulmúlják, tehát az adok-kapok jellegű tűzharcoktól tartssuk őket NAGYON távol. Ez különösen a Kiválasztottak oldaláról játszva a Dominator a leggyengébb harci robot, ehhez mérten túl sok mindenre nem is használható. Gyors tüzeivel lézerei ugyan kiválóan alkalmasak a gyalogság ritkítására, de egy nehéz harcscsík ellen túl sokra nem megyünk velük. A **Venom Typhoon** vezetői randaság már jobban használható, hosszútávú rakétáival igen nagy pusztítást vihet végbe az ellenséges csapatok között. A probléma csak annyi, hogy tüzgyorsaságá kritrikán aluli, így a nagyobb páncélos ütközetekben hamar utoléri a vég. Ez a veszély nem fenyegetti az **Oblite**

átorokat, mivel ezeket a robotokat kifejezetten a harcscsík ellen fejlesztették ki. Igen sokat kibír, szemtől szembe legfeljebb a Faith Hammer lehet méltó ellenfele (noha e győzelemre neki sincs sok esélye). A kézikönyv még olyasmint is emleget, hogy a közelében küzdő egységek (természetesen csakis barátai egységek) hátország merítenek a látványából és keményebben harcolnak. Ezt mondjuk magamtól nemigen vettem észre, de ettől még lehet a dologban valami. A végére hagytam a **Pyroclast** névre hallgató monstrumot, ami tán a legbrutálisabb robot az egész játékban. Fő fegyvere egy hatalmas lángszóró, amivel iszonyú pusztítást vihet végbe a közelbe merészkedő ellenséges csapatok között. Az igen előrelátó mérnökök ráaggattak még né-

**Kiválasztottak oldaláról játszva a Dominator a leggyengébb harci robot, ehhez mérten túl sok mindenre nem is használható.**

A **popok** (Priest) nem igazán jelleseknek a harcban, viszont két igen kellemes képességük is van. Az első, s legfontosabb, hogy képesek felgyógyítani a sérült egységeiket (Bless). Ugyanezt mondjuk a kórházban is megtehetjük, de a papok azért mégiscsak jóval mobilabbak, mint egy bazi nagy épületkomplexum. Második, szintén igen durva képességük, hogy egy kártyalapot rájuk mozgatva pusztító energiátámadással viccelhetik meg ellenfeleiket.

### A JÁRMŰVEK...

Itt már bonyolódik a helyzet, mivel a Kiválasztottak és a 7. légió is más-más járművekkel rendelkezik. Külön-külön ezeket nem lenne túl sok értelme ismertetni, mivel jóformán minden egységnek meg

lőnösen a Kiválasztottak oldaláról játszva lesz nehéz, mivel az Avengerak iszonyatosan lomhák (igaz, a tüzerejük viszont jóval nagyobb a 7. légió lövegeinél).

A **nehéz harcscsík**kkal (Annihilator és Faith Hammer) kapcsolatban nincs is mit mondanom: méteres páncéltart, hatalmas tüzérség és még csak lassúnak sem nevezhetők. Egy-egy pálya vége felé harci-robotokon és nehéz-harcscsíkakon kívül nem is nagyon érdemes mást gyártani. Egyébként a 7. légió nehéz harcscsíkja lényegesen erősebb az Annihilator-nál, ami a Kiválasztottak oldaláról játszva bizony nem kevés fejtaást fog okozni.

Nem szóltam még a **Purifier** nevezetű különleges harcscsíról, ami a 7. légió erősítője. Igen vicces kis tank, vil-

lőnösen a Kiválasztottak oldaláról játszva lesz nehéz, mivel az Avengerak iszonyatosan lomhák (igaz, a tüzerejük viszont jóval nagyobb a 7. légió lövegeinél).

Nem szóltam még a Purifier nevezetű különleges harcscsíról, ami a 7. légió erősítője. Igen vicces kis tank, vil-

zott számú ellenséges csapat kiirtásáról van szó. A feladatokért járó jutalom egyébként egy igen komoly, 30-40.000 kredités összeg – ezért már megéri egy kicsit törni magunkat.

### GYALOGÓ-SOK...

Ők a rendelkezésünkre álló leggyengébb, ugyanakkor legolcsóbb és leggyorsabban gyártható csapatok. Kelletlen tulajdonságuk, hogy a különféle járművek illetve harci robotok eltaszhatják őket, noha ezt a taktikát a gép nem szokta túl sűrűn alkalmazni.

A ranglétra legalján helyezkednek el a **géppuskás katonák** (Machine Gunner), ők a későbbi pályákon legfeljebb ágyútűlteléknek jók. Nagyobb falkába verődve azért veszélyesek lehetnek, főleg egy-két parancsnok aktív támogatása mellett.

A **gyilkosok** (Slaven Rider) már keményebb legények, mind gyorsaságban, mind pedig tüzérségben jócskán felülmúlják géppuskás bajtársaikat. Az ellenség tüzeit mondjuk ők se bírják túl sokáig, de a már emlegetett gyorsaságuk ideális felderítővé teszi őket. Ilyenkor érdemes két-három fős csapatokban, védekező taktikával mozgatni őket.

Az **aknavetősök** (Mortar Unit) támadásban és védekezésben egyaránt jól használhatók – amennyiben nincsenek kitéve járművek illetve harci robotok közvetlen támadásának. A legjobb hely számukra egy tal biztos fedezéke, illetve egy nehezen megkerülhető hegyoldala teteje.

van a párja a másik oldalon, amitől alig-alig különbözik.

A **könnyű harcscsík**okat (Marauder a Kiválasztottaknál, míg a 7. légióban Crusader névre hallgat) a felderítésen kívül én még semmi-re nem tudtam használni. Könnyű páncéltárhoz és fegyverzetéhez képest a 3000 kredités ára kissé borsosnak tűnik – akkor már inkább a géppuskások.

A **közepes harcscsík** (Dressor és Crucifier) már használhatóbb jószágok, nagyobb tömegben mozgatva őket bármilyen ellenféllel elbírnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy a lövegornyok illetve harci robotok ellen feltétlenül őket kéne bevetnünk – az efféle ütközeteket inkább bízzuk a tüzérségünkre illetve keményebb páncélosainkra.

No igen, a **tüzérség** (Avenger és Tormentor)... Mint ahogy ebben a műfajban már megszokhattuk, a 7th



**Az NTK-kommandó bátran nyomul a Vágyóváros felé...**

lámokat lövöldöz a kiszemelt célpontokra és a páncéltáza is egész tűrhető. Különösen halálos az ellenfél harcscsíkjai ellen, az épületek és lövegornyok rombolásában viszont már kevésbé jelszedek.

### HARCI ROBOTOK...

A járművekkel ellentétben itt már "nagyobb a szórást", azaz a két fél robotjai nem csak nevükben, hanem képességeikben is különböznek egymástól. A

hány lézert, hogy távolsági harcban is megállja a helyét – gyakorlatilag nincs is gyenge pontja.

A 7. légió legkisebb harci robotja az **Inquisitor**, ami jól csengő neve ellenére tökéletesen használhatatlan.

Még egy Dominator ellen sem állja meg a helyét, bár a kézikönyv szerint remekül el lehet vele taposni az óvatlan gyalogosokat. 5750 kreditért mondjuk ez a minimum... A **Revelator** már jóval sikerültebb darab,

rakétaival és lézereivel méltó ellenfele bármely más harci robotnak (a harcokcsíkról nem is beszélve). Jelenléte bátorítólag hat a szövetséges csapatokra – lásd az Obliteratorok kapcsán leírtakat. Épületek illetve lassan mozgó célpontok ellen ideális a rakéttal felszerelt *The Nova*, ami egész messzire el tud löni. Vastag páncélzatának hála a találatokat is jól bírja, de a háznál kisebb célpontokat csak a leg-  
 ritkább esetben találja el – a szemtől szembeni küzdelem egy ezért nem is a legfőbb erőssége. Mindezek hatványozottan igazak a *Redeemer* harci robotra is. Gyenge páncélzat, csapnivaló pontosság és hihetetlen tüze. Írt azért hozzátennem, hogy néhány *Redeemer* pillanatok alatt füsttőlög romhalmazzá változtathatja még a legjobban védett bázist is – ha beleszámlítjuk azt a nuanszníki kis apróságot, hogy akkor, ha a 7. Légio tankjait és harci robotjait távol tudjuk tőlük tartani.



*Enek sem voltak katonák – inkább főben nem feltörzéseknek egy tank előtt*

**...ÉS AZ ELMARADHATLAN ÉPÜLETEK**

Ez az a pont, amire túl részletesen nem térnek ki, mivel e tekintetben a játék tökéletesen megegyezik a *Red Alerttel* és népes társaságával. Némi újdonság, hogy a fegyverkezéshez és építkezéshez szükséges pénzmagot nem bányászattal vagy olajfúrással kell megszerezni, parancsnokaink ugyanis állandó pénztalakkal honorálják ténykedésüket. Hogy miért így ilyen jutalom? Természetesen a gaz ellenség irfásáért, valamint épületeik lerombolásáért. Ezenkívül meghatározott időközönként kapunk egy nagyobb össze-

**NÉHÁNY ÉRDEKESEBB KÁRTYALAP**

Nagy vonalakban már írtam a különféle kártyalapokról, ám néhány "apróságról" eddig még nem esett szó. Maguknak a lapoknak a használatá elég egyszerű: csak húzzuk rá a kiszemelt egységre a bal gombbal s már szemléltethetjük is széles vigyorral az eseményeket. Ha viszont nem akarunk a vigyor helyett viscorba torzult arccal káromkodni, akkor a lapot tegyük **PONTOSAN** a célpontra, mivel a gép ilyen esetekben nem mindig viselkedik túl intelligensen. Példának okáért: ama emlékezetes pillanat, mikor a *Summon Apparition* kártya és egy félrecsúszott katintás segítségével a gép már amúgy is túlerőben lévő egységei mellé még megidéztem felútcuatnyi harci robotot, sokáig kísérténi fog...

A játékban egyébiránt nem kevesebb, mint 51 különféle kártyalappal fogunk találkozni, némelyikkel többféle erősségben (level 2 illetve 3) is. Mindet sajna hiányhiány és egyéb okok miatt (iszonyó unalmas ám órákon át a kézikönyv igen száraz terminusaival bíbelődni...) nem áll módomban ismertetni, de a legérdekesebb illetve legjobban használható kártyákra röviden kitérnék:  
**Battle Psychosis:** Igen mulatságos kártya, használatával kétszeresére gyorsíthatunk néhány egy-



*Kádár oltvárs hol/jhatatlan szavalt lédvre: "Csapásokat adnak, csapásokat kapunk..."*

**ZÁRSZÓ**

van a dolognak: a hatás elmúltával minden érintett egység szobódik egy keveset.

**Domination:** Átvehetjük néhány, egymás közelében álló ellenséges csapat felett az irányítást.

**Immolation:** A kiszemelt áldozatra és a környéken tartózkodókra pár tonna napalm zúdul. A gyalogos egységek ezt nem igazán szeretik, a járműveket viszont nem szokta meghatni. Csak az egyik fél csapataira hat.

**Doom Fist:** Ellenfeleink MINDEN egységén sebez egy jókorát. Multiplayer üzemmódban még a falakat (Wall) is lerombolja.

**Chaos:** Az érintett egységek teljesen megkattannak, s a hozzájuk legközelebb állókat fogják támadni – akár egymást is. A lap, mivel hatása elég sokáig megmarad, kiválóan alkalmas az ellenfél gondosan kitervelt offenzíváinak károsba döntésére.

**Displacement Warp:** Visszateleportálhatunk néhány egységet közvetlenül a bázisuk mellé. Ellenfeleinket az örületbe kergethetjük az

Alig hiszem, hogy e terjedelmes ismertető és a mellékelt képek után sokáig kellene bizonygatnom: a 7th Legion egy rendkívül szórakoztató játék. Külön kiemelném a zenét illetve hanghatásokat – a dűbörgő industrial zene valószínűleg letaglózza az embert. Persze van néhány dolog, amivel máig nem tudtam megbarátkozni. Ilyenek az össze-vissza császárk katonák, az állandóan jó kártyákat húzó és előnyö-



*Dicsőséges oragotm bádogha őltüknek tisztoletre*



*A vörös tanknak moqrátú áldónyban van rószó*

efféle kellemetlenkedéssel, de a lap kiválóan alkalmas szorongatott csapataink hazamenkítésére is.

**Damage Transfer:** Az egységeinket illetve épületeinket ért MINDEN eddigi kárt átháríthatjuk az ellenfél egységeire és épületeire. Ez mondjuk a sokévi átlagnál is gonoszabb húzás, bár igazán csak akkor hatásos, ha már sok csapatunk van (magyarán egy pályá vége felé).

**Infiltrate:** Egy ellenséges épület azonnal "átáll" a mi oldalunkra (kivéve a bázist). Főleg az ellen jármű- illetve robotgyárait érdemes a kártyával célba venni.

**Blast Fog:** A terep egy részéről elfújja a ködöt. Kémkedéshez ideális, bár hatása sajna nem tart túl sokáig.

**Demolition:** Felrobbanthatunk egy ellenséges épületet (kivéve a bázist). Tán a játékban előforduló leg-sunyibb lap, főleg a robotgyártó üzemeket érdemes vele meglepni: az ellenfél 20.000 kreditnek intgethet...

**Fate:** Mindkét fél új kártyákat kap a már meglévők helyett. Akkor érdemes használni, ha az ellenfél épp kifogyott a lapokból.

**Re-Deal:** A Fate-hez hasonlóan működik, de csak a kiválasztott egység játékosá kap új lapokat.

sebb pozícióból induló ellenfél vagy épp az unalmas kommandós-pályák (hát Istennek ezekből nincs is túl sok). A megszállott "szőrőfók" egyébként nyugodtan próbálják ki a Multiplayer üzemmódot, nem fogják megbánni.

Mindent összevéve tehát kellemes játék a 7th Legion, de az igazán örökbecsű klasszikusokkal, mint

a *Dungeon Keeper*, a *Civilization II* vagy a *Panzer General* aligha veheti fel a versenyt. Ahhoz egy kicsivel több ötlelet kellett volna, s talán nem kellett volna ennyire majmolni a *Red Alertet*.

T.J.

**7th legion** *Kiadja: Microprose*

LÁTVÁNYOSSÁG  
 JÁTSZHATÓSÁG  
 SZAVATOSSÁG  
 ZENEBONA

1000, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, W1995

- ✓ Gyönyörű hi-color grafika
- érdekes újítások a bombaszitkus zenei aláfestés
- X Néha körülményes irányítás

**91%**





Egy évvel ezelőtt a Psynosis igen nagy felhőtést keltett a Formula 1-gyel, ami akkor az egyik legjobb PlayStationös szimulációnak számított. Eredeti versenyautók, eredeti pályák, sőt még a szponzorok és a reklámfeliratok is az eredeti helyükön pompáztak. Csak egy dolog nem volt az eredeti: a játékelmény, lévén hogy az irányítás és az autók viselkedése inkább a játéktérmi gépek mintájára működött. Nos lássuk, mi változott a '97-es kiadásban, azonkívül természetesen, hogy a rekordokat és egyebeket a '97-es szezonhoz igazították!

Az első dolog, amit örömmel konstatálhatunk, hogy nem csak egy felrészített update-ről van szó, hanem teljesen átírták az egész programot. A grafika már az első részben sem volt rossz, de most még annál is jobb: most már nagy felbontásban, 512x256-os képernyőformátumban autózhatunk, a készítőik pedig nem voltak restek ennek megfelelően az összes pályát újramodellezni, s a kocsikat is újratervezni. Az autók szebben, részletesebben kidolgozták, több poligonból állnak, s az igazi csoda az, hogy ezt a jelentősen feljavított grafikát a gép ugyanolyan gyorsan (25fps) kezeli, mint az előző részben... immár van belső nézet is, ahol látjuk a kor-

ram mindig csak annyit rajzol ki, amennyi még kellően gyors képrészlet mellett elbír. Így ugyan lehet, hogy eltűnik egy-két távoli te reptárgy, de ezt a versenyt hevében aligha vesszük észre, vagy legalábbis sokkal kevésbé, mint a lassulást. Egyébként akit ez esetleg zavarna, az a Pause menüben bekapcsolhatja a "régi" megoldást.

kal és egyebekkel ellátott autók nagy sebességénél ugyanolyan rakoncátlanul viselkednek mint valódi társaik, s a program csak akkor hajlandó némileg segíteni nekünk (például a fékzésekben vagy a kanyarvételben), ha ezt külön, a verseny előtt a Game Options menüben bekapcsoljuk – de még akkor sem annyira, mint az elődében.

Ezzel összefüggésben viszont az Arcade mód egészen különleges! Az Arcade mód mindaddig ugyebár szinte csak annyiban különbözött, hogy berakták az időlimitet és slussz. Nos, a Formula 1 '97-ben már rögtön másképp indul a dolog, hiszen a pályákat három csoportba szedi a program: az egyes szakaszokkal teli pályákból alkottak egy könnyű fokozatot, aztán a ka-

Gondoljatok bele: Daytona-stílusban mehetünk végig a Hungaroringen. A program grafikai "mórtorjának" hihetetlen sebességét ebben a módban lehet csak igazán kihasználni: a lassú kanyarokat egyszerűen levághatjuk, lévén, hogy sérülés nincs, a fűvön pedig csak lassulunk és nem csúszunk ki. Csupán azt sajnálom, hogy az ellenfeleink ebben a módban is ugyanígy autózhatnak, ennek köszönhetően pedig a győzelem – rövid gyakorlás után – még a nehezebb fokozatokon is szinte gyerekjáték.

A Formula 1 '97 értékelésénél talán nem tűzsz az átírt, hogy a Psynosis tulajdonképpen nem is egy, hanem két új programot lepte

meg a Formula 1 rajongóit. Az igazat megvallva mondjuk nekem a Grand Prix mód egy kicsit irányíthatatlannak tűnt, de valószínűleg csak az a baj, hogy egyelőre még nem sikerült szert tennem egy analóg joystickra, amit a program természetesen már támogat. A sportág kedvelői tehát biztosan örömeiket lelik a program-

# FORMULA 1 97

## Sonyring

mányt – igaz, érzésem szerint az egyszerű "bábukéz" nem válik a program dícséretére. Egy rakás új – vagy legalábbis továbbfejlesztett – grafikai effektussal spekeltek meg a programot: most már van például teleobjektív hatás (akit idegesít, az kikapcsolhatja), vagy a pályáról kicsúszva állásból füst és homok effektus. Az esős időjárás is sokkal klasszabbul

A látvány áttekintése után nézzük, mit kínál a program a fülünk számára. A kommentátor továbbra is (legalábbis amennyiben az angol nyelvet választjuk) Murray Walker, de ezúttal még többet beszél, és Martin Brundle társaságában szemléli a versenyt. (A kommentátor valószínűleg jövőre is változatlan marad, mivel Walker két éves szerződést írt alá a Psynosis-szal.) További fejlődés az audio terén, hogy immár rádiókapcsolatban állunk a box-szal, a kocsi sérülése esetén például megkérdezik, nem aka-

nyargosabbakból válogatták össze a két nehezebbet. Ha ezeket teljesítettük, akkor még ráadásul indulhatunk a maradék pályákból összeállított Extreme fokozaton is. Tehát – akár a SEGA híres automatáiban – három nehézségi szint közül választhatunk, majd a kocsivalasztás következik és indul a verseny. De a java még hátravan: nem csak a játékmenet felépítése változik, hanem az irányítás is, ami szintén teljesen egy arcade gép hatását nyújtja. Kicsit mondjuk idétlenül néz ki, amint kicsapjuk egy Forma 1-es kocsi farát a kanyarokban, de higgyétek el, állati jó móka.

ban, főleg hogy egymás ellen is lehet ádáz küzdelmeket vívni, hiszen a program tartalmaz két játékos, osztott képernyős üzemmódot is!



néz ki, hiszen azonkívül, hogy az autók párafelhőt csapnak fel, még az is jól látható, amint az esőcseppek a sebességnek megfelelően a kamerába hullanak. További remek újítás, hogy a kocsik deformálódnak. A letört légtérelő szárnyak például ottmaradnak a pályán, s ezek a kaceratok sérülést okozhatnak a többiek kocsiján. Az első rész egyik legzavaróbb hibajelensége talán az volt, hogy amikor az események besűrűsödtek, a játék gyakran lelassult. Nos, ezt a folytatásban úgy kúszóbbították ki, hogy a prog-

runk-e kimenni javítottai, stb. A tavalyi kiadás valószínűleg az irányítás miatt érte a legtöbb kritikát, ugyanis ezúttal nagy gondot fordítottak a Grand Prix üzemmód élethűségére. Egyrészt már eleve a tetszésünk szerint módosított autókkal vághatunk neki a versenynek, másrészt az így egyedi dőlésszögű szárnyak-



**formula 1 97** **Kiadja: Psynosis**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Szimulátorrajongók és arcade megszállottak egyaránt megtalálják a számításukat  
✓ Analóg pad nélkül is GP módban kicsit körülményes az irányítás

**92%**

A Diablohoz kiadott Green Portal megtekintése óta igen nagy fenntartásokkal viseltetek a nagyszerű játékokhoz készült kiegészítő, misszió és egyéb CD-k iránt. Oké, én megértem a dolog mögött álló

nem igazán erőltették meg magukat az új hadjáratok megalkotásakor. Nem mondom, az átvezető képsorok pofásak, az egyes pályák korrektil meg vannak tervezve, s a négy új hadjárat első hallásra igen soknak

legett épület egyébként a nekromanta városokban felhúzható Gonosz Szentély (Evil Shrine), ami a csaták után feltámasztható csontvázak számát növeli meg. Nehány, parasztoktól hemzsegő pályán meg-

egyike a legjobb PC-s stratégiai játékoknak. Lehet, hogy az én elvárásaim voltak túl magasak a kiegészítővel szemben. Lehet, hogy ennél többet nem is lehet elvárni ettől a "műfajtól". Lehet. De az is le-

# HEROES II

## of Might and Magic

### THE PRICE OF LOYALTY



Csapatfősevevadász elől meg hatalmas offenzívát

tűnik. Csakhogy: az alapműtől eltérően ezeket csak az egyik fél oldaláról játszhatjuk le, s két hadjáratot a kézikönyvben igen találóan csak "mini-hadjáratként" emlegetnek, mivel ezek mindössze 3-4 pályából állnak. Ejnye... Maga a CD egyébként elég rendszeres tele van írva, de ez annak tudható be, hogy jóformán a teljes, eredeti játékot megkapjuk,

"Némá, Géza, erről még le lehet húzni egy bőrt!"-gondolatot – egy bizonyos pontig. Nem állítom, hogy a Heroes of Might and Magic 2-höz kiadott első (és ezidáig egyetlen) kiegészítő CD, a The Price of Loyalty átment ezen a ponton. Korántsem. A New World Computing egy profi cég, s mint ilyen nem blamálja magát mindenféle szeméttel. A Price of Loyalty a maga módján határozottan kellemes és színvonalas darab, de egy dolgot még a legpofásabb átvezető képsor, a legtaposabb varázstárgy sem tud elfedni: ezt a kiegészítőt biza' összecsapták. Az illyesmit egy rutinos közép-európai túlélő bizony kiszagolja. Lehet, hogy kicsi Joe-t a tengeren túl baromira nem érdekli, hogy mire dob ki 30-40 dollárt, de jómagam például azért a pénzért hosszútávú szórakozást, igényes kivitelezést várok. Illetve várnék. Ezek után gondolom egyértelmű, hogy a Price of Loyalty-t csakis és kizárólag a fanatikus



Csodélat barlanggal és vízessé

HMM 2 rajongóknak ajánlom. Nekik viszont nyugodt szívvel. Mivel jóformán semmi sem változott az alap-játékhoz képest, csalódnai biztosan nem fogunk. Illetve néhány újdonsággal azért találkozhatunk:

#### ÚJ HADJÁRAT

Két dolog volt, ami az új hadjáratokkal kapcsolatosan azonnal feltűnt.

Egy: a ját... akarom mondani: a kiegészítő készítőit aligha fűthette az 50-es évek igen tanulságos szövegét filmjeiből ismert sztahanovista munkászeretet. Magyarán:

## MÁGIÁRA VELE!

az audio cuccokkal egyetemben. Nem áll szándékomban hasábokon keresztül értekezni a software-forgalmazó cégek üzletpolitikájáról, úgyhogy csak annyit jegyzétek meg: igazán "raerőltethettek" volna még néhány hadjáratot erre az ezüst korongra.

A hadjáratok másik, egyébként igen dicséretes sajátossága az, hogy a legtapasztaltabb játékosoknak is kihívást jelentenek – és akkor még finoman fogalmaztam. A Wizard's Isle nevezetű hadjárat utolsó csatája láttán alighanem még a legprofibb is nagyot fogunk nézni.

#### ÚJ ÉPÜLET

Nem, a fenti cím egyes száma sajnos nem mellélítés volt. A játékosokat egy, azaz egy darab új épület várja. No comment, de ennél azért többre számítottam. A már em-

lehetősen jó szolgálatot tehet, de sokszor teljesen használhatatlan.

#### ÚJ HELYSZÍNEK, VARÁZSTÁRGYAK ÉS HŐSÖK

A gond csak az, hogy ezek jóformán semmi új ízt nem csempésznek a játékba. Illetve csak oly



Harcra fel, bátor seregom! Az ottan egyetlen törpéből áll

het, hogy a New World Computing csak még egy bőrt le akart húzni egy kétségkívül hálás témáról, s a rövidtávú profiton kívül mindenre és mindenre nagy ívben tojt. A Price of Loyalty ennek ellenére mindene Heroes rajongóknak kellemes perceket szerezhet, de azért mindvégig ott



A hatalmas pixi ármúlia hűsles rohamra indul

bujkál az ember szájában egy kis keserű íz: még néhány hónap munkával és egy kicsit nagyobb erőbedobással ennél sokkal színvonalasabb játékkal is elő lehetett volna rukkolni.

T.J.

keveset, hogy azt ember – a legprofibb játékosoknál kívül – aligha veszi észre. Az egyetlen igazán érdekesnek nevezhető újdonságot a különféle kapuk (Barrier) jelentik, melyeken csak egy jelszó ismeretében juthatunk át. Ezt a jelszót melleseleg egy sátorban (Tent) éldelegző bölcstől tudhatjuk meg. Kellemes helyszín még a börtön (Jail), ahol ingyen és bérmentve beáll seregünkbe egy hős, valamint a temetődomb (Barrow Mounds), ahol szellemeket toborozhatunk. A többi helyszín, illetve a varázstárgyak túlnyomó része a feledhető kategóriába tartozik. Mind ötletességüket, mind pedig erősségüket tekintve...

Hát, túl sokat sajna nem tudtam írni a Price of Loyalty-ról, de meg merem közzéadni, hogy ez nem rajtam múlt. E kiegészítő ugyanis jóformán semmit sem tudott hozzátenni a Heroes of Might and Magic 2-höz, ami szerintem a mai napig

price of loyalty

Kiadja: NWC

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

486-66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

7 Új küldetések egy frankó játékhoz e pofás átvezető filmek  
X Az az egy új építmény nem valami sok e többet vártam volna

68%

**N**a most van gáz... Az egész úgy kezdődött, hogy a szokásos hőjelei koncosztásnál magamhoz ragadtam egy nagyon régi és nagyon jó stratégiai játék nagyon érdekesnek ígérkező folytatását (ez lenne a Warlords III). Eztán, mind az már lenni szokott ilyenkor, átlapoztam a kézikönyvet, felinstalláltam az anyagot (a Direct X vs. Tseng 6000 derbi ezóttal elmaradt) és elkezdtem vele játszani. A viharfellegek ezután kezdtek el gyülekezni, mivel a tisztelt főszerekesztő úr (alias CoVBoy) és a tisztelt újságíró úr (alias T.J.) hosszas tárgyalásokba bonyolódott a cikk terjedelmét illetően. Előbbi úriember két oldalt ajánlott, míg az utóbbi három oldal mellett kardoskodott. Az ügy végül trianoni kompromisszummal zárult: két oldal lett.

Csak hogy a Warlords III nem tartozik a könnyen emészthető játékok kategóriájába. Az egy dolog,

tés sikeres teljesítése után jutalomként ezt kéri. Összesen négy szövetségünk van, ezek maguktól soha nem támadják meg kalandozó hőseinket. Rajtuk kívül van még egy vízi egységünk. Ezek az épp hajókázó seregeinket szállítják, legfeljebb a ritkán előforduló tengeri ütközetekben van jelentőségük. Vízi egységet nem kell építenünk vagy felfognunk, egy kikötőből a tengerre szállva azonnal "kapunk" egyet. Hadjáratnál az egyes pályákon mind a 16 seregtípus meg van határozva, míg szimpla játékánál (Scenario) ezt tetszés szerint állíthatjuk.

város ugyanis négy mezőt foglal el, s mind a négy mező állomásozathatunk seregeket. Elméletileg tehát egy várost 32 sereg is védhet. Hadjáratnál van még egy igen kellemes lehetőségünk: a megnyert pályák után kicsit feltuningolhatjuk seregeink alapértékeit. E kellemes változás ezúttal MINDEN, az adott típushoz tartozó

Hőseink fokozatosan fejlődnek kalandozásaik során, s egy megadott mennyiségű tapasztalati pont után szintet lépnek. Tapasztalati pontot az ellenséges seregek és hősök likvidálásáért, idegen városok elfoglalásáért, illetve a városban szerezhető küldetések (Get Quest) sikeres teljesítéséért kapnak barátaink. A küldetések egyéb-

# WARLORDS REIGN OF

*Eppen az egyik váram felé sündörög egy gálya és egy kisebb lovascsapat. A felmentés viszont már után van két rettenetetlen hős képében*



hogy a készítőik fondor módon ikonok, opciók és almenük egész csaparendszerével törnek a balsorsú cikkíró szellemi épiségére, de hogy a játékról ennek tetejébe még ERDEMES is írni – ez már mindennek a teteje. A helyszűke miatt viszont csak nagy vonalakban tudok a játékkal foglalkozni, az irányítás, varázslatok, külfülféle képességek meg és felismerésének nem

mindennapi örömet meghagynom a vállalkozó kedvű játékosoknak. Hát akkor kezdjük (szigorúan a teljesség igénye nélkül)...

## A SEREGEK

A Warlords III-ban nem kevesebb, mint 64 különféle seregtípust találkozhattunk, a mezei gyalogszkatonáktól egészen a pegazusokig. A teljes káoszt és a különösen idétlen kombinációkat elkerülendő egy vezér csak 16, előre meghatározott típust használhat. A 16 seregből 8-at szabadon gyárthatunk a városainkban, a zsoldos-seregek esetében viszont már nem ilyen egyszerű a dolog: ok minden rendszert nélkül, a lehető legváratlanabb pillanatokban és helyeken ajánlják fel szolgálataikat – némi pénzmag ellenében. Belőlük 3 típus akad, s az egyszerű zsold kifutése után ugyanígy viselkednek, mint a többi sereg. A szövetségesek még trükkösebb jószágok, és ide tartoznak a legerősebb seregek. őket két módon állíthatjuk oldalunkra: egyik hősünk beléjük botlik egy labirintus mélyén, vagy egy küldé-

*A kis sonyi fekete laronnholta a váramat, de máris szírvény bosszúra készülük Lady Margarettel!*



A fentiek alapján gondolom egyértelmű, hogy a zsoldos-seregek, illetve szövetségesek felbukkanása meglehetősen esetleges, épp ezért gigászi hadigépezetünk gerincét a városokban építhető seregek fogják alkotni. Ezzel kapcsolatban két kellemtelenségre is fel kell készülnünk: 1) minden városban legfeljebb négyféle sereget lehet építeni, 2) az újonnan elfoglalt városok többségében pont az általunk használt seregeket nem lehet gyártani, és az ilyen helyeken meg kell vennünk az egyes típusok gyártásának a "jogát" (Buy Production). Ez utóbbi persze feltétlenül költségesebb multság, egy használhatóbb sereg gyártásának megvétele akár 5-600 aranyba is belekerülhet. A fölös költségek elkerülése végett minden városunkat állítsuk egy adott seregtípus gyártására, így komoly pénzt spórolhatunk meg.

Több, azonos helyen tartózkodó sereget akár össze is vonhatunk. Ilyenkor a seregek együtt mozognak, s ami fontosabb: együtt is harcolnak. Az egyetlen korlátozás, hogy nyolc seregnél többet nem vonhatunk össze (ez alól csak a városban védekező csapatok jelentenek kivételt). Egy

# HŐSÖK TERE

seregünkre érvényes, tehát a hadjárat végére egész használható kis csapatokat barkácsolhatunk össze. Erre szükségünk is lesz, mert a hatodik küldetéstől eléggé bekeményít a játék.

## A HŐSÖK

Egy-egy pályát elméletileg hősök nélkül, pusztán seregeink erejére támaszkodva is megnyerhetünk, de ezt a módszert csak a legelsőszintű, mazochista hajlamokkal megvert játékosoknak ajánlom. Szomorú, de a különféle hősök nélkül teljesen meg vagyunk lőve. A labirintusokat (kétféle pontok jelölik a térképen) pl. csakis hőseink kuthatják át, s az efféle gyanús helyeken talált tárgyakat is csak ők használhatják. A magasabb szintű hősök legtöbbször számtalan olyan képességgel is rendelkezik, amely minden vele együtt harcoló seregre hat. Egy 6-7. szintű hős átlagosan 4-5 ponttal növeli meg minden mellette harcoló sereg erejét. Ezek után mondanom se kell, hogy egy drabálisabb hős vezette sereggel csak egy másik hős kísérlete veheti fel a harcot...

ként igen jópota dolgok választhatunk könnyű, közepes és nehéz hősszűk közül, amelyek a városok közölte máskálástól egészen az ellenséges templomok felégetéséig terjedhetnek. Egy sikerrel végrehajtott küldetés után három lehetséges jutalom közül választhatunk: ez lehet készpénz, varázstárgy, szövetséges és számtalan más kellemes bónusz. Nehezebb küldetésekért több tapasztalati pont és komolyabb jutalom dukál, de kezdő karaktereinket nem érdemes rögtön a mélyvízbe dobni. Visszatérve a szintlépésre: ilyenkor a szerencsés fickó új képességeket tanulhat, illetve harci statisztikáin javíthat.

Hadjáratnál különösen fontosak válnak hőseink, mivel az ötödik-hatodik pályá környékén már nagyon felfejlődnek a fiúk (na jó, lányok is vannak). Apró, ám kellemtelenebb turpisság, hogy a következő ütközetre csak legmagasabb szintű hőseinket vihetjük át, s a náluk lévő varázstárgya egy része szörén-szálan eltűnik. Szóval nem árt vigyázni az erős hősökre, mivel a későbbi pályákon aligha tudunk nélkülük boldogulni (mondjuk velük se mindig, de ez más lapra tartozik).

## A VÁROSOK

A képlet meglehetősen egyszerű: minél több városod van, annál több pénzt és sereget termelsz. Minél több pénzed és sereged van, annál több várost foglalhatsz el. Elvileg tehát ez egy teljességgel öngerjesztő folyamat, amit legfeljebb galád el-

falut vagy kastélyt magasabb szintre fejlesszünk, bár ez igen komoly summába kerül.

Külön érdekesség, hogy a városokban legyártott seregeket rögtön át is irányíthatjuk egy másik városba (Vectoring), ami ugyancsak megkönnyíti egy-egy nagyobb seregcsoport összehívását. A már régebben legyártott, helyőrségként lébeccoló

erővnyre juttatni. A város teljes lerombolása (Raze) kissé drasztikus megoldás, használata csak azon települések esetén javallott, amiket egy-két körnél tovább semmiképp sem tudnák megtartani. A felidulás (Sack), illetve a szabad rablás (Pillage) elnyer, hogy az egyoldalú tőkeátcsoportosítás következtében gyarapodik kincstárunk, viszont az érintett város "összemeget" egy kicsit (egy kategóriával csökken a mérete). Az, hogy a városban eddig gyártható seregek is mennek a levesbe, az esetek túlnyomó részében nem érinti túl súlyosan öhadúságunkat (egy élőhalott

A Diplomatic Report opcióval elméletileg fejest ugorhatunk a diplomáciába, azaz szövetségeket szerezhetünk és késleltethetjük a gaz ellen támadásait. Legalábbis a gyári kézi-kezelésben efféle dőresekre bukkantam. Sajnos a való játékban ez csak irdaltan pénzösszegek árán megvalósítható, mivel természetesen kedvesünk látva minden szomszédjuk azonnali hatallyal megutál minket. Aztán utálatuk igen hamar gyűlöletbe csap át, s nem-sokára már jönnek is a nem várt látogatások. Arra viszont kiválóan alkalmas a panel, hogy a hirtelen hangulatváltozásokból még idejekorán levonjunk a megfelelő következtetéseket.

No, hát akkor egyelőre ennyit a Warlords III-ról. Jómagam rendkívül jól elszórakoztam a játékkal, s szerintem ezzel minden megszállott stratégia így

# WARLORDS III

## HERŐES



csapatokat is átírányíthatjuk máshova, így igen hamar igen komoly erőket vonhatunk össze a határmenti városokban. Ez pedig ugyebár mind támadásban, mind pedig védekezésben igencsak jól jöhet.

Nem szóltam még a városok mellett előforduló kisebb építményekről, ügymint templom, gyakorlóter, kovács és még sorolhatnám. Ezek részben pénzt termelnek, részben pedig a városban gyártott seregeinket tuningolják.

## AZ ÜTKÖZET

Az ütközetek meglehetősen "interaktívak": a szemléltetésen és szurkoláson kívül túl sok dolgunk nem lesz. A szurkolást viszont teljesen komolyan gondoltam, mivel a gép néha IGEN meglepő eredményekkel rúkol elő. Maga az ütközet

egyebként elég jól áttekinthető: közepén láthatjuk a szembenálló feleket, a seregek állat látható számok az illető erejét (kétjegyű szám) illetve életerejét (egyjegyű szám) mutatják. A dolog egyszerű: az első sor legfeljebb álló seregei küzdenek, akinek elfogy az életereje elhullik. Ilyenkor az alatta lévő egység lép előre, s folytatódik az aprítás. A különféle módosítókat a képer-



A városok fejében épp az a bizonyos hamleti kérdés motasskál, mert még nem döntöttem el, hogy lesznek vagy nem lesznek...



Némi bolviszaly támadt két lovagrend között - már amennyiben halomra gyilkolják egymást

Kedvenc barátom, Lord Bane, ismét először szótartat intézett hozzám



nyí szelén látjuk, míg a felül látható számok ezek összesített eredményei. Mint arra már utaltam, a csapatok végkimenetelét két dolog nagyon befolyásolhatja: a vezér és a seregek különleges képességei, illetve városstromnál a megtámadott város nagysága. E sokat emlegetett képességek ismeretétől HelyszínekDeVil (© by Zolee) aljas fondorlatai miatt elteltünk, ajánlom mindenki figyelmébe a gyári kézikönyv utolsó oldalain terpeszkedő aranyos kis táblázatokat.

A küzdelem egyebként az egyik fél teljes pusztulásáig tart, visszavonulással, megadással és hasonló átlátszó indiai trükkökkel kár is lenne próbálkozni. Amennyiben sikerrel bevettünk egy várost, egy tréfas kis menüben kiválaszthatjuk, hogy a Vae Victis!-alapevet mennyire szigorúan kíván-

városban például nem túl sok lovatog lehet összehozni. A leghumánusabb módszer a város sima elfoglalása, ilyenkor nem kell tartanunk a már emlegetett kellemetlenségektől. Viszont pénz se nagyon áll a házhöz. Valamit valamire...

Előfordulhat, hogy egy különösen kemény és sikeres csata után egyik seregeinket medállal tünteti ki a gép (ez teljesen vicces dolog, mivel a delikvens harci értéke egy ponttal nő).

## NÉHÁNY INFO-MORZSA

Fordítsunk különös figyelmet a templomokra, mivel az ide betérő seregek és hősök ingyen és bérmentve kapnak egy áldást. Ez szintén kellemes dolog, mivel a megáldott csapatok harc-értéke egy ponttal megnő, továbbá immunitás válnak a mérgezésre, illetve betegségekre is (ezek elég kellemetlen képességek...).

Érdemes hősök között megvalósítani valamiféle munkamegosztást. Nem árt például egy Rommel típusú hadvezér (ő háborizik), egy Indiana Jones jellegű felderítő (ő majd a labirintusok mélyén fog varázstárgyak után kutakodni), valamint egy Mr. Svájcbicska (ő mindenféle küldetéseket fog elvállalni, s az ezekért járó jutalmakat teszteliesen szétosztja két kollégájá között).

lesz. A szabályok és az irányítás nem túl bonyolult, a játékmenet pergő és ami mindennél fontosabb: a program hangulatos. Mondom ezt annak ellenére, hogy a grafikát illetve a hanghatásokat a lehető legnagyobb jóindulattal sem sorolhatom a játék erejéi közé. A figurák aprók és nem túl eredetiek, maga a táj helyenként könnyelakasztóan sivár, dicséretet egyedül a szőpen megrajzolt állóképek érdemelnek. Aztán ott vannak ugye a digitalizált filmbetétek és átvezető képsorok... No igen. A szalonképes (na jó, viszonylag szalonképes) stílus megörizve csak annyit jegyeznek meg: ezt azért nem kellett volna. A festett tájak előtt bohócokodó "színeszek" játékához képest még az Imperium Galactica ezredese is Robert de Niro-szintű alakítást nyújt. De a legbrutálisabb alak még maga Lord Bane (a nagybetűs Főgonosz), aki egy hiszudolláros szörny-maszkban szentenszékben lenkedik, és pont úgy gesztikulál, mint hamvas ifjúkorom kedvenc osztályfőnöke. Szóval elég idétlenül néz ki, na...

Mindezen negatívumok ellenére kiváló játéknak tartom a Warlords III-at, mivel egy stratégiai program esetében a grafika számomra teljesen másodlagos. Ami igazán számít, az a logikusan felépített játékmenet, a hosszú távú élvezhetőség és a már emlegetett hangulat. Szerintem ennyi elég is az üdvösséghez.

T.J.

warlords III **Kiadja: Broderbund**

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Egyszerűen marha jó és képzelt  
X Kiseb szóröny külső + kevés a kaland elem

85%

# APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST!

A MicroProse UFO című programja három évvel ezelőtt igazi slágernek számított. Evezetes akciókkal vegyített stratégiai játék abban az időben teljesen egyedülálló volt. Aztán egy év múlva jött a folytatás, a Terror from the Deep, ami nekem csalódást okozott. Nem volt rosszabb, mint elődje, de sokkal jobb sem. Az ellenfelek sokkal erősebbek és találmányabbak voltak, de az új ötletek teljesen hiányoztak belőle. Amikor megkaptam tesztelésre az immár sorozattá teljesebbé alkotás harmadik részét, kicsit vegyes érzelmekkel ültem le a gép elé. Nem tudtam ugyanis, hogy most megint az első kiadásról nyízzak le egy újabb bűrt, vagy végre sikerül valami fontosat is hozzátenni az UFO-hoz. De először is nézzük a történetet:

2084. A Föld lakossága óriási városokban összpontosul. A több, mint 50 éve biztonságban élő emberiség teljesen elhunyt. Mega Primus, azaz a főváros felett megnyíló dimenzió-kapukon keresztül idegenek lépik el az eget. Az ostrom megkezdődött.



És a primitív berendezés nem sokáig védi meg a bázist



Mega Primus – egy város száz év múlva

## VESZÉLY

Amikor egy idegen tartózkodik Mega Primus városában, azonnal megjelenik a figyelmeztető ablak. Ekkor először ki kell jelölőnünk, hogy melyik ügynökök és melyik járművek menjenek ki a helyszínre (dobjuk az embereket a járműbe), majd a katona vagy a jármű ikonjára kattintva, felszerelhetjük őket, és máris kezdődhet az üldözés.

## CSATA

A játék fő képernyőjén a város térképét látjuk. Az alatta lévő irányítópanel nyolc fülével érhetünk el mindent, ami a város védelme során fontos lehet.

A város közepén egy hatalmas, komor épület ad otthont a védekező erők központjának. Itt állomásoznak az ügynökök, továbbá a harcban bevethető járműveket, felszereléseket is kezdetben itt találjuk.

A térképen bármelyik másik házra is rábökhetünk, s ilyenkor megtudjuk, melyik kinek a tulajdona, milyen célt szolgál és van-e ott emberünk. Egy gyanús vagy ellenséges kézen lévő épülethez később kiküldhetjük csapatainkat, s az ott lévő idegenek vagy biztonsági erők legyőzésével gyengítjük a szervezetet, és idegen eszközöket szerezhetünk. Azt, hogy melyik cégek kerültek már idegen befolyás alá, az Alien Infiltration nevű grafikon bűngészésével tudhatjuk meg.



A bázis föld feletti része azért nem annyira bonyolult



Hát ezek meg hogy kerültek a hátnk mögé?

vetik egymást az események, módosíthatjuk a játék sebességét.

Folyamatos játékban katonák harc közben három stratégiát követhetnek, ami a cél eléréséhez választott útirányt befolyásolja. A biztonságos katona mindig a fedezékek közelében halad, míg az agresszív a legrövidebb utat választja, így nem biztos, hogy szükség esetén időben el tud rejtőzni.

Amikor katonánk meglát egy idegent, azonnal fedezéket keres (1 lépésnyi távolságban), majd automatikusan tüzet nyit. A lövés típusát is beállíthatjuk. A célzott lövés a legpontosabb, de több idő kell a felkészüléshez, így emberünk ritkábban tüzel. A Snap shot egy gyors, céltalan lövés az ellenség irányába, az Auto shot pedig egy sorozat, amely szintén céltalan. Az utóbbi kettő csak közeli célpont esetén hatásos. A lövöldözés hatékonyságánál arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a kezdő katonák pontatlannal lönek. Éppen ezért az öreg, képzett katonák pótolhatatlanok. Szereljük fel őket mindig a legjobb eszközökkel, és ne hagyjuk őket fedezetlenül.

A régi változatban a két fél felváltva kerül sorra. Ebben a módban minden tevékenységhez idegység (TU) kell, ami a körök kezdetén egy maximális értékről indul. Itt az ellenfél megpillantása után nekünk kell fedezékbe vinnünk emberünket, majd tüzelnünk (a célpontot a jobb egérgombbal jelöljük ki). Ha több fegyverünk is van, ki kell választanunk, melyiket akarjuk használni.

Itt arra kell figyelnünk, hogy ha a mozgással túl sok idegységet felhasználunk, a végén már nem tudunk löni egy menet közben felfedezett idegene. Ha a kört úgy fejezzük be, hogy hagyunk egy lövés-re elegendő idegységet, akkor katonánk képes lesz az öt megtámadó idegenre visszaléni. (Ehhez persze agresszív támadás kell, mert biztonsági módban emberünk először elrejtőzik, s így felhasználja idegységét.)

Az egy egységbe tartozó katonákat együtt vagy akár külön-külön is mozgathatjuk. A csapat két felállításban menetelhet: sorban egy másik mögött, vagy szétzóródva. A menetirányt a bal gombbal

jelöljük ki, míg a jóbball csak a megfelelő irányba fordíthatjuk embereinket. Ha valamelyik meglát egy idegent, a képe fölött egy pötty jelenik meg. Erre rábökve az idegen a kép közepére kerül. Az emberek mozgani futva, sétálva vagy kúszva tudnak. A futás kevesebb idegységet, de sokkal több energiát használ el, és a futó katona nem tud ráilon a hirtelen elé kerülő ellenfélre sem. A mászás ezzel szemben sokkal lassabb, de biztonságosabb. Egy ellenséggel szembeállóva letérdehlhetünk valami fedezék mögé, így egyrészt nehezebben találalm el és a célzás is sokkal pontosabb lesz (persze a letérdelés és felállítás idegységekbe kerül.) A katonák előtt rejtett területek nekünk is láthatatlanok.

A csata fő célja nem az ellenfelek megsemmisítése, hanem tárgyak zsákmányolása és az idegenek foglyul ejtése. Ha a leölt ellenfelek eldöbnak valamit, győzelem esetén automatikusan magunkkal visszük. Ha viszont visszavonulunk, csak azt tarthatjuk meg, amit előtte katonáink felvettek (a tárgy fölé kell állni és a felszerelések képen felvenni).

A csatában löfegyverek mellett használhatunk gránátokat is. Itt be kell állítanunk, hány másodperc múlva robbanjanak fel. Nyilvánvaló, hogy rossz beállításokkal magunkat is a levegőbe fogjuk repíteni.

Katonáinkat és tudósainkat a civil lakosság közül toborozhatjuk. A felvételt előtt válaszunk ki valamelyik bázist, a szükséges ember típusát és végül figyelmesen nézzük végig a jelentkezők adatait. A

több hajóval, különböző irányból. Mivel a cél nem a megsemmisítésük, hanem az elfogásuk, ne lökjük le az ellenséget a levegőben. Miután lezuhantak, minél hamarabb oda kell érniük, mert az idegenek minden használható dolgot megsemmisítenek.

Ha járműünk üzemanyaga elfogy, vissza kell térni a bázisra, ahol a automatikusan újratöltik. A sérült hajókat ugyanígy javítják. A szerelés ideje a sérült hajók számától és a károk nagyságától függ.



Éjszakai üldözéses verseny

# ypse

felvett emberek fizetése és tartása komoly kiadásokat jelent, így előfordul, hogy később néhányat ki kell rügünk.

Felszerelés vásárlásánál figyelniünk kell rá, hogy a szükséges eszközökből (legmodernebb fegyverek, löszerek...) mindig elegendő legyen a bázison. Az embereket, járművet, felszerelést, és elfogott idegeneket át is küldhetjük egyik bázisunkról a másikra. A felesleges dolgokat és idegeneket viszont minél előbb el kell adnunk, hiszen ezek csak anyag is szűkös raktárunkat terhelik.

## JÁRMŰVEK

Járműveinket fegyverekkel, motorral, kiegészítő eszközökkel szerelhetjük fel. Ezek a gépek juttatják el katonáinkat a csaták helyszínére (bár az embereket akár gyalog is kiküldhetjük), átmehetnek a dimenziókapukon, és megtámadhatják meg az ellenséges hajókat. Mozgás közben kikapcsolhatjuk a jármű fegyvereit (ha például élve akarunk elkapni egy gyengébb idegen hajót), beállíthatjuk az utazási magasságot, a támadás típusát (megint a biztonságos és az agresszív közötti skálán), és egy újratartak a következő útvonalat.

A város feletti lővöldözés károkat okozhat az épületekben, ami fellájtja a tulajdonost és a szenátust is.

Ezért kapcsoljuk ki a fegyvereket mindaddig, amíg a célpont valamilyen épület mögött bujkál. Támadjunk

## OKTATÁS

A katonák képességeit harci és Pszi tréningeken fejleszhetjük. A tanuló katonák ugyanúgy részt vesznek a bevetéseken, de amikor visszatérnek a bázisra, folytatják a tanulást. A sérült katonáknak viszont először fel kell gyógyulniuk. Az oktatás megkezdéséhez kellene a megfelelő oktatótermek. Ha pedig túl sokan vannak az osztályban, csökken az oktatás eredményessége.

## PÉNZ

A szenátus hetente utal át pénzt, melynek összege munkánk hatékonyságától függ. Hát van egy jó, meg egy rossz hírem. A jó az, hogy a játék megint megfelel a MicroProse hírnevének. Izgalmas, gondolkodtató és heteken át lekötí az embert. H-

Az első bevetés, rögtön a kongresszusi központban



## KUTATÁS

Ahhoz, hogy a technikailag jóval fejlettebb idegennel végig versenyben tudjunk maradni, rengeteg kvantumfizikusra, biokémikusra, a gyártáshoz pedig mérnökre lesz szükségünk. Amikor ugyanis valamilyen idegen tárgyat zsákmányolunk, meg kell kezdenünk annak vizsgálatát és gyártását, hogy később saját oldalunkon is bevehessük a fejlettebb technológiát. A tudósokat mindig lássuk el munkával, mert az unatkozó kutató elég drága mulatság. A felfedezett

hetetlen lényeket, soha nem látott szerkezetüket várszol elénk. Gyönyörű grafikája egy alap Pentiumon is élvezhetően gyorsan görögül, a hanghatások pedig kitűnő hangulatot teremtenek a játék örára.

Rossz viszont az, hogy bejött, amitől tartottam. Az előző változatokhoz képest az egyetlen igazi újdonság, hogy a csatákat valós időben is kipróbálhatjuk. Változott persze a kezelőfelület, a történet, az ellenfelek, a felfedezhető dolgok listája, de a lényeg maradt a régi. Ezért a program megvásárlását inkább azoknak ajánlom, akiknek nincs meg valamilyen előzmény.

P.K.

## HÁZISOK

A játék során maximum nyolc bázisunk lehet. Sok és jól elhelyezett bázissal katonáink riasztás után a lehető legrövidebb idő alatt érnek a helyszínre, s így nagyobb az esélyünk az idegen lények elfogására és eszközök zsákmányolására. A bázis helyének kiválasztásakor figyeljünk arra, hogy később szükség esetén legyen hely a növekedésre.

Amig egy bázison vagyunk, a játék ideje megáll. Itt a képen a bázis alaprajzát látjuk, a már felszerelt szobákkal. Új terem építésekor fontos az építkezés ideje, ára és a fenntartási költsége. Új szobákat csak már meglévő folyosó mellé tehetünk, de később ezeket szükség esetén le is rombolhatjuk.

Kezdetben csak 11 különböző terem van, de ahogy új technológiákat fedezünk fel, a választék fokozatosan bővül. Külön szoba kell embereinknek pihenésre, gyógyulásra, tanulásra, kutatásra és gyártásra. Emellett van egy raktár, egy járműjavító, egy idegenek tárolására kialakított hely és egy biztonsági központ.



A megfelelő felszerelés kiválasztása dönti el az egész akció kimenetelét

x-com: apocalypse **Kiadja: MicroProse**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBŐNÁ

486DX100, 0MB RAM, 2xCD, SVGA

Izgalmas • szórakoztató • hosszú játékmennyiség • semmi lényeges újdonság

80%

# APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST!

A MicroProse UFO című programja három évvel ezelőtt igazi slágernek számított. Elvezetés akciókkal vegyített stratégiai játék abban az időben teljesen egyedülálló volt. Aztán egy év múlva jött a folytatás, a Terror from the Deep, ami nekem csalódást okozott. Nem volt rosszabb, mint elődje, de sokkal jobb sem. Az ellenfelek sokkal erősebbek és találékonyabbak voltak, de az új ötletek teljesen hiányoztak belőle. Amikor megkaptam tesztelésre az immár sorozatát teljességet alkotás harmadik részét, kicsit vegyes érzelmekkel ültem le a gép elé. Nem tudtam ugyanis, hogy most megint az első kiadásról nyízzak le egy újabb bört, vagy végre sikerült valami fontosat is hozzátenni az UFO-hoz. De először is nézzük a történetet:

2084. A Föld lakosságának óriási városokban összpontosul. A több, mint 50 éve biztonságban élő emberiség teljesen elnyúlt. Mega Primus, azaz a főváros felett megnyíló dimenzió-kapukon keresztül idegenek lépik el az eget. Az ostrom megkezdődött.



Éz a primitív berendezés nem sokáig védi meg a bázist



Mega Primus – egy város száz év múlva

## VESZÉLY

Amikor egy idegen tartózkodik Mega Primus városában, azonnal megjelenik a figyelmeztető ablak. Ekkor először ki kell jelölőnünk, hogy melyik ügynökök és melyik járművek menjenek ki a helyszínre (dobjuk az embereket a járműbe), majd a katona vagy a jármű ikonjára kattintva, felszerelhetjük őket, és máris kezdődhet az üldözés.

## CSATA

A játék fő képernyőjén a város téréképét látjuk. Az alatta lévő irányítópáncél nyolc fülével érhetünk el mindent, ami a város védelme során fontos lehet.

A város közepén egy hatalmas, komor épület ad otthont a védekező erők központjának. Itt állomásoznak az ügynökök, továbbá a harcban bevethető járműveket, felszereléseket is kezdetben itt találjuk.

A térékpen bármelyik másik házra is rábökhetünk, s ilyenkor megtudjuk, melyik kinek a tulajdona, milyen célt szolgál és van-e ott emberünk. Egy gyanús vagy ellenséges kézen lévő épülethez később kiküldhetjük csapatainkat, s az ott lévő idegenek vagy biztonsági erők legyőzésével gyengíthetjük a szervezetet, és idegen eszközöket szerezhathatunk. Azt, hogy melyik cégek kerültek már idegen befolyás alá, az Alien Infiltration nevű grafikon bűngészésével tudhatjuk meg.



A bázis föld feletti része azért nem annyira bonyolult



Hát ezek meg hogy kerültek a hátnak mögé?

vetik egymást az események, módosíthatjuk a játék sebességét.

Folyamatos játékban katonák harc közben három stratégiát követhetnek, ami a cél eléréséhez választott útirányt befolyásolja. A biztonságos katona mindig a fedezékek közelében halad, míg az agresszív a legrövidebb utat választja, így nem biztos, hogy szükség esetén időben el tud rejtőzni.

Amikor katonánk meglát egy ideget, azonnal fedezéket keres (1 lépésnyi távolságban), majd automatikusan tüzet nyit. A lövés típusát is beállíthatjuk. A célzott lövés a legpontosabb, de több idő kell a felkészüléshez, így emberünk ritkábban tüzel. A Snap shot egy gyors, céltalan lövés az ellenség irányába, az Auto shot pedig egy sorozat, amely szintén céltalan. Az utóbbi kettő csak közeli célpont esetén hatásos. A lövöldözés hatékonyságánál arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a kezdő katonák pontatlannal lőnek. Éppen ezért az öreg, képzett katonák pótolhatatlanok. Szereljük fel őket mindig a legjobb eszközökkel, és ne hagyjuk őket fedezetlenül.

A régi változatban a két fél felváltva kerül sorra. Ebben a módban minden tevékenységhez idegység (TU) kell, ami a körök kezdetén egy maximális értékről indul. Itt az ellentel megpillantása után nekünk kell fedezékbe vinnünk emberünket, majd tüzelnünk (a célpontot a jobb egérgombbal jelöljük ki). Ha több fegyverünk is van, ki kell választanunk, melyiket akarjuk használni.

Itt arra kell figyelniünk, hogy ha a mozgással túl sok idegységet felhasználunk, a végén már nem tudunk löni egy menet közben felfedezett idegenre. Ha a kört úgy fejezzük be, hogy hagyunk egy lövésre elegendő idegységet, akkor katonánk képes lesz az öt megtámadó idegenre visszaléni. (Ehhez persze agresszív lámadás kell, mert biztonsági módban emberünk először elrejtőzik, s így felhasználja idegységeit.)

Az egy egységbe tartozó katonákat együtt vagy akár külön-külön is mozgathatjuk. A csapat két felállításban menetelhet: sorban egy másik mögött, vagy szétszóródva. A menetirányt a bal gombbal

jelöljük ki, míg a jöbball csak a megfelelő irányba fordíthatjuk embereinket. Ha valamelyik meglát egy ideget, a képe fölé egy pötty jelenik meg. Erre rábökve az idegen a kép közepére kerül. Az emberek mozogni futva, sétálva vagy kúszva tudnak. A futás kevesebb idegységet, de sokkal több energiát használ el, és a futó katona nem tud ráloni a hirtelen elé kerülő ellentelre sem. A mászás ezzel szemben sokkal lassabb, de biztonságosabb. Egy ellenséggel szembeállóva letérdelhetünk valami fedezék mögé, így egyrészt nehezebben találunk el és a célzás is sokkal pontosabb lesz (persze a letérdelés és felállítás idegységekre kerül.) A katonák előtt rejtett területek nekünk is láthatatlanok.

A csata fő célja nem az ellenfelek megsemmisítése, hanem tárgyak zsákmányolása és az idegenek foglyul ejtése. Ha a leölt ellenfelek eldöbnak valamit, győzelem esetén automatikusan magunkkal visszük. Ha viszont visszavonulunk, csak azt tarthatjuk meg, amit előtte katonáink felvettek (a tárgyat fölé kell állni és a felszerelések képen felvenni).

A csatában löfegyverek mellett használhatunk gránátokat is. Itt be kell állítanunk, hány másodperc múlva robbanjunk fel. Nyilvánvaló, hogy rossz beállításokkal magunkat is a levegőbe fogjuk repíteni.

Katonáinkat és tudósainkat a civil lakosság közül toborozhatjuk. A felvételt előtt válaszunk ki valamelyik bázist, a szükséges ember típusát és végül figyelmesen nézzük végig a jelentkezők adatait. A

több hajóval, különböző irányból. Mivel a cél nem a megsemmisítésük, hanem az elfogásuk, ne lökjük le az ellenséget a levegőben. Miután lezuhantak, minél hamarabb oda kell érniük, mert az idegenek minden használható dolgot megsemmisítenek.

Ha járműünk üzemanyaga elfogy, vissza kell térni a bázisra, ahol a automatikusan újratöltik. A sérült hajókat ugyanígy javítják. A szerelés ideje a sérült hajók számától és a károk nagyságától függ.



Éjszakai üldözési verseny

## OKTATÁS

A katonák képességeit harc és Pszi tréningeken fejleszthetjük. A tanuló katonák ugyanúgy részt vesznek a bevetéseken, de amikor visszatérnek a bázisra, folytatják a tanulást. A sérült katonáknak viszont először fel kell gyógyulniuk. Az oktatás megkezdéséhez kellene a megfelelő oktatóterem. Ha pedig túl sokan vannak az osztályban, csökken az oktatás eredményessége.

## PÉNZ

Idégen fegyvereket és eszközöket pedig azonnal építjük meg és használjuk fel.

A szénátus hetente utal át pénzt, melynek összege munkánk hatékonyságától függ. Hát van egy jó, meg egy rossz hírem. A jó az, hogy a játék megint megfelel a MicroProse hírnevének. Izgalmas, gondolkodtató és heteken át leköti az embert. Hi-

# ypse

felvett emberek fizetése és tartása komoly kiadásokat jelent, így előfordul, hogy később néhányat ki kell rügünk.

Felszerelés vásárlásánál figyelniünk kell rá, hogy a szükséges eszközökből (legmodernebb fegyverek, löszerek...) mindig elegendő legyen a bázison. Az embereket, járművet, felszerelést, és elfogott idegeneket át is küldhetjük egyik bázisunkról a másikra. A felesleges dolgokat és idegeneket viszont minél előbb el kell adnunk, hiszen ezek csak anyag is szűkös raktárunkat terhelik.

## JÁRMŰVEK

Járműveinket fegyverekkel, motorral, kiegészítő eszközökkel szerelhetjük fel. Ezek a gépek juttatják el katonáinkat a csaták helyszínére (bár az embereket akár gyalog is kiküldhetjük), átmehetnek a dimenziókapukon, és megtámadhatják meg az ellenséges hajókat. Mozgás közben kikapcsolhatjuk a jármű fegyvereit (ha például élve akarunk elkapni egy gyengébb idegen hajót), beállíthatjuk az utazási magasságot, a támadás típusát (megint a biztonságos és az agresszív közötti skálán), és egy újratartak a következő útvonalat.

A város feletti lővöldözés károkat okozhat az épületekben, ami felláztatja a tulajdonost és a szenátust is.

Ezért kapcsoljuk ki a fegyvereket mindaddig, amíg a célpont valamilyen épület mögött bujkál. Támadjunk

Az első bevetés, rögtön a kongresszusi központban



## KUTATÁS

Ahhoz, hogy a technikaiailag jóval fejlettebb idegennel végig versenyben tudjunk maradni, rengeteg kvantumfizikusra, biokémikusra, a gyártáshoz pedig mérnökre lesz szükségünk. Amikor ugyanis valamilyen idegen tárgyat számkönyölünk, meg kell kezdenünk annak vizsgálatát és gyártását, hogy később saját oldalunkon is bevehessük a fejlettebb technológiát. A tudósokat mindig léssük el munkával, mert az unatkozó kutató elég drága mulatság. A felfedezett

hetetlen lényeket, soha nem látott szerkezetüket várásol ének. Gyönyörű grafikája egy alap Pentiumon is élvezhetően gyorsan görödi, a hanghatások pedig kitűnő hangulatot teremtenek a játék örára.

Rossz viszont az, hogy bajlott, amitől tartottam. Az előző változatokhoz képest az egyetlen igazi újdonság, hogy a csatákat valós időben is kipróbálhatjuk. Változott persze a kezelőfelület, a történet, az ellenfelek, a felfedezhető dolgok listája, de a lényeg maradt a régi. Ezért a program megvásárlását inkább azoknak ajánlom, akiknek nincs meg valamilyen előzmény.

P.K.

# COM

## BÁZISOK

A játék során maximum nyolc bázisunk lehet. Sok és jól elhelyezett bázissal katonáink riasztás után a lehető legrövidebb idő alatt érnek a helyszínre, s így nagyobb az esélyünk az idegen lények elfogására és eszközök zsákmányolására. A bázis helyének kiválasztásakor figyeljünk arra, hogy később szükség esetén legyen hely a növekedésre.

Amíg egy bázison vagyunk, a játék ideje megáll. Itt a képen a bázis alaprajzát látjuk, a már felszerelt szobákat. Új terem építésékor fontos az építkezés ideje, ára és a fenntartási költsége. Új szobákat csak már meglévő folyosó mellé tehetünk, de később ezeket szükség esetén le is rombolhatjuk.

Kérdésben csak 11 különböző terem van, de ahogy új technológiákat fedezünk fel, a választék fokozatosan bővül. Külön szoba kell embereinknek pihenésre, gyógyulásra, tanulásra, kutatásra és gyártásra. Emellett van egy raktár, egy járműjavító, egy idegenek tárolására kialakított hely és egy biztonsági központ.



A megfelelő felszerelés kiválasztása dönti el az egész akció kimenetelét

x-com: apocalypse Kiadja: MicroProse

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486DX100, 0MB RAM, 2xDisk, SVGA

/ Izgalmas • szórakoztató • hosszú játékmennyiség •  
X semmi lényeges újdonság

80%



# CINKELT LAPOK

## SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

Mindenek előtt engedjétek meg egy helyreigazítást – a nyomda ördögének köszönhetően ugyanis nem egészen pontosan jelent meg a múlt számban a SOTE cheat. A játéknak a következő néven kell nekifognunk: Wampa Stompa. Tehát a Wampa előtt egy, utána pedig két (!) szóközt kell beütni és arra is kell ügyelni, hogy a szavakat nagybetűvel kezdjük! A további tennivalókat már tudjátok, abban szerencsére nem volt hiba.

## RALLY CROSS (PLAYSTATION)

A Rally Cross családok beviteléhez egyszerűen kezdjük el egy új szezon, ám ne a saját nevünkkel, hanem a következő kódok valamelyikével jelentkezünk be: banzai - ütökések kikapcsolása radbrad - gravitáció stone - extra gravitáció float - könnyű autók feather - még könnyebb autók spinner - a kerekek csak minimálisan tapadnak fat tires - dupla széles kerekek no wheels - nincsenek kerekek wheels - csak kerekek vannak noviscous - nincs lassulás a vízben vagy a sárban vet\_me - a Veterán fokozat behívása im\_a\_pro - a Pro fokozat behívása weooo - a Suicide mód behívása

## CASPER (PLAYSTATION)

A következő kóddal Casper - valódi szellemhez méltóan - immár képes lesz a falakon átrepülni. Először is menjünk valamelyik szobának a bal felső sarkába, és tartsuk lenyomva a következőket: (Fel+Bal)+L1+R1+Start. Ha jól csináltuk, ekkor a játéknak le kell fagnia. Ezután engedjük el a Fel+Balt és

az L1-et, majd továbbra is benyomva tartva az R1+Startot nyomjunk egy Le+Balt, majd egy Háromszöget. A játékok ekkor továbbindul, és ha minden OK, akkor az R1-et benyomva átkelhetünk a falakon. Casper majd az L1 lenyomásával tehetjük vissza. Az első pályán ezzel a módszerrel jó néhány titkos szobát könnyedén megtalálhatunk.

## HEXEN (PLAYSTATION)

A cheat-menü aktiválásához elsőként látogassunk el az Options menübe, s ott lépünk a Controller Setup képernyőre. Ott tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Jobb, Le, Jobb, Háromszög, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, és a "Cheat Mode Activated" felirat kíséretében a címképernyőre kell visszakérülnünk. Ezek után a Cheat Menü játék közben, a pauszánál lehet lekérni.

## HEXEN (NINTENDO 64)

Lássuk, mi a helyzet a N64 verzióval! Indítsunk egy játékot, majd pauszáljuk le. Most a kamera-gombokkal a következő kombinációt vigyük be: Fel-C, Le-C, Bal-C, Jobb-C. Ezután egy hangot hallhatunk, és megjelenik a "Cheat" opció. A Cheat menübe belépve újabb kódokat vihetünk be: god Mode (sérthetetlenség): Bal-C, Jobb-C, Le-C. Clipping (át lehet menni a falakon): Fel-C hússzor, Le-C. Fel-C, Bal-C, Le-C, Fel-C. butcher (azonnal meghalnak az ellenfelek): Le-C, Fel-C, Bal-C, Bal-C. health (100% energia): Bal-C, Fel-C, Le-C. A Collect opció alatt újabb dolgokat lehet behozni: all keys (az összes kulcs): Le-C, Fel-C, Bal-C, Jobb-C.

all artifact (az összes tárgy): Fel-C, Jobb-C, Le-C, Fel-C. all weapons (az összes fegyver): Jobb-C, Fel-C, Le-C, Le-C. puzzle items (a szint teljesítéséhez szükséges összes dolog): Fel-C, Bal-C háromszor, Jobb-C, Le-C, Le-C.

## HEXEN (SATURN)

Ha már lúd, legyen kövér, íme a csalló kód a Saturn változathoz is: Lépjünk az Options képernyőre, és adjuk be: Fel, Le, Bal, Jobb, Y, Y, Z, Z, A, X, Fel, Le, C és B. Ezután menjünk a Miscellaneous Options megjelenítési képernyőre, ahol immár egy "Cheat" felirat is látható. Ezt kiválasztva egy csomó remek csalás közül válogathatunk, többek között van God Mode is és pályaugrás is.

## MAGIC CARPET (SATURN)

A csalás bekapcsolását az Opciók képernyőn végezhetjük el, méghozzá úgy, ha a Sound Test-nél a következő hangokat játsszuk le: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Ha jól csináltuk, egy "Cheat!" felirat fog megjelenni a képernyő tetején, az alján pedig egy pályaválasztó opció. Nos, akkor válasszuk ki a szimpatikus helyszínt, és indítsuk el a játékot. Az akció lepauszálása után a következő turpisságokkal próbálkozhatunk: az X gombbal az összes varázslatot előhívhatjuk, az Y-nal befejezhetjük a szintet, végül a Z-vel pedig extra manához juthatunk.

## DARKLIGHT CONFLICT (SATURN)

Az alábbi csalással elérhetővé válik az összes szint, sérthetetlenek lehetünk, sőt még egy Smart Bomb opciót is bekapcsolhatunk. Menjünk az Options menübe, és ott a következőket

nyomjuk le: Le, Le, Fel, X, Bal, Bal, R, L és Start. Ezzel egy új menüpont jelenik meg a főmenüben, melynek megjelölése: "EXTRA".

## TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Nos, úgy tűnik a PlayStation változathoz is van egy működőképes pályaugró cheat, eléréséhez az alábbiakat tegyük. Játék közbe üssük le a Select-et, amivel Inventoryba kerülünk. Itt kell beütni a kódot: L2, R2, L1, Kör, Háromszög, L1, R2, L2. Ha ezek után visszatérünk a játékba, máris kezdhettük a következő szintet - így akár végig is mehetünk az egész játékon.

## THUNDER TRUCK RALLY (PLAYSTATION)

Menjünk a főmenü képernyőjére, itt gépelhetjük be a különböző hatású kódokat. Ha valami értelmeset visznék be, egy bőftentést kell hallanunk.

Nagy traktorok: L1, R2, L2, R1 és Fel. Nincs sérülés: Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le, L1 és R2. Szuper kocsi: L2, Bal, Jobb, Fel, Le, R2.

## THE LOST WORLD (PLAYSTATION)

A játék programozói eléggé betettek az egyszerű játékosnak azzal, hogy a pályakódok mindent megjegyeznek, viszont - a sok lehetséges variáció miatt - megkönnyítették azok dolgát, akik a "próbálgatók" módszerrel kívánának továbbjutni. Én is próbálkoztam, és lám: sikerrel jártam. (Azt sajnos nem tudom garantálni, hogy - az összes DNS megkeresése esetén - a pályakódok megnyitják majd a szintvégi galériákat, azt viszont megígérhetem, hogy egyik kód sem szűkölködik életben.)

# APOK

Human Hunter: Háromszög, Négyzet, X, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, X, Négyzet.  
 Velociraptor: X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet, X.  
 T-Rex: Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet.  
 Human Prey: Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Négyzet, X.

## DOOM 64 (N64)

Néhány pályakód a legnehezebbek közül. A címképernyőn az Options menüben levő Password pont alatt kell benyomni őket:  
 CB92NBPLSYL7J027: Terraformer  
 BXYH7G416Z4PJ7Z: Main Engineering  
 CYCCMGPKX47GTS2B: Holding Area  
 CF37PG6DS12ZPFKB: Tech Center  
 BXR0TH1F52GG7W7B: Alpha Quadrant  
 BBXWHLGSXB8F4RKB: Research Lab  
 FV9F155QGFVDWJB: Final Outpost  
 FFLBMQ6CVV1CFF1B: Even Simpler

## DRAGONHEART: FIRE & STEEL (PLAYSTATION)

Pályakódok Gáspár Emil és Stefán Tibor, budapesti olvasóinktól:

1. PINE FOREST
2. CREEK:  
ST7ZDPN3NXXNMSL
3. DARK FOREST:  
7XLTQBLW7WCGFDK
4. PLAINS OF LATHEDON:  
7M47TMMVQVRNKQSW
5. PENDAWOOD:  
3H3VFKFLZS64SNB
6. THE VILLAGE FYRD:  
GC9LWFWJN7XWHC
7. THE MOUNTAIN BARBARIANS:  
3PJHBN6DQCJFBQ

8. THE WYRM SPINE MOUNTAINS:  
P4G4BNCPJHZKVCZ
9. THE VILLAGE ULATHERV:  
G4RM3CJH3KGWRDL
10. THE CHAON SWAMP:  
NJ6LQNXD7J4X9WS
11. RUINS OF CAMELOT:  
KH6PJRRNB64JFH
12. THE CRYPT OF CAMELOT:  
DMVWWNMRDGGHGXQ
13. THE BATTLEGROUND:  
7FJSD7DKWXWGBVK
14. CAER EINONCH, ENTRANCE:  
H3THJ7MXHLXC9DP
15. CAER EINONCH, BATTLEMENT:  
BTLBPXGXHB6LFZ
16. CAER EINONCH, TOWER:  
LPJMFHWHXC3S7JC
17. COURTYARD:  
JJN9JH7KHM7P4G
- 17+1: ARENA

## LOST VIKINGS 2. (PLAYSTATION)

Pályakódok:

1. NTR0
2. 1ST5
3. 2NDS
4. TRSH
5. SW1M
6. WOLF
7. BR4T
8. K4RN
9. BOMB
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B3SV
15. R3TO
16. DRNK
17. Y0VR
18. 0V4L
19. T1N3
20. D4RK
21. H4RD
22. HRDR
23. LOST
24. 0BOY

25. HOM3
26. SHCK
27. TNLL
28. H3LL
29. 4RGH
30. B4DD
31. D4DY

## BLAST CORPS (N64)

Menjünk közvetlen közelébe egy épületnek, amit le akarunk rombolni, és próbáljunk meg kiszállni a járműből. Ez persze nem fog sikerülni, viszont ha továbbra is nyomva tartjuk a Z gombot, az épület nemsokára megsemmisül.

## HEXEN II (TELJES VERZIÓ)

GOD: god mód ki/be  
 NOCLIP: a szokásos... (ki/be)  
 NOTARGET: az ellenfelek nem látnak bennünket (ki/be)  
 CHANGELEVEL X: X szintre váltja a karaktert  
 RESTART: újraindítja a szintet  
 NAME X: X névre átnevezi a karaktert  
 GIVE H X: az egészséget X értékre növeli (0-999)  
 GIVE 2: a második fegyver  
 GIVE 3: a harmadik fegyver  
 GIVE 4: a negyedik fegyver  
 IMPULSE 9: az összes fegyver+mana  
 IMPULSE 10: fegyverváltás  
 IMPULSE 13: tárgy felemelése  
 IMPULSE 14: a "Báránnyó" (vagy mi a szósz). Helyesbíték (Martin után szabadon): "Báránnyó Váloztató Kézi Készülék", röviden: BVKK. (ejtsd: bévékáká)  
 IMPULSE 23: fáklia  
 IMPULSE 43: az összes fegyver+ tárgy+mana  
 IMPULSE 44: elhajít egy tárgyat  
 IMPULSE 100: használni a fáklit  
 IMPULSE 101: +25 health  
 IMPULSE 102: feltámasztás  
 IMPULSE 103: használni a Kratert  
 IMPULSE 104: Chaos Device  
 IMPULSE 105: fegyver upgrade  
 IMPULSE 106: segítő megidézése  
 IMPULSE 107: láthatatlanság  
 IMPULSE 108: Glyph  
 IMPULSE 109: nyúlcipők  
 IMPULSE 110: Repulsion  
 IMPULSE 112: repülés  
 IMPULSE 113: Force Cube  
 IMPULSE 114: Icon  
 CHASE\_ACTIVE 1: külső perspektívára vált (a 0-val meg vissza)  
 IMPULSE 299: minden tárgyból 20 db

Pályakódok:

A pályaneveket MAP után kell a konzolba beírni, a szint sorszámaival egyetemben (space nélkül), pl: MAP ROMERIC4.  
 DEMO(1-3)  
 VILLAGE(1-5)  
 RIDER1A  
 MESO(1-6)  
 EGYPT(1-6)  
 RIDER2C  
 ROMERIC(1-7)  
 CASTLE(4-5)  
 CATH  
 TOWER  
 EIDOLON

## LOMAX (PC)

A játék PC-s konverzióját készítő emberek nem nagyon erőltették meg magukat, mert a PC-s változatban is ugyanúgy működnek a PlayStation-pályakódok. (Id. a nyári dupla számunkban).

## EXTREME ASSAULT (PC)

A dupla számunkban közölt cheat az amerikai verzióra vonatkozott. A biliontyúk az európaiban is ugyanúgy működnek, csak a cheat mód aktiválása az OHDEAR begépelésével lehetséges.

## TAKE NO PRISONERS (PC)

A SHIFT+0 ( ) megnyomása után aktiválhatjuk a cheat üzemmódot: BIGCHEATER: god mód  
 FLY: repülés  
 NOCLIP: át lehet kocogni a falakon  
 Ugyancsak SHIFT+0-val szállhatunk ki.

## AH-64D LONGBOW (PC)

A CA.INI file-t töltjük be egy sima editorba (például a Norton Köcsögbe), kerestessünk rá a CHEATS szóra, és itt az INFINITEAMMO=0 és INVULNERABILITY=0 után álló nullákat írjuk át szépen 1-re.

## HYPERBLADE (PC)

MDMKSB: megnöveli a támadást  
 SHUIN: bekapcsolja a rejtett csapatokat  
 GORILLA: gorillává változtatja a karaktert.  
 SPICYBRAINS: fejjel lefelé fordítja a karaktert  
 POTATO: lecsökkenti a karakter méretét

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.  
 Internet szolg.  
 2000 Ft + ÁFA-tól.  
 1166MMX, TX, 1.44, 1.7GB, 16MB, 14". Ház, 105g. bill.  
 125900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.  
 Javítás, tanácsadás.  
 Viszonteladókát is kiszolgálunk!  
 Tel./Fax: 341-5343,  
 06-20/264-507

Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

# Nem is olyan (k)rossz!

Mialatt minden autóverseny-rajongó úgy várta a V-Rally-t, mint a Messiást, naponta kémmelve az 576 Shop választékát, a PlayStation-ös faknál mindenkinek elsiklott a tekintete egy bizonyos Rally Cross feliratú dobor fölött. Nos, miután a V-Rally csak kevesek várakozását váltotta be, gondolom ez a játék nemcsak nekem okozott kellemes csalódást. Ugyan a játék grafikailag alulmarad az Infogrames üdvöskéje mellett, azonban ez az első PlayStationös autóverseny, amivel legalább olyan átéléssel tudtam játszani, mint annak idején a Sega Rallyval Saturnon. Végre egy olyan PlayStation játék, ahol nincsenek kocka autók és születes tájak, ráadásként pedig a járművek maximálisan úgy viselkednek, ahogy azt a fizika törvényei diktálják. Plusz a játék még valódi újdonságot

pályák fordított módja – így összesen 18 féle pályán indulhatunk. A menet közben megnyíló levágásokra egyébként különösen érdemes figyelni, különben csak pislogunk, hogy hogyan lettünk elsőből utolsók...

A sivatagi oázisban homokdűnék között kanyarog a mezőny, nincs is kiépitett út, csak a keréknyomok – és persze a palánkok – mutatják a pálya nyomvonalát.

senyek: az alpine pályán hólánc nélkül, csupán az ellenkormányzásra támaszkodva kell a sziklák között kanyarog, tükörsímarra fagyott szepteniten végighajtunk.

A Gardes pályán egy

ni. Például gyakran megesik, hogy két kerékre áll a kocsi. Magától értetődően, ha ilyenkor befelé fordítom a kormányt, holtbiztos hogy felborulok, míg ha kifelé csűröm, azonnal lecsapódik a kasztni. Jó dolog, hogy nem lehet olyan irracionálisan könnyen felborulni, mint a V-Rallyban: az apró bukkánok nem lökik fel az egbe az autót, a rugózás valóban egy acélszerkezetet enged sejtetni. Az meg egy más kérdés, hogy ha szerencsétlenül állunk keresztbe, olyan szaltókat vet a kocsi, amelyeket eddig legfeljebb az akciófilmek üldözései idejében láthattunk. Ha hibázunk és mondjuk oldalvást sodródunk rá egy ugratóra, sejtethjük előre, hogy mi fog történni – és általában az is jótudózik le a képernyőn. A borulások ráadásul kívülről-belülről nevez is nagyon hitelesnek tünnek: a felülgésztesek nyögnek a hirtelen megterheléstől, az egymásnak ütődő autók fémesen csattanak.

További hatalmas pozitívum, hogy a gép nem csak a computer versenyzők sem szuperpilóták. Meg lehet próbálni tisztessegetlenül játszani és packázni velük, persze a lökdösődés könnyen visszafele sül-



A két játékos üzemmód. Alant látható, hogy Martin mekkora teherseggel vezet az UTE színű autót



A kocsi a kocsisoknál erősen amortizálódik – mint a mellékelt ábra is mutatja

is kínál: a Sony platformján ez az első olyan autóverseny, ahol – a Multi Tap Adapter segítségével – négy részre osztott képernyőn akár egyszerre négyen is rajthoz állhatunk.

A játék autóválasztéka fantáziatipusokból tevődik össze. A készlet kezdetben nyolc rallyautót számlál, de ez csak addig tart, amíg nem teljesítjük a Rookie fokozatot. Ezután újabb négy kocsi kapunk, végül a nagyon profik akár 20 darabosra is felbővíthetik a kínálatot, ami már négy teherjárgányt is magában foglal. Ugyanígy növekszik a pályák száma is: a legkönnyebb szezont még csak 6 pályából áll, a legnehezebb pedig már 10-ből. Összesen 6 helyszín van, ezek mindegyikén 3 különböző útvonalat/időjárési tényezőt tud a gép kialakítani, plusz még ott van a



A győzelmet érdekében kevésbé kerekre állsz ki bevezethető

Minden pályán van valamilyen speciális effektus, ezen például nagyon jópofa, hogy sziklák részre ráhajtvá a kerekék által felvert kavicsok még mindig gurulnak a leftón, noha már nem is látjuk az előtünk haladót. Ha belehajtunk a patakba, a gumik messze kicsapják a vizet, a meder széléhez érve pedig a sarat verik fel – az effektus ugyan egyszerű, mégis nagyon ötletes és a valószínű benyomását kelti.

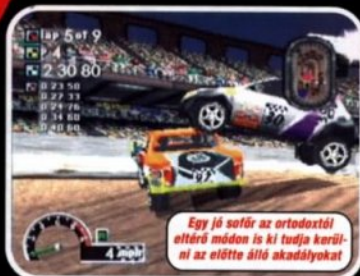
A szigetvilágban egy dzsungelben folyótóldi a rally. Egy barlangban a koncentráltulási erőt kihasználva akár a falra is felmászhathatunk. Az zregyos csapatokon gyakran kerekéiggyig merül az abroncs a sárban. A Lost Mines egy nyolcas alakú pálya, melynek egy része egy elhagyott bányán vezet át, aminek falait mécsesek világítják meg. Kiérve a sötétből itt is jócskán dagonyázhatalunk a felázott talajon. A forráság és a dzsungel után természetesen a jég is elmaradhatatlan része a ver-

angol kertvárosban vezet át, borongósan östi hangulatban: amint végighajtunk az egyik félreeső útszakaszon, megsárgult faleveleket kavart fel a menetsél.

Az utolsó helyszín egy hatalmas stadion.

Tudjátok, egy olyan jó kis hepe-hupás terep, ahol a Monster Truck- és crossmotor versenyeket szokták rendezni. Az ugratókon kívül a repertoár később sárral is bővül, sőt harmadik fázisként még a stadion betonépítménye alá is bekukkanthatunk.

Bár a bevezetőben kissé leszóltam a grafikat, ez mindössze annyit jelent, hogy a játék kevesebb poligont használ, mint a V-Rally, ezért egy kicsit durvább és nem annyira életszerű a terep – igaz, ezt bőven ellensúlyozza a közönség tombolása, a szurkolók kolompjái, és egyéb zajok. Azt viszont tagadhatatlanul a Rally Cross javára írható, hogy a kocsi sérülnek: például betörök a féklámpa burájá, és már csak a "meztelen" izzó pisálkól kifelé. Az autók abszolút megfelelően reagálnak a parancsainkra, a mozgásuk tökéletes összhangban van az ütéssel egyenetlenségeivel és minőségével. A bitumenen például csikorogva csúskol a gumik, míg a sívatomban csak porfelhőt csapunk. Az irányítás annyira el van találva, hogy az ügyesebbek még talán kaszkadőrmutatványokat is végre tudnak hajta-



Egy jó sötét az ortodoxtól eltérő módon is ki tudja korlátozni az előtte álló akadályokat

het el, és a vége az lesz, hogy mi állunk feje. A játék egyébként ilyenkor sem szakad meg: szépen jobbra-balra billegtetve (L2/R2) talpra kell állítani a járgányt.

A játék opciói – a négy játékos módot leszámítva – sokváltozósan mondhatók, indulhatunk tehát különböző versenyen (Single Race), vagy pontozásos bajnokságon (Season). Ezen belül csupán a Head On játék-mód és a ellenfeleinkkel, illetve az ellenfeleinkkel. A menetek után van lehetőség a visszajátszásra, majd az elért rekordokat és a szezon állását elmenthetjük a memóriakártyánkra. Tulajdonképpen minden, amit el lehet várt, benne van a játékban. Ha mindez a V-Rally grafikájával párosult volna, a Rally Cross minden idők legjobb konzolos rallyversenye lehetett volna.

V.Z.

rally cross **Kiadja: Sony CEE**

**L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A**

PLAYSTATION

✓ Kitáró irányítás • négy játékos üzemmód • roppant valószínű  
X A terep kidolgozása sok helyen elnagyolt

**90%**

# F22

## AIR DOMINANCE FIGHTER

'Nem úgy van az, mint volt régen...' – énekli a Kétrészes Fördöruci együttes szókimondásáról híres szólistója, és mint rendesen, most is igazat szól szájára. Új szelek fújdogálnak mindenfelé, és ez csak fokozottan igaz a számítógépes szórakoztatás folyton változó világára is: az akciójátékok átmennek 3D-be, a kalandjátékok rajzfilmbé, a stratégiák valós időbe –

ga, mikoron is a Pentagon fura urai az YF-22 és az YF-23 prototípusok tesztjei alapján az előző mellett döntve mosolyt csaltak a Lockheed repülőgépgyár részvényeseinek arcára, és leadták első megrendeléseiket erre a kutyúre. A legmodernebb elektronikai és lopakodó technológiák, valamint Nostradamus és George Lucas rémálmainak felhasználásával ter-

tak rá arra az apróságra, hogy a szimulátorok kedvelői lassan kezdenek megszömöríteni a Falconoktól és Hornetektől (egzotikusabb esetben a Fulcrumoktól). Ez persze nemcsak nekik jutott eszébe, szóval a számítógépes pilóták a jövőben még jónéhány F-22 feldolgozásra számíthatnak.

Az Ocean által kiadásra kerülő F22 ADF mintegy 70 ember 18 havi munkáját dicséri, és akárcsak maga a gép, teljesen új elképzelések alapján született. A szimulátoroknak például mindig is elég neuralgikus pontja volt a 150 kezelőbillentyű: szegény amatőr játékos sosem lehetett egészen bizonyos benne, hogy a futóműveket engedte ki a

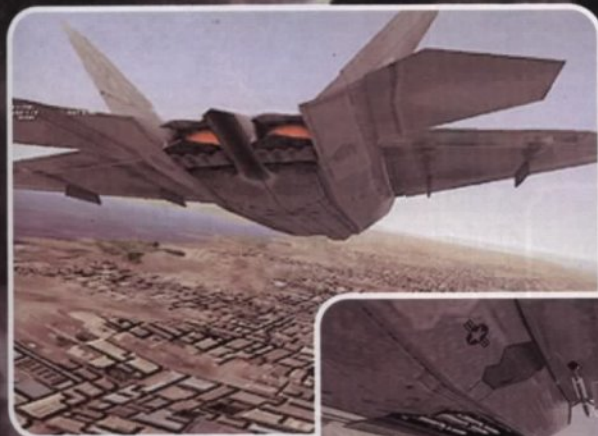


leszálláshoz vagy éppen atomcsapást intézett a saját reptere ellen... Ennek mostantól vége, mert a szerzők a kezelést teljes mértékben függetlenítették a billentyűzettel, hiszen a játékos az összes parancsát az egéren keresztül adja ki! A játék helyszíne szinte magától értetődően került a közel-keleti

nem igazán fenyeget, mert usque 5-6 évente találkozhatunk majd ugyanazzal a feladattal. Hab a tortán, hogy ezek sem csak szimla bevetések, hiszen a játékos totális légi háborút folytat. A hadszíntér parancsnokságának direktívái alapján megtervezheti, és több mint 10.000 szót ismerő AWACS légi kommunikációs rendszer segítségével kontrollálja a hadműveleteket – és szükség esetén bármikor személyesen is beugorhat a dolgok sűrűjébe!

A játék főszereplője ugyan az F-22 lesz, de természetesen azért találkozunk még "néhány" egyéb típussal is (szám szerint hatvanal), amelyek összesen 36 különböző fegyverrendszert vehetnek harcba. Magától értetődik, hogy az F22 ADF támogatja a 3D gyorsító kártyákat, a grafika minőségét tekintve pedig legyen elég annyi, hogy a játék tesztelését a brit légierő harci tapasztalatokkal is rendelkező Jaguar-pilótái végezték. Az volt a szerény véleményük, hogy a játék tökéletes példája annak, hogy – az adófitetők pénzét kímélendő – miként lehet kiképzési feladatokra felhasználni a rendkívül olcsó PC-rendszereket a mérgegrága szimulátorok helyett...

Ha már egy Poptartip-idezzel kezdem, azaz is fejezem be: "Szállj velem, még nem repültem senkivel..." – de ezzel fogsz, az tuti! Annál is inkább, mert a EF2000 hatalmas siker után az 576 Kbyte jövőltábol az F22ADF is magyar nyelvű kézikönyvvé kerül az idei karácsonyfák alá.



és mire Martin megtanulja a Mortal összes kivégzését, talán a szimulátorok is stratégiába. Jelen kis előzetesünk főhőse a jövő évezred egyik csodája, az F-22 vadászgép, amely a XXI. század első évtizedeitől hivatott majdan biztosítani a világ első számú csendőre, az Egyesült Államok légifőlényét a világ bármely pontján, földön, vízen és levegőben egyaránt: ez fogja leváltani a jelenleg rendszerben álló F-16 és F-18 típusokat. A masinéria évtizedes fejlesztés után, mintegy két éve vált valóság-



vezett gép már csak egészen távolról emlékeztet egy repülő szerkezetre, és kabinjában maximum csak Luke Skywalker vagy SzJVC érezte magát otthonosan – de erről nemcsak a mindenki személyesen is meggyőződhet a DID jövőitábol.

A Digital Image Design már többszörösen is beirta magát a repülőgép szimulátorok annaleszeinek arany oldalaira, legutóbb éppen a Eurofighter 2000-re, amelynek főszereplője szintén a jövő légtérének egyik prominens szereplője volt – úgy látszik, jó érzékkel tapintot-

térségbe, hiszen az elmúlt évtizedekben ez mindig is potenciális háborús tűzfészeknek számított (és ez a helyzet egy darabig még szemléltetést nem változik), továbbá az itt fekvő sok kis durcás ország szinte végtelen számú célpontot kínál az érrefelé bőklászó pilótáknak. A feladatokat tekintve a szerzők szintén elég messze kerültek a hagyományos módszerektől, miszerint adott 10-20 küldetés, amelyben a t. játékos lerombol 3-4 adott helyen levő, állandó célpontot, ledurrogatja azon bátor gépeket, amelyek a térségbe tévedve óvatlanul megzavarják köreit – aztán szépen elrepül haza, mert az anyukája bablavenst főzött csülökkel, és ő azt nagyon komálja... Na nem, ez az ADF-ben nem így van: itt nincsenek állandó feladatok, hiszen egy bevetés 40.000 (nem, nem a 0 ragadt be a billentyűzetben – tényleg negyvenezer!) lehetséges variációból indulhat – deja vu-érzés tehát

**ELŐZETES!**  
KARÁCSONYI MEGLEPÍTÉS  
AZ 576KBYTE-TŐL

# I-WAR

**H**áború volt, van és lesz – legelőbbis amíg ember él a Földön vagy az univerzum bármelyik más planétáján. Nincs ez másképp a 23. század derekán sem, amikor már száz éve folyik a küzdelem a Föld központú Nemzetközösség és a szakadár Independensek között. A többnyire csak Indyknek becézett aktivisták ócska teherhajókkal és lopott vadászgépekkel felszerelve követelnek autonómiát a kolóniák-

matoztathatjuk képességeinket, amelyek között a játék során bármikor válthatunk. Kapitányi minőségünkben a legforróbb helyzetekhez navigálhatjuk a hajókat. Pilótaként a legádázabb csatákban vehetünk részt. Lövészként megtorpedózhatjuk az ellenséges célpontokat vagy tesztelhetjük reflexeinket a sebesen elhúzó űrhajók célba vételénél. Végül mint mérnököknek kell ügyelnünk a kincstári vagy, esetünkben a ránk bízott hajó karbantartására.

A videojátékok világában a csillagháborús műfajt eddig leginkább a Star Wars-sorozat tagjai uralták, gondoljunk csak az X-Wingre vagy a Tie Fighterre. Talán meglepő, hogy a LucasArts immár klasszikusnak számi-

19 órára. Nem csak hogy videojátékhoz illő, de még mozifilmben is beillő számítógép generálta űrjelenetekben gyönyörködhetünk. A teljes játék felépítéséhez 2 gigabyte-nyi textúrát és 588 megabyte-nyi 3D modellt használtak fel.

A csillagászatot kedvelőknek külön csemege a program, hiszen a csaták valódi környezetben játszódnak. Minden egyes bolygó mérete, felszíne, pozíciója valós asztronómiai adatokon nyugszik. Ezek között bolygón vagy seregnyi, egymástól teljesen eltérő futurisztikus gépezettel találkozhatunk, kezdve az egyszemélyes kis űrrepülőktől a kilométer hosszú űrbázisokig, amelyek

Szerencsére az I-War-ban a játékmenet nem a "menj-oda-és-lödd-ki" alaptételen nyugszik, itt egy pontosan megrajzolt történet közepébe cseppenünk, s ezt a történetet a to-



nak, ennek érdekében pedig nem riadnak vissza a kalózkodástól és a terrorizmustól sem. Noha a Nemzetközösség hadiflottája a legmodernebb fegyverekkel van ellátva, mégsem tudják teljes mértékben elpusztítani a lázadó erőket. Nos, ebbe a konfliktusba kapcsolódhatunk most be, méghozzá a Nemzetközösség egyik 150 méteres, több tonnás Dreadnaught cirkálójának kapitányaként.

A dolgok persze – mint mindig – sohasem teljesen feketék vagy fehérek. A földi erők elváltak híveként megpróbálhatjuk még jobban elmélyíteni a háborút, de megvan arra is az esélyünk, hogy ésszerűen, a békéért harcoljunk. A választás a mi kezünkben van, hiszen az Ocean gondozásában megjelenő I-War mellett, hogy egy akcióban dús űrszimuláció, egy remek stratégiai játék is egyben. A küldetések folyamán négy féle szerepkörben ka-

tó művei helyére most egy sheffieldi kis stúdió munkája pályázik, de az vitathatatlan, hogy a Particle Systems egészen elképesztő látványt produkált – és mindezt egy közepes Pentiumon, 30fps sebességű képráfrissítés mellett, a manapság egyre divatosabbá váló 3D-s kártyák segítségével. Kimagasló 32-bites grafikai rendszerrel folyamatosan kápráztatják el a játékos real-time 3D-s akcióval és az eseményeket összekötő pre-renderelt animációkkal. Ez utóbbiak minőségére jellemző, hogy az alkotók szerint száz 486-os gépnél évekkel több szükséges a kiszámításukhoz – szemléltetésképpen a leggyengébb képkockához is

vábbiakban mi alakíthatjuk tovább. Amint végzünk egy feladattal, úgy jön az átvezető animáció, és láthatjuk, hogy ténykedésünknek mi lett az eredménye, s hogy ez milyen újabb problémákat vet fel. A kényes szituációk kimenetele, s ezáltal a történet további folytatása teljesen a mi döntéseinknek múlik. A csaták közben pedig nem csupán az újjakra lesz szükség a ravaszon, hanem pillanatok alatt kell hadmozdulatainkat megterveznünk, hiszen az ellenség roppant agyafúrt. A számítógépünk által generált mesterséges intelligencia olyanokra is képes, mint például kiválasztani a flottánkából a leggyengébb hajókat, majd az ellenség vadászgépeit különítményekbe szedni és csoportosan mérni hatálos csapást a kiszemelt célpontokra – ha csak meg nem akadályozzák. Katandra vágó profi vadászpilótáknak és csavaros eszű stratégáknak tehát egyaránt kihívást jelent majd a játék, már csak az van hátra, hogy kivárujk, amíg végre el-



beárnyékolva, a fézlerővedékek klasszikus világítanak; még a nagyobb tárgyak, például az űrállomások oldalán is látható, amint visszaverődnek a fények. Ezt megközelítő grafikát már láthatunk a Darklight Conflictban, de ott a küldetések egyhangúsága miatt az akció laposodott el.

sőként nekifoghatunk. Ha minden a megfelelő kerékvágásban halad, az I-War a karácsonyi bevásárló láz közepén fog kijönni, bónuszként pedig az 576Kbyte még magyar nyelvű kézikönyvet is biztosít hozzá!

**ELŐZETES!**  
KARÁCSONYI MELEPETÉS  
AZ 576KBYTE-TŐL!

**A** mikor Andy Davidson elsőként merengett el a kukacos játéknak ötletén, maga sem gondolta, hogy aranytojást tojó tyúk kopogtatott be hozzá. Gyorsan megkódolta a játékot (pontosabban annak egy korai változatát) derék Amigáján, s büszkén mutatta be kisvárosának helyi computer szakizületében a kollégáinak – minthogy akkoriban még eladóként tevékenykedett. Aliféltáig a játék olyannyira lázba hozta a betévedő vásárlókat, hogy az árukészlet helyett mindenki csak azt a monitort mustrálta, ahol a kukacos háborúztak egymással, Andy munkatársai pedig egyszerűen nem tudták abbahagyni a játékot. Innen – akárcsak a mesében – beindult a sikersztori: Andy egy ECTS nevű eseményen bekopogtatott a Team 17-höz (a választás a cég közismert Amiga-hűsége miatt esett így), akik azonnal fantáziát láttak a

a egy – de ki tudja még mit hoz a jövő?) A játék lényege persze változatlan, tehát texture mappéd, real time 3D-s helyszínekre senki ne számítson. Az oldalnézetből látható, dimbesdombos, lerombolható terepen minden játékos egy-egy féreg-alakulatot irányít. A fordulóként zajló csatákban a sorra kerülő játékosnak meghatározott idő alatt kell elvégeznie a különböző hadmozdulatokat. Minden csapat egy adott fegyverzerennállal kezd: kukacaink többek között puskákkal, páncéltörőkkel, gránátokkal rendelkeznek, és ezekkel kell – többnyire az

egy hangyányival nagyobbra méretezve őket és külsejüket jobban kidolgozva közelebb hozták a csiszó-mászkokat a játékoshoz – így talán jobban átérthetjük a sorsukat. A mozgatusukhoz több mint 10.000 animációs fázist készítettek, ami a fegyverek sokszínűségét tekintve nem is csoda.

Az átvezető animációk szintén megváltoztak. A korábbi személytelen 3D-s renderelt figurákat rajzolt, s ennek köszönhetően sokkal barátságosabbnak ható kukacokkal cserélték le. Az alkotók szerint szemet gyönyörködtető látványeffektet produkálni manapság már nem nehéz feladat, viszont olyan rajzfilm stílusú jeleneteket készíteni, melyeket a játékosok 99%-a mulatságosnak és jópofának fog tartani, már sokkal inkább az.

A játék valódi multiplayer opciója egyszerre

ből elképesztő mennyiséget terveztek: több mint 60-at vehetünk igénybe, de ha még ezt is kevésnek találánk, az in. Weapons' Editorial saját fegyvereket is készíthetünk – tetszés szerinti tüzérvél. A program környezete tehát abszolút flexibilis, ehhez hozzá tartozik a Graffiti mód is, amellyel mi magunk is rajzolhatunk pályákat – már amennyiben a több millió véletlenszerűen generált terep nem lenne elég. További extrák még a programozható wurltizer, amivel a lemezen található audio trackekből izlésünk szerint állíthatjuk össze a pályához az



ideális iv etalálásával – az ellenséges csapatokat "bombáznai". Az imént emondottak persze már mind megvoltak az első részben is – ezért is volt olyan nagy siker. De hát akkor minek egy jól működő játékot még tovább újítani és teljesen megreformálni? Nos, a Wormsöt a legtöbben az

dologban, s szerződést kínáltak neki. Ma már csak kevés Amiga-rajongó nem tudja, mi is az a Worms, sőt a PC, Saturn, PlayStation és Gameboy tulajdonosok is jól ismerhetik a címet.

Bár azóta már egy mission disk (Reinforcements) is megjelent a játékhoz, ami új helyszíneket és fegyvereket tartalmazott, igazából mégis mindenki már a második részt várta. A folytatást a Team 17 a MicroProse-zal közösen hozta tető alá – ha minden jól megy, a tetszetős dobozt már karácsonykor a fa alá is tehetjük. (Egyelőre csak a PC-seknek adatik meg ez

egyszerű grafikója miatt bírálták, és valjuk meg őszintén, nem teljesen alaptalanul.

A második rész új, SVGA grafikával büszkélkedhet, sőt új animációkkal, új fegyverekkel és – most fogódzkodjatok meg – **magyar szinkronnal**. Férgeink ékes magyarsággal kommentálják lövéseiket illetve annak eredményét; ebben – talán mondanunk sem kell – ismét az 576kbyte keze van. Az új grafika egyrészt a teljesen át dolgozott játéktérre értendő: a 10 fajta merőben új típusú millióban a kukacos most már nem csak kis légyiszok: a grafikusok



aláfestő zenéket, vagy a kukacos hangjainak módosíthatósága, amivel kicsérélhetjük az eredeti dialógusokat saját szerzeményeinkre. Üres perceinket még azzal is eltölthetjük, hogy saját címet készítsünk a csapatunknak.

A reklámszlogen tehát úgy tűnik ebben az esetben nem hazudik: a Worms 2 valóban nagyobb, jobb, több... Ha végre megjelenik, a hosszú távú esték egészen bizonyosan jelentősen megrövidülnek.

V.Z.



**ELŐZETES!**  
KARÁCSONYI MEGLEPÉS  
AZ 576KBYTE-TŐL

# 576 KByte

Tisztelt publikum! Örömmel közlöm az egybegyűltekkal, hogy egy rendkívül Csevegő kellős közepébe cseppentek, ugyanis Nostradamus, Rézműves Gáspárné és Aigner Szilárd mintájára egy monológot fogok előadni (akaram mondanivalót és fogunk) arról a roppant érdekes témáról a jövő. Ehhez az alaphangulatot akár meg is adhatja az alábbi néhány idézet pár finoman cizellált műből:

*"Hé CoVboy! Ez az utolsó figyelmeztetés! Azonnal tündést el azokat a személt konzolos személt, mielött olyat teszek, hogy magam is megbánom..."* – Termin Ákos, Zagyvaszántó

*"Kedves CoVboy! Nem értem, hogy miért foglaljátok az értékes oldalakat olyan konzolos játékok ismertetőivel, amelyek PC-s változatairól már két éve amúgy is írtatok..."* – Tudom Ányos, Budapest

*"Kedves Rózsika! Egyszerűen imádtam azt a cuki kis kötésminit, ami legutóbbi számotok mellékletként szerepelt..."* – Pest Erzsébet, Soroksár

Bár az utóbbi darab asszem a Magyar Posta hanyag munkájának eredménye, ilyen és ehhez hasonló levelek tucat száma érkeznek hozzánk minden héten, és rendszerint sírógörcsbe, a puszta, illetve esős idő esetén a mellékhelyiségbe kergetnek. Én tökéletesen megértem, hogy egy PlayStation-tulajdonos konjalon megjelenő cuccokról óhajt minél többet olvasni, míg egy PC-st vajmi keveset érdekelnek a N64-újdonságok – na de könyörgöm, hogy a szüzmáriába tudnék mind a kettőnek kedvére tenni, amikor multimorf magazin vagyunk?! Ezen rágódok már majd' egy éve... Az első megoldás egy esetleges oldalszámnövelés lehetett volna, de az nem jelentett volna alternatívát egyik félnek sem, hiszen pont ugyanott tartottunk

volna, amellelt, hogy fel kellett volna még emelni az újság árát is. Addig vakargattuk itt elmélázón tarkónkat (mindenki a sajátját, természetesen) (De akkor az enyémet ki vakarta, mert én közben mást csináltam a kezemmel...) (Nicsak, ki beszél?! Martin partizánkodik a szövegemben – ezentúl az ő bujait színezem), amíg leesett a tantusz: bőven van már annyi konzultalajos országban, hogy érett legyen az idő egy önálló konzolos újság elindítására. Ezzel megoldódik a gordiuszi csomó: mindenki a saját géptípusáról olvashat a saját újságjában, nem kell senki mással közös táliból cseresznyéznie.

Főszerkesztőnek magától adódott Martin koma. (Naná!) Úgyis egész álló nap itt lebszel – ha már ennyi szabad ideje van, esetleg azt eltolthatnád olyan tevékenységgel is, ami NEM a helyiségben fellelhető, és pillanatnyilag még működőképes elektronikai berendezések lakikvilágának tönkretételére irányul (Ha egy unalmas órámban nem raktam volna össze a gépedet, még mindig XT-n dolgoznál) (Megléhet viszont így négy napig négy gépből egyen sem tudott senki sem dolgozni, míg meg nem sügtam neked, hogy amit a kezében tartasz, az nem egy videókártya, hanem egy winchester.), hanem szép, jó, hasznos, meg ilyenek. Arról már ne is beszéljünk, hogy ez a húzás – átmenetileg megoldja az állandó helyhiányra vonatkozó problémámat, hiszen a felszabaduló helyet kedvemre feltölthetem olyan dolgokkal, amiket alkalmasnak a fejemben forgatok. (Például a szememmel.) A drámai bejelentés tehát a következő – itt lépnek be a harosnák –:

Az 576 KByte a 97/12 számúg marad meg a "régi", multimorf tartalommal – onnantól kezdve két részre oszlik: az 576 KByte a továbbiakban PC-s tartalommal viszi tovább a patinás nevet, míg az 576 Konzol fog győgyírt nyújtani a Konzol (és elsősorban PlayStation-) tulajdonosok információéhségére.

Mivel jövőre szeretnék az eddigi szokásban lévő pár dolgon változtatni, szeretném most megragadni az alkalmat, hogy néhány elképzelésemet megosszam veletek (már csak azért is, hogy előzetes népharag esetén elhessegessem magamtól téveszméimet és meg se próbálkozzak velük):

1. Jelenleg roppant kevés a híreknek, újdonságoknak fenntartott hely. Hetente több tucat új játék jelenik meg és alig tudunk egy-egy közsza sort rájuk szánni, nemhogy képet is közöljünk róluk (tanulságos példa volt erre például a múltkor ECTS-beszámoló, amire nem volt elég az 5 oldal) – így tehát szeretnék a híreknek nagyobb teret szentelni.

2. A különféle játékiadóknak megvan az a jó szokásuk, hogy időről-időre ellátnak bennünket készülő játékok különféle stádiumban (alfa, béta, néha omega) lévő előzeteseivel, amelyekre ezidáig szinte semmi hely nem jutott. A továbbiakban szeretnék az ígértetsebbeknek némi teret szentelni – ha csak fél oldalnyit is. Gondolom ezt olyan formában, mint például most a Worms 2. esetén.

3. Szeretném elkülöníteni egymástól a tesztek és a leírásokat/megoldásokat. Az előbbieket így alkalmasint nem foglalnak el három oldalt, az utóbbiak pedig szerencsére pálcika betűkkel fognak sorakozni egy külön blokkban.

4. Elképzelhetőnek tartok esetleg nem kizárólag játékokról szóló, de természetesen azokhoz kapcsolódó cikkeket is. Gondolok itt elsősorban olyanokra, mint

– "Miből lesz a cserebogár?" (be-pillantás egy adott játék készítésének kulisszatitkaiba)

– "Kiből lesz a cserebogár?" (nevesebb játéktejesztő cégek, projektvezetők bemutatása)

– "Értsük meg a Vári Zoltit!" (neves tolnokunk értelmező szótára, melyben fény derül arra, hogy mi a szösz az a Gouraud-shaded pilligon) (Ezt én is gyakran fogom olvasgatni)

és így tovább. (Most nem sorolom fel az összes ötletemet, mert esetleg átlógnék a másik oldalra, ahol a mi Martinunk óhajta kifejezni elképzeléseit terveire vonatkozólag – bár ahogy ismerem, ahhoz elég lenne egy sor is...)

5. Ami már biztos; jövőre nem lesz dupla szám nyáron egyik újságnál sem, tehát júliusban és augusztusban is a szokásos terjedelemben és áron jelenünk meg.

6. A két újság megjelenéséről: mint azt már az Aktuálisban is említettem, az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-re fogjuk előrehozni (leszámítva a januárt, ahol ez a nyomdai átfutás és az ünnepek miatt kissé körülményes lenne) – míg az 576 Konzol mindig

25-e tájékkán kerül az újságosstandokra, kivétel a bemutatkozó szám, ami december 10-e körül.

7. Előfizetünk figyelmébe: mivel a két újság ára nem lesz azonos, van egy kis malőr azokkal az előfizetőinkkel, akiket inkább az 576 Konzol érdekelne. Nyilván nem óhajunk senkit átvérni, így lehetőséget biztosítunk arra, hogy ők némi különbözettel ártgyék az előfizetésüket az 576 konzolra, illetve addig kapják a számaikat, ameddig az eredeti 576 KByte-előfizetésük fedezi az árát. Változtatásokat lehetőleg minél előbb szíveskedjenek jelezni felénk. Az 576 Konzol egyébként jövő hónaptól kezdve kedvezményes áron előfizethető lesz (a következő számunkban már megtalálják az előfizetési szelvényt).

Díjhéjban egyelőre ennyit az elképzeléseimről, amelyeket magától értetődően azért tartam elétek, hogy még időben megtehessétek húzzászabályokat, illetve megírjátok további ötleteiteket. Martin már nagyon kapcsolódik a billentyűzethez az szocialitűlten, szóval átadom neki a szót. (Ja nem, még egy röpké megjegyzés: nem tudom felligyítheték-e rá, hogy az én írtam szövegem szinte világhíretek a sültéségben, míg az többi erőtellenes csökkentik a túldolalt áradó fényt?)

Na, mond'ed Martin, én majd' pirtosul kommentáljak.

# 576 KONZOL

"Halál a PC-tulajdonosokra! Éljen a konzol!" - Braunberger Márk, Hajdúszoboszló

"Helló Martin. Én egy 20 éves konzolos fiú vagyok. Azt szeretném, ha bentnérd a csevegőbe a következő üzenetet: Minden PC-s egy hülye, a PC egy hulladék gép." - Nánási Jenő, Jászapati

"...és még azt akarom mondani, Martin, hogy inkább legyen legalább 40 oldal konzol az újságban, meg hirdetések, meg csevegő, a többi lehet PC-s leírás!" - Só Ferenc, Budapest

Csak üttem a levelek előtt és bámultam CoVBoy buci fejtét az asztal túl oldalán. Ő is nagyon bámulta az enyémet (bár mintha az ő szemében egy bizonyos hajlammal köszönhetően valami furcsa fény is csillogott volna) és arra gondoltam, hogy ez így nem lehet tovább. Ő is erre gondolhatott, mert fel pattant és kirohant arra a helyre, ahová a király is gyalog jár (áhá, ezért volt tehát az a bizonyos csillogás a szemében). Szóval kéne két újságot csinálni. Mert mind ezt akarjátok, nem hagytok élni minket. És az olvasó akarata szent - összedugtuk hát a fejünket itt a szerkesztőségben és eldöntöttük, hogy lesz 576 KONZOL! Bár sok kérdés még tisztázatlan az új lappal kapcsolatban, az már valószínűnek tűnik, hogy a bomba DECEMBER 12 körül fog robbanni (pontosan még én sem tudom, de időben értesülni fogtok róla). Egyet tudok csak tutira: a "Konzolnak" én leszek a főszerkesztője. (Már jól kezdődik...)

Egyszerűen az a helyzet, hogy a további oldalszám-emelés oly mértékben megdrágítaná az 576 KByte árat, hogy azt már nem viselnék el. Még mit is érnek 2-3 plusz oldallal? Néha kapunk olyan ütődött leveleket ezzel kapcsolatban, hogy be kell vennem hozzájuk egy nyugtatót, mert össze tudnám magam karmolni: "Ha 2 oldalal több PC leírás lenne, annak nagyon örülnék!" - és akkor jobb lenne? Ahhoz, hogy a tartalom jelentősen megjavuljon legalább 10 oldalal kéne növelni a lapot, és akkor lehetne új rovatokat indítani, hosszabb leírásokat gyártani, de 1-2 oldalban? Egy-két ember tényleg olyan szót, hogy halogéniámpa kell hozzájuk. Egyszerűen

FOGALMUK SINCS arról, hogy miként működik egy lap szerkesztése, minimum hány oldallal lehet megnövelni egy újságot (mik azok a nyomdai ívek és miből állnak) - szóval általában olyanok háborognak a legjobban, akiknek az a legépkezlőbb javaslatuk, hogy LEGALÁBB EGY (!) oldallal növeljük má' meg az újságot, mer' akkor lehetne hosszabb a csevegő, stb...Na mindegy, mostantól minden másképp lesz!

Az 576 KONZOL és az 576 KBYTE testvérlapok lesznek, sőt ikerlapok. Sokat filóztunk, hogy egy teljesen új valamit találjunk ki, vagy vigyük tovább a régi design - az utóbbitól maradtunk. Mert az 576 KByte sokaknak tetszik, többeknek, mint akinek nem. És ami egyszer bevált, azt érdemes továbbvinni. Természetesen a belső forma némileg változni fog, de az alapkonceptió marad, hiszen a magazint ugyanaz a team fogja tervezni, mint a KByte-ot. De mivel én és CoVBoy alapvetően különbözünk, (...én például szep vagyok...) ezért mást és mást fogunk magunkból adni a lapokba, tehát mindkét újság valahogy más lesz, de mégis hasonló. Az 576 Konzol elsősorban Playstationról, N64-ről és Saturnról fog szólni, meg még ki tudja milyen más videójátékokról, amelyek rövidesen megjelennek a piacon. Természetesen teljesen színes lesz, mérete a KByte-tal megegyező. Egyedül a terjedelemben kellett kisebb kompromisszumokba belemennem: előrelátástóltag (kezdésnek) 24 oldalas lesz a Konzol, plusz közepén 4 oldal kivethető melléklet. A mellékletet egészen egyszerű papírra nyomjuk majd, egy színnel. Ennek az az oka, hogy ez lesz a konzolosok által annyira óhajtott "Tippke-Trükkök" rovat. Garantálom, hogy minden hónapban telenyomjuk kódokkal, csaisásokkal, ötletekkel, segítségekkel és természetesen tércépekkel - olyan hasznos információkkal, melyeket eddig máshol nem szerezhettek meg (na jó, csak nehezen). A belső tartalom minőségét olyan nagy nevek garantálják majd, mind Prof. Vári Zoli és Lord T.J., és olyan kisebbek, mint pl. Martin (jé, az én vagyok). Ha időközben találunk még egy-két olyan ást, aki beleillik a csapatba, nos őket is szívesen látjuk majd. Aki kedvet érez (és tehetségesnek hiszi magát), az bátran írjon egy

próba-cikket, hátha bevesszük magunk közé. Ha mást nem, majd kirúgom a Vári Zolit. (Á, csak vicceltem, a Zolikát nem adnám a világ minden pénzéért sem!)

A különböző gépek szerinti megosztás szigorúan aszerint fog alakulni, hogy melyik gépre érkezik több és jobb játék - tehát nem fogunk csak azért írni egy gyenge anyagról, hogy legyen benne minden. A rovatokat a következőképp képzeljük (persze ezek csak az alaprovatok, lesz néhány meglepetés és "nem állandó" rovat is):

HÍREK - Olyan játékokról lesz itt szó, melyekről még épp csak hallottunk, esetleg valahonnan képet szereztünk róluk. Fejlesztésekről, melyek 5 év múlva fognak megjelenni, mendemondákról, elcsipett információkról, szóval mindenféle "előjövendő" stufáról.

ELŐZETÉSEK - Itt azok a programok szerepelnek majd, amelyekről játszóató demókat, előzeteseket kapunk. Az első benyomásainkat, tapasztalatainkat, élményeinket osztjuk meg veletek. A bemutatott anyagokról megjelenésük után újra írunk, bővebben.

LEÍRÁSOK - Teljes leírások, hosszabb ismertetőket kapnak majd itt helyet, olyan anyagokról, melyek már kaphatóak a boltokban. Attól függetlenül is leközzölhetünk majd leírásokat, hogy ha ugyanazoknak a játékoknak a PC-s verzióiról esetleg már lement a cikk az 576 KByte-ban. (Esetleg viszont is.) Ez a lap a konzolosoké, tehát a PC-sekkel nem törődünk.

TIPPEK-TRÜKKÖK - Ez lesz az a bizonyos kivethető melléklet millió kóddal és térképpel. Várom a leveleket saját kódokkal, térképekkel, tipppekkel.

Az 576 KONZOLBAN előrelátástóltag 4-5 hosszabb terjedelmű leírás lesz, tehát a magyarázatra szoruló játékokat derekasan meg fogjuk magyarázni - végre ez is bekövetkezett, hogy a konzolosoknak is készülnek hosszú "ol-

vasnivalók". Szerencsére a Zoli is, meg a T.J is szereti bő lére ereszteni a mondanivalóját - azt hiszem, nem lesz baj a leírásokkal (ha megpróbálnának lazítani, könyörtelenül megf\*\*\*gatom őket!). Emellett viszont egy egyszerű, de szép játékról csak fél oldal lesz - ne pazaroljuk a drága helyet olyanokra, amikre nem kellene. Az biztos, hogy nem fogunk anyaghiányban szenvedni, hiszen minden hónapban tucatnyi jobbnál-jobb demó érkezik a szerkesztőségbe, melyekről helyhiány miatt nem írhatunk. Sőt, talán el sem hiszitek, de a legtöbb PSX-es játék már hónapokkal a megjelenés előtt megjelen - szerintem a frissességgel sem lesz baj. Nyugodjatok meg, a PC-seknek a nyáluk fog csorogni az új lap láttán! (...a kacagástól...) Úgy tervezem, nagyon sok képet rakunk majd a cikkek mellé (kisebb méretű illusztrációkkal fűszerezve) - mert szerintem a különböző pályák és helyszínek bemutatásából sosem elég.

Kényes kérdés az 576 KONZOL ára. Ezt a KByte-nál jóval alacsonyabb példányszáma miatt sajnos már nem tudtuk jobban lefaragni szóval 576 forintba fog kerülni. (Könyörgöm ne! Ne kelljen megmagyarázni, hogy egy ilyen példányszámú lapot, aminek az árából a terjesztő majdnem a feiel elveszi, nem tudunk olcsóbban kihozni!) Előfizetés esetén jobban fogtok jární, tehát érdemes összegyűjteni egy kisebb összeget és egyben befizetni. Poszter egyelőre nem lesz, de

PSX-es demó CD-t nagyon szeretnék - már dolgozok rajta, hogy legyen. Sőt, minden hónapban lesz valamennyi rajtvény vagy játék, melynek nyertesek között pótló és CD hegyeket fogok ki-sorsolni (néha anyi érkezik, hogy ha három réteget magamra húzok, még akkor is marad egy tucat). Na, a többi majd megláttátok...

MARTIN, aka Mr. Fixit

## Figyelem!

Kérjük minden konzolos előfizetőnket, hogy lehetőleg 1997. október 31-ig jelezze, hogy 1997. december 31-e után is érvényes előfizetését

- a kívánt ideig fenntartja (csekket kér a különbözetről)
- addig tartja fenn, amíg az előfizetése fedezi a különbözetet
- fenntartja a 576 KByte előfizetését az eddigi formában





Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15  
Bp. 1145. Titel u. 2/b. Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49  
<http://www.oditech.hu/transam/>  
Email: Trans/am @ usa.net

### Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

**SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200+áfa**  
Új szolgáltatásunk: Sony Playstation szerviz

## CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával Hanganyag CD-re írásánál a digitálzási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	6.100,-
33600 Fax Modem External	13.200,-
33600 Fax Modem Internal	11.600,-
Sony 20x-os CD drive	18.200,-
TESENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	7.920,-
17" Lycorn SVGA Monitor	80.960,-
Monster 3D F/X Voodoo	34.960,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	29.920,-
Ergonomikus bill.	4.400,-
Pentium VX P133 AMD, 1GB HDD, 1.44 FDD,	
SMB RAM, 53 V+Minitorony, 101 klav.	
Pentium TX P166 I MMX, 16 mb, 2.1GB HDD, 1.44 FDD,	
Tseng ET-Minitorony, 101 klav.	

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemében

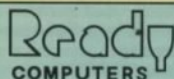
Komplett gépek teljeskörű összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órával készíttessük.

1+2 év garanciával, rakásról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

### VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Aránk ÁFA nélkülek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:  
2-333-666  
#1310

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*131-0518, 11-66-96 Fax:111-8671  
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00  
<http://www.lnext.hu/ready>

#### KONFIGURÁCIÓ

IBM 200+	97.000 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1 GB HDD	
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	
PENTIUM 150	135.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1.6GB HDD	
1 MB PCI-VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill. 20xCD	

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft kedvezményt adunk vagy számítógépet Bp. területén belül házhoz szállítjuk.

#### Alkatrészek teljes választéka

ATI 3D Xpression / 120MB A: drive  
18.500 Ft / 25.900 Ft  
Yamaha CD író kit: 90.400 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

### Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.  
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

## HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft  
IX. Boráros tér 7.  
(Duna Ház)  
Tel.: 3100439

## JÁTÉKBOX

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 465-1036

## SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36  
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.  
Tel./fax: 347-1534

## SzoftVár

### INTERNET-, KATALÓGUS ÁRUHÁZ

#### Több mint 1000 CD:

- Játékok, Multimédia (magyarul is)
- Elektronikus szótárak, nyelvoktatók
- Zene, Video
- Felhasználói programok
- Műszaki könyvek...

<http://www.datanet.hu/szoftvar>  
Térítés mentes katalógus kérhető;  
Levélben: SzoftVár, 1026 Bp, Bimbó út 188.  
Tel: 200 23 30, Fax: 200 78 26

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,  
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

### Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!  
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!  
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!  
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!  
A megjegyzés rovatba írd be:

“RÉGI SZÁMOK”!

90/2.	79.	91/2.	79.	92/5.	98.	94/4.	168.	95/1.	218.	96/1.	318.	97/1.	318.
90/3.	79.	91/3.	79.	92/9.	98.	94/5.	168.	95/2.	218.	96/2.	318.	97/2.	318.
90/4.	79.	91/4.	79.	92/10.	98.	94/6.	168.	95/3.	218.	96/3.	318.	97/3.	318.
90/5.	79.	91/6.	79.	92/11.	98.	94/7-8.	336.	95/4.	218.	96/4.	318.	97/4.	318.
90/6.	79.	91/10.	98.	92/12.	98.	94/10.	218.	95/5.	218.	96/5.	318.	97/5.	318.
90/7.	79.					94/11.	218.	95/6.	318.	96/6.	318.	97/6.	318.
						94/12.	218.	95/7-8.	576.	96/7-8.	576.	97/7-8.	576.
								95/9.	318.	96/9.	318.	97/9.	318.
								95/10.	318.	96/10.	318.		
								95/11.	318.	96/11.	318.		
								95/12.	318.	96/12.	318.		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

**576** KByte



# 576 KByte shop

ÚJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

## 576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center,  
Center Court 237

Tel.: 419-4117

( A szökőkútnál )



Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!

Új címünk: Kisfaludy utca 14.

További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!