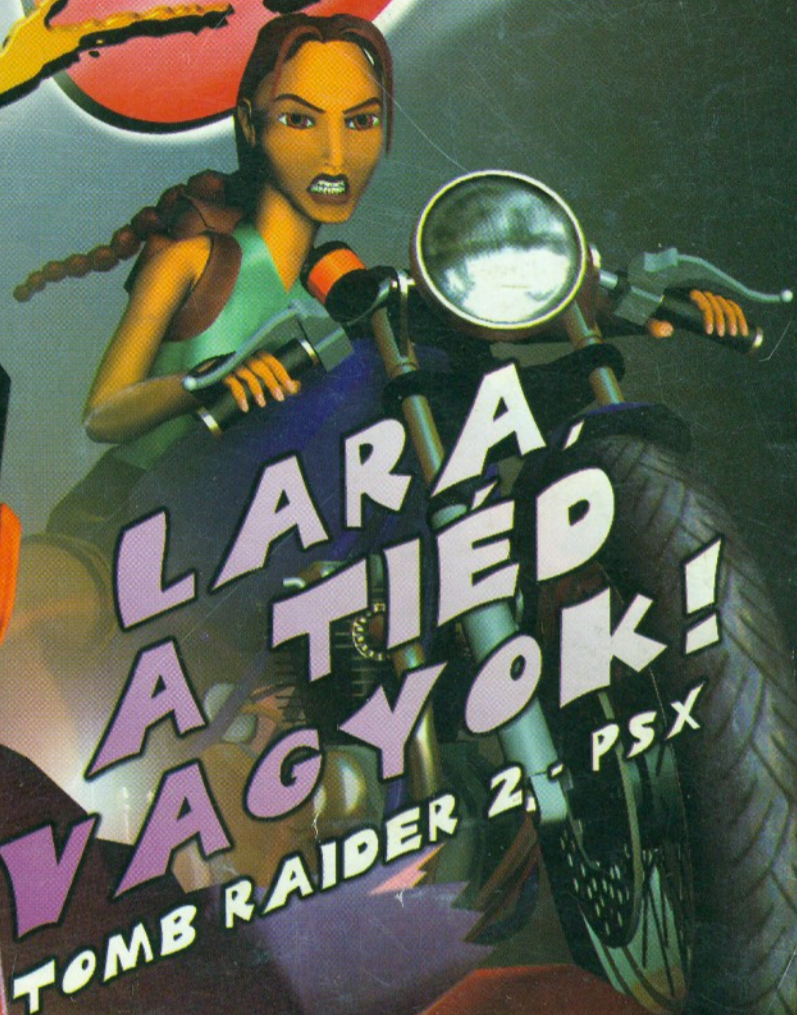


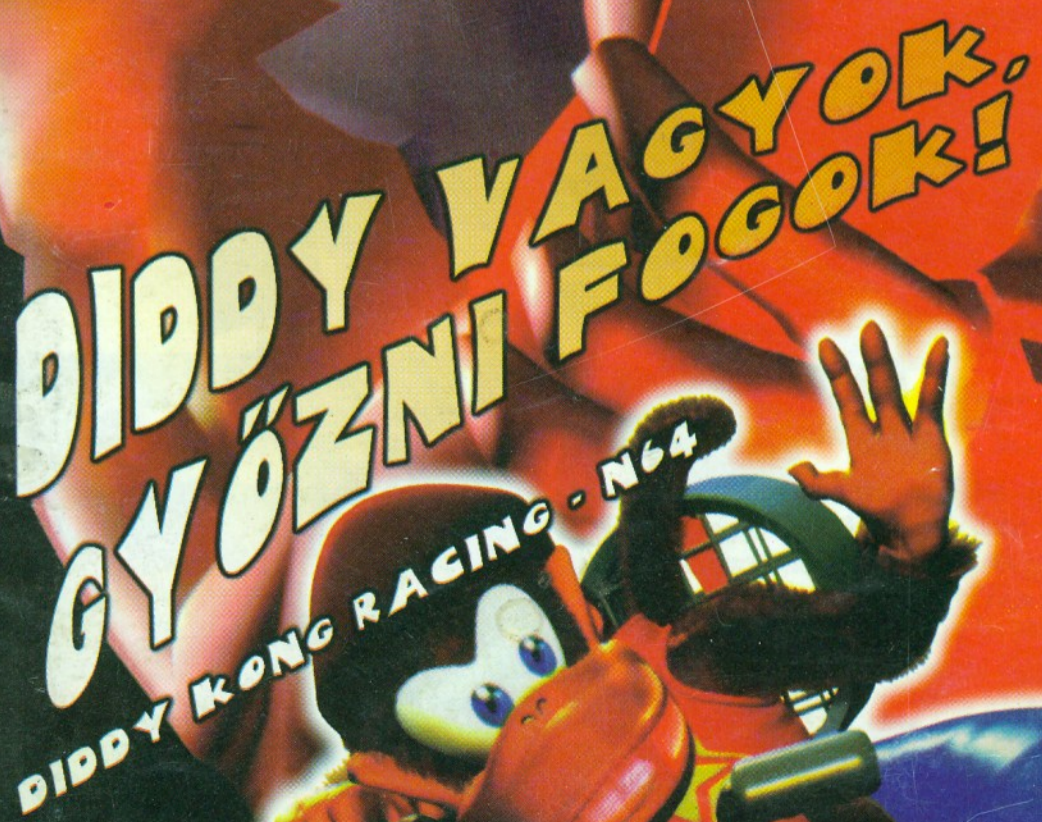
576 KONZOL



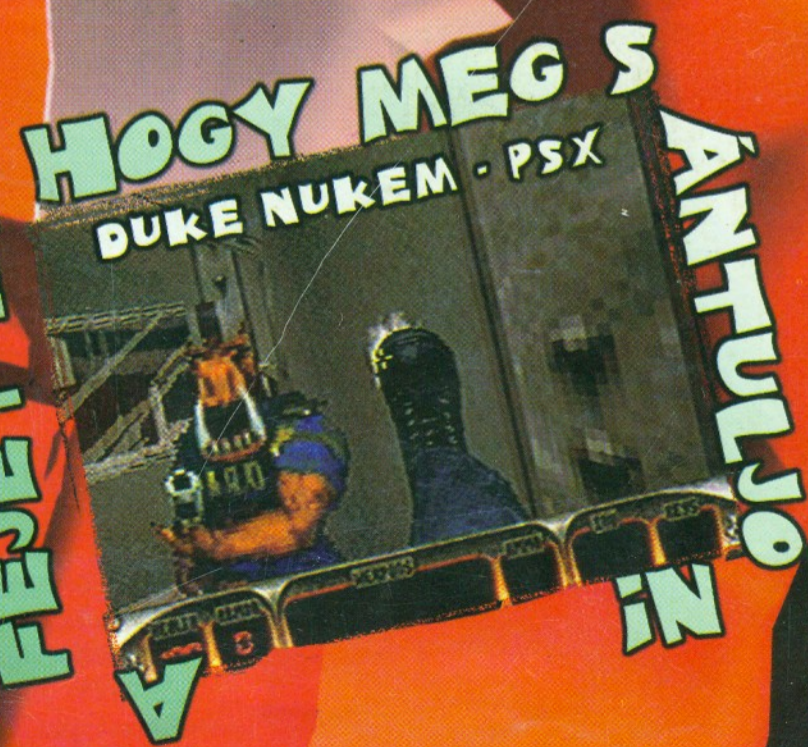
**KINEK KELL
EZUTÁN A
FORMA 1?
TOGA-PSX**



**LARA
VAGYOK!
TOMB RAIDER 2 - PSX**



**DIDDY VAGYOK,
GYŐZNI FOGOK!
DIDDY KONG RACING - N64**



**FEJÉJT IS,
HOGY MEG S
DUKE NUKEM - PSX
ANTULLUSO
IN**

TARTALOM

Hírek	2
One - Resident Evil 2 (PSX)	3
Test Drive 4 - Nascar 98 (PSX)	4
Fighting Force (PSX)	5
Street Fighter EX (PSX)	6
Touring Car Championship (PSX)	7
Lángoló aszfalt (PSX)	8
MDK (PSX)	9
Felony 11-79 (PSX)	10
Devil's Deception - The Note (PSX)	11
Chameleon Twist (N64)	12
Tomb Raider 2 (PSX)	13
Diddy Kong Racing (N64)	14
Pandemonium 2 - Herc's Adventures (PSX)	15
Top Gear Rally (N64)	16
FIFA 98 - NHL 98 (PSX)	17
Mischief Makers (N64)	18
Duke Nukem (PSX) - Quake (SATURN)	19
Lel-Tár	20

NOVEMBER

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/02-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosí Renáta
Levillágítás: 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.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Street Fighter EX plus Alpha

aktuális

Ujjéé(y)! Remek telünk van, nem? Hó ugyan nincs, viszont eső az van - ideális időjárás a megszállott játékosoknak. Soha nem gondoltam volna, hogy ennyire nehéz lesz ezt a számot összehozni; ennyi játék már régen jelent meg egyszerre. Gondolom látszik is, hogy alig tudtuk bezsúfolni őket erre a pár oldalra. De ez a jövő hónaptól már nem így lesz! Felsőbb utasításra (és olvasói nyomásra) ugyanis a következő szám teljes 8 (nyolc) oldallal lesz hosszabb! Most már végre Vári Zoli is kiélheti grafomán hajlamait és belekezdhet a 2 oldalas leírások gyártásába. Addig is tekintsetek meg e havi győzteseinket: PlayStation-re a Touring Car Championship-et, amely talán az eddig készült legélethűbb autóverseny; Nintendo 64-en pedig a Diddy Kong Racing áll a dobogó első helyén. Tehát játéokra fel - apropó, abba az új 8 oldalba már egy "FECSEGŐ" (könnyed hangvételű Csevegő) is belefér, tehát várom az észrevételeket, biztatásokat, szidalmakat, ötleteket - egyszerűen a LEVELETEKET!



HÍREK

ÚJ SEGA GÉP A LÁTHATÁRON

A SEGA nem mondhatja el magáról, hogy szerencsés. A MegaDrive óta nem voltak képesek sikeres gépet konstruálni - így vagy úgy, de minden próbálkozásuk kudarcba fulladt, még a PlayStation vetélytársának kikiáltott SATURN sem állja a versenyt. Most azonban újra nagy dobásra készül a cég, mert egy új konzolt akarnak piacra dobni, egy olyan csodát, amely most már tényleg játéktérmi minőséget produkál. A gép neve jelenleg DURAL, de elképzelhető, hogy ez még változik. Szóval a masina Japánban 1998 közepére, Amerikában karácsonyra várható.

►A gép processzora Hitachi SH-4-es, amely 200 MHz-en fut. Ez egy 64-bites chip, amely megfelel a jövő követelményeinek.

►A videó chip a Power VR2-es. A Sega szerint ez már megfelel egy, a legjobb fajta 3DFx-es kártyával szerelt PC-nek, sőt állítólag jobb annál (no comment). A chip 1.5 millió polygont mozgat másodpercenként és állítólag játéktérmi minőséget és gyorsaságot produkál.

►A hangot egy Yamaha ARM7 szolgáltatja. Ez egy 64 csatornás processzor, 2 Mega RAM-mal.

►További adatok: a rendszer 16 Mega SDRAM-ot tartalmaz, 8 Mega system RAM-ot és 8 Mega videó RAM-ot. A CD ROM meghajtó 12-szeres sebességű és egy teljesen új lemeztípust használ, ahol a diszkekre 1 Giga adat fér!

►A géphez előreláthatólag analóg irányító, kormány, egér és Fax-modem lesz kapcsolható.

★
Az ELECTRONIC ARTS bejelentette, hogy 1998-ban kiadják a NEED FOR SPEED harmadik részét. A játékban igyekeztek kijavítani a 2. Epizód bosszantó hibáit, elsősorban grafikai téren. Sokkal változatosabb tájakat és egészen egyedi fény-árnyék hatásokat alkottak és megcsinálták azt a mostanában egyre jobban előtérbe kerülő trükköt, hogy a kocsik a valósághoz hűen csillognak. Vannak a kocsikon világító fényszórók is, ebből adódóan éjszaka is vezethetünk majd. Előreláthatólag 15 különböző kameranézet közül választhatunk. A választható autók között olyan csodagépek lesznek, mint a Ferrari 550 Maranello és a Lamborghini Diablo SV. A NFS3 PSX verziója talán már 1998 márciusában elérhetővé válik.



NFS 3

A SQUARE BELEHÚZ

A SQUARE SOFT a FF7 sikere után sem tétlenkedik. Több új PlayStation játékon is dolgoznak, melyek mindegyike abszolút ígéretesnek tűnik. 1998 második felére várható a Resident Evil totális sikerét messze túlszárnyalni látszó PARASITE EVE. Ebben egy fiatal, de agilis rendőrnő (NYPD) szerepét kapjuk, akinek egy ultraveszélyes vírusfaj terjedésének megfékezése a feladata. A kórt az EVE nevű, genetikus mutációkon keresztülment szörny terjeszti. A játék grafikája az előzetes képek alapján is elképesztő, a játékmene-tről meg annyit, hogy a FF7 és a RE keverékéből fog állni. Szintén SQUARE újdonság lesz a FINAL FANTASY TACTICS. Ez egy új FF epizód, de nem a FF7 folytatása. Inkább hasonlít a játék a Vandal Hearts-ra, azaz egy madártávlatot használó, klasszikus RPG-stratégiai program. A csaták a szokásos "körönkénti" formában folynak és kicsit táblás játék hatása is van a dolognak. A grafika nagyon cuki és állati sok különböző karaktert zsútolnak a történet-be. A megjelenést 1998 első harmadára időzítik. A harmadik Square Soft játék, amely talán a legkülönlegesebb, a CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON. Ennek főszereplője az a kedves kis sárga madár, akit a Final Fantasy sorozatból ismerhettünk meg. A játék természetesen RPG, de mászkálós és kaland elemekkel beoltva. Mindenféle útvesztőkben kell bolyonganunk, gondolom rejtett helyek is lesznek majd bőven...



PARASITE EVE



PARASITE EVE

FF TACTICS



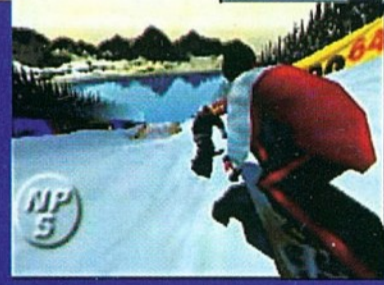
CHOCOBO MD



CHOCOBO MD

N64 SNOWBOARD

Playstation-re már van Snowboard-os játék, most már lesz Nintendo 64-re is. Sokat nem tudok mondani erről a programról, hiszen magáért beszél - lesiklás, trükkök, félcső, FreeStyle - szóval van benne minden. Az biztos, hogy elképesztő a grafikája! A cucc 1998 tavaszán jelenik meg, címe 1080° SNOWBOARDING.



JÖN A MORTAL 4!

Először Nintendo 64-re, majd PlayStation-re jön ki a MORTAL KOMBAT 4, méghozzá 1998 májusában! A játék legfontosabb újítása a grafika, amit még magasabb szintre emeltek, de a játékmene-t alapjain mit sem változtattak. Ugyanúgy két féle ütés és két féle rúgás áll rendelkezésünkre, azonkívül immár "térben" is kitérhetünk a különféle lövedékek elől. A régi szereplők közül áthozták Scorpion-t, Sub-Zero-t, Raiden-t, Jax-et, Reptile-t, Johnny Cage-et, Sonya-t és Liu Kang-ot. Az újak között ott lesz például Quan Chi, egy varázsló és Jarek, aki Kano egykori embere volt. Minden karakternek legalább 2 kivégzése lesz, de most már 3D-ben!!!!

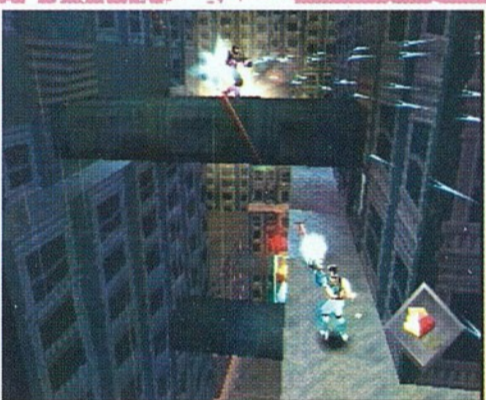


Tudom, Ti sem szeretitek a "túlfuttatott" játékokat és az a tény, hogy ha az eddig megjelent 2 számunk mindegyikében (ez jól hangzik) foglalkozunk ugyanazzal a programmal, az már jelent valamit. Tehát itt van ez a játék, az ASC GAMES-től, melynek címe ONE. A stuffal először az ECTS-en találkoztam, egy elszeparált pavilonban, ahová csak és kizárólag meghívás után lehetett bejutni. Az volt a legérdekesebb, hogy ez a cég MINKET hívott meg, és nem nekünk kellett kuncsorogni egy találkozóért (mint ahogy az általában lenni szokott). Szóval bent ült egy fiatal srác meg egy csajszi, akik abszolút kedves modorral és hangulatban mutatták be cégük legújabb játékát. Maga a program végtelemül egyszerű: egy kommandósnak kell irányítanunk, akivel egyfolytában (de tényleg) irtanunk kell a különféle, tömegével ránk rontó ellenfeleket. A grafika 3D-s, különböző külső perspektívákat váltogat



ONE

egyszer szemből látjuk magunkat, egyszer hátulról, máskor meg felülről. A történet egy folyosón indul: még észbe sem kaptunk, máris rohannunk kell, mert alul omlik a padló, felülről szakad a plafon (ezt úgy hívják, hogy égszakadás-földindulás), egyszer csak kint megjelenik egy hatalmas helikopter, amely rohadt nagy géppuskákkal van felszerelve. Atkozottul megszorozza az ablakokat, melyek csörömpölve szakadnak be - nem egyszerű élmény, higgyétek el! Később hősünk feljut a háztömb-rendszer tetjére, ahol tetőről-tetőre kell ugrálnia, párkányról-parkányra másznia, mindez olyan monumentális méretkülönbségekkel illusztrálva, amihez hasonló eddig csak az MDK-ban láttam PlayStation-ön (tudjátok, arra gondolok, amikor egyszerre látszanak jól a magasságok és a mélységek is). A további pályák között vannak "nyílt" terepek is, például egy völgy-szoros, ez is azzal a jellegzetes perspektívával megoldva (a képek alapján remélem van elképzelésetek). Érdekes az is, hogy a főhősnek nincs energiája: egy "dühödtség" mérő van csupán, ami akkor fejlődik, ha megöljük az ellenfeleket. Nincs más választásunk: ölni kell, hogy élve maradjunk. Az ONE grafika szerintem kiakasztóan jó, főleg a lövések és a robbanások fényhatásai páratlanok. Alig várjuk, hogy ez a játék végre végleges formájában is megérkezzen hozzánk, hogy egy teljes leírásban bővebben foglalkozhassunk vele. Az előzetes egy 60%-os demo verzió alapján készült.

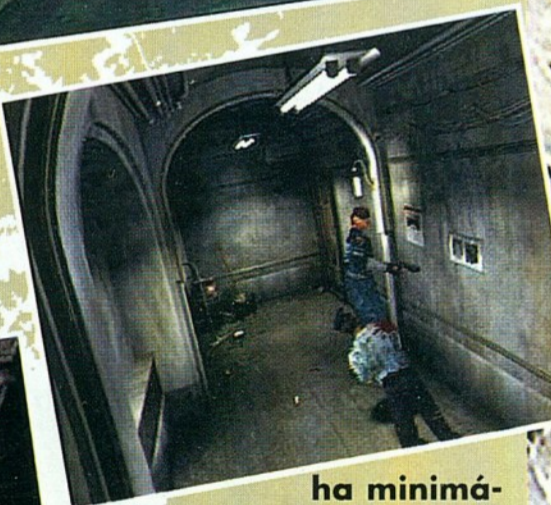
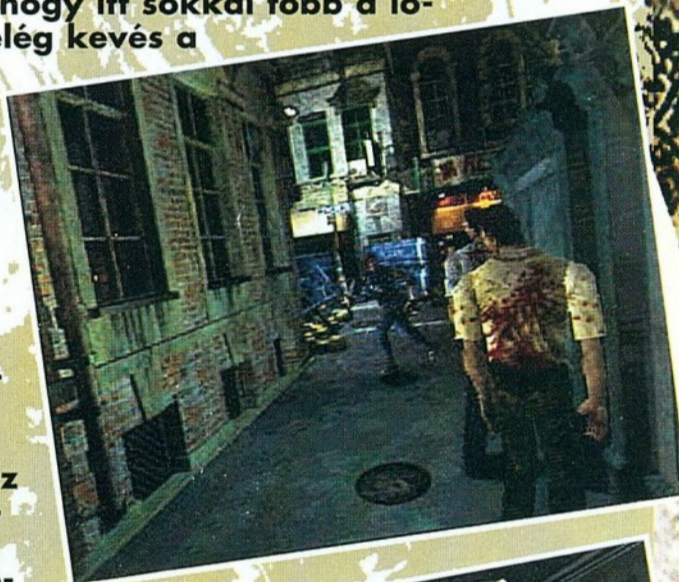


Hát igen...most mit mondjak (írjak). Aki végigjátszotta az első részt, az valószínűleg mindennél jobban várja a horror-kalandjátékok királyának, a RESIDENT EVIL-nek a folytatását (különböző statisztikák szerint a RE2 benne van az 5 legjobban várt PSX folytatás között). Gondoltam, ha már a RE Director's Cut-hoz adtak egy RE2 demolemezt, végigjátszom és elmondom a véleményemet róla. Nos, a RE2 bitangul szépen néz ki az elődjénél, gondolkodás nélkül megvenném őket. A történet ezúttal egy kisvárosban játszódik, 2 hónappal az előző sztori után. A települést megszállták a zombik

RESIDENT EVIL 2

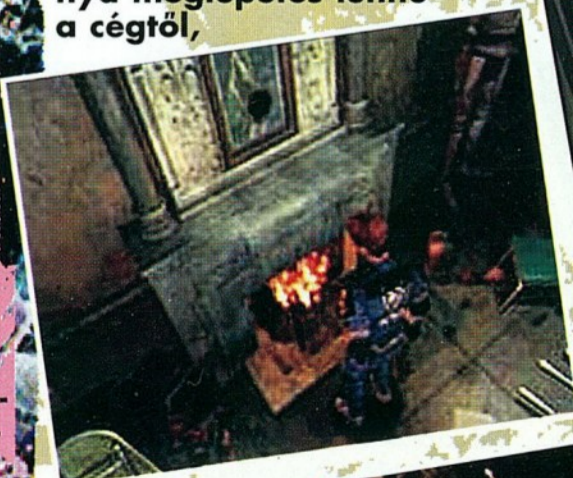
sőt, mintha minden lakos zombivá változott volna! Node nem csak olyan egyszerű zombi-invázióról van szó - égő autók, csonki-

tott holttestek és kifosztott épületek között kell logikai feladatokat megoldanunk, barangolnunk és harcolnunk. Úgy vettem észre, hogy itt sokkal több a lövöldözés, viszont elég kevés a történet - szóval a RE2 valamivel nehezebb falat lesz, mint elődje. Nagyon izgalmasak a kameranézetek és ijesztő, hirtelen események is gyakran történnek, melyektől az emberre könnyen rájön a frász. Nagyon jó az irányítás (nem változott), de mintha az ellenfelek keményebbek lennének. A demo verzió elég rövidke volt, de egyvalami erősen aggaszt - a logikai feladatok kísértetiesen emlékeztettek az első részre! Nagyon csúnya meglepetés lenne a cégtől,



ha minimális új ötlettel gazdagítva megint csak azt a szobortologatós-kulcskeresgélős játékot kellene végigjátszanunk - márpedig ezt vettem észre.

Akkor pedig nyugodtan elkönnyelhetjük, hogy a Resident Evil 3 is ugyanez lesz, mondjuk Western grafikával megjelenítve. Az előzetes a Resident Evil Director's Cut-hoz adott RE2 demolemez alapján készült.



Az első részével még C64-en nyomultam hónapokig. A második epizód lemeze a derék Amigában fordult meg számtalanszor. A harmadik részt egy PC-be kellett volna betöltenem - ha lett volna hozzá kedvem. És most itt van a TEST DRIVE sorozat immáron negyedik tagja, ezúttal PlayStation-re. Egy alapjátékra van ugyebár szó: ha nem lett volna Test Drive, talán ma Need for Speed se lenne.

Az új epizód leginkább a második részre hasonlít, persze megújult belső tartalommal. Ugyanúgy tehát két kategóriában választhatunk autót: vannak a szuper kocsik (Jaguar XJ220, Dodge Viper GTS, Chevrolet

bok" ('66 Shelby Cobra 427, '69 Chevrolet Corvette 427, '71 Plymouth "Hemi" Cuda, '70 Chevrolet Chevelle SS454, és '69 Chevrolet Camaro ZL-1). Egyébként nem biztos, hogy a legerősebb kocsi a legjobb (nekem például a Plymouth fekszik), hiszen több löerőnél például könnyebben kipörögnek a kerekek. A kiválasztott autósodával 5 egzotikus tájon téphetünk keresztül. Anglia zöldellő vidékein esőben állunk rajthoz. San Franciscóban a jól ismert villamos meredek útvonalán ugrathatunk hatalmasakat. Svájcban mis sem ter-

kem mondjuk jobban tetszett, ahogy a korábbi részekben még büntetőcédulát is osztottak, viszont az nem rossz, hogy ezúttal a többi gyorshajtóra, tehát az öt másik versenyzőre is pikkelnek.

A lehetőségek elég bőségesek: a különálló futamon kívül többféle kupát próbálhatunk elnyerni, és ott van a Drag Race, amivel egy gyorsulási versenyen találjuk magunkat. Sajnos ketten egyszerre csak két PlayStation-on és egy linkkábellel segítségével lehet megmérkőzni, ugyanis a Duel (Párbaj) opció csak annyit tesz, hogy a



Corvette, TVR Cerbera és Nissan 300ZX), és vannak az ún. muscle autók, az amolyan örök érvényű "dara-

TEST DRIVE 4

SZÉPEK ÉS SZÖRNYETEGEK!

mészetesebb, hogy egy hegyvidéki szerpentinén szagathatunk. Japánban szinte végig nyomhatjuk a városi sztrádán a gázt. Végül Washington városában az összes pálya közül a legnagyobb a forgalom - még a keresztutakon is számítanunk kell civil autókra. Civil forgalom egyébként kisebb mértékben mindegyik pályán van, a hétköznapi autók között bújnak meg a fakabátok a traffipaxszal. Ha a zsaruknak sikerül elélni kerülniük, rövid időre lebénítanak minket. Ne-

játékosok egymás után következnek, és a második induló az első szellemkocsijával versenyez.

Az irányítás és a gumik tapadása úgy nagyjából korrekt, tehát ha ügyelünk a sebességre, nem lesz semmi gáz a kanyarokban. Klassz dolog, hogy az összetört civil járművek ott maradnak füstölögve az út mentén, ellenben maguk a karambolok elég bénák: a kocsik túl hosszasan csúsznak az oldalukon, vagy időtlenül pattognak a gumikon. Nem tetszett továbbá az autók hangja

sem, és az sem, hogy a gombkiosztások közül nincs egy olyan, ahol a váltó jó helyen lenne. Azt sem értem, hogy a Drag Race-nél egy 100m-es pályát a gépnek miért kell minden új próbálkozásnál betöltenie.

TEST DRIVE 4

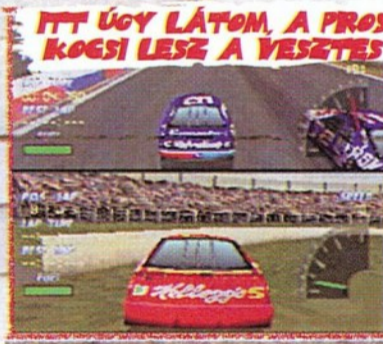
L A T V A N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL
ANALÓG RÁNYÍTÓ, ANALÓG JOYSTICK

✓ FESZTŐI TÁJAKON
CSÜSSZUPER KOCSIK
× NINCISZTOTT KEPERNYŐS MÓD
ÉS A JÁTEK SOKAT TÖLTÖGÉT

80%

NEM LEHETSZ ELÉG GYORS!



A NASCAR'98-hoz elsőként Saturnon volt szerencsém, és bevallom, nem voltam elragadtatva tőle. Gondoltam a PlayStation-verzió bizonyára jobb lesz, ám sajnos tévedtem. Külsőre ugyan egy kicsit igényesebb a dolog, ám PlayStation-ös viszonylatban még így is elég gyengécske: a poligonos horizont korai levágása és az autók árnyékolásának teljes hiánya jellemzi a grafikát.

Ahogy az már a NASCAR autóversenyeknél lenni szokott, amerikai szériautók állnak a rajthoz, méghozzá szám szerint 24. Ebben a mezőnyben kell a legjobbnak lennünk, mely során 11 igazi pályát próbálhatunk ki, plusz még bónuszként hat "fantázia szülemény". A bajnokságon indulva sorban jönnek a helyszínek az EA Sports-tól immár szokásos FMV felkonferálásokkal, a Single Race-t választva pedig kedvünk szerint versenyezhetünk egy tetszőleges pályán - ha két játékost állítunk be, osztott képernyővel akár ketten is! Természetesen választható sima gyakorlás, vagy a

NASCAR 98

jobb rajtpozíció elérése érdekében időmérő edzés is.

A játékot kizárólag azoknak ajánlom, akik nagyon odavannak a NASCAR-ért. Sem grafikailag, sem a kocsik mozgását tekintve nem beszélhetünk egy kiemelkedő alkotásról, ám ennek ellenére az eredeti versenyek leglényegesebb mozzanatait és praktikáit sikerült az alkotóknak a játékba átültetni. Kicsit túlságosan is, így például ha véletlenül a fűre megyünk, a győzelem gondolatát már is hissegethetjük, sőt még ügyelnünk kell, hogy a pályára visszatérve ne hogy belénk rohanjon valaki. Mivel a pályák rövidek, a mezőny teljesen megoszlik: akár elsők, akár utolsók vagyunk, valakivel mindig viaskodnunk kell. A viaskodáshoz pedig taktika szükségeltetik,

például muszáj használni a legalapvetőbb NASCAR trükköt: az előttünk lévővel "húzatni" magunkat. Hogy mennyire vagyunk a másik versenyző szélárnyékában, azt a kilométeróra körül felvillanó lámpasor jelzi.

"Ami benne van a játékban, az benne van a játékban!" - hangzik az EA Sports jelszava, s ha csak a versenyek előtti opciók sokszínűségét nézzük, még talán igazat is adhatunk ennek. A Car Setupnál például nagyon jó, hogy a kerék nyomásának és a spoilerok szögének a változtatásával egyből láthatjuk, milyen kihatással vannak azok az autó menettulajdonosságára, és hogy ennek köszönhetően milyen hamar kell majd kiállni a boksza. A NASCAR Options-nál a kocsik sérülését is bekapcsolhatjuk, vagy megadhatjuk, mennyire igazodjanak a valósághoz a fizika törvényei és a többi pilóta mesterséges intelligenciája. Az már kevésbé jó,

hogy mindezeket a változtatásokat verseny közben alig-alig érezni.

NASCAR 98

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

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ ALKALMAZHATJUK AZ IGAZI VERSENYEK TRÜKKJEIT
× GYENGE GRAFIKA

71%

Az új év első hónapjában külön aktualitása van a Fighting Force sztorijának. Egy olyan emberről szól ugyanis, aki már megszállottan várta az új évet, egészen pontosan a 21. század beköszöntét, mert szerinte – és a jóslatai szerint – a 2000. év első napjára volt kitűzve a világvége eljövetele. Dr. Zeng szilárdan hitte, hogy ő az a kiválasztott, akinek meg kell védenie a világot, és ezért már jó előre felkészült. Különböző drogokkal végzett kísérletei és illegális üzletei révén rengeteg vegyi fegyvert halmozott fel, és egy egész hadsereget toborozott össze. Képzelték mekkora volt a családása, amikor eljött január 1.-je, de a petárdákon kívül semmi nem pukkant, és a világégés teljes egészében elmaradt. Dr. Zenget tajtékozó düh fogta el, nem értette, mi történt. Aztán kiszáradva egy egészen őrült ötlete támadt: azt okoskodta ki, hogy ezek szerint az ő küldetése lesz az, hogy elhozza a Földre az Apokalipszist – és már mozgósította is a New York-i alvilág legjavát. A megváltozott helyzetnek azonban nem mindenki örült: egy Snapper nevű alkalmazottja értesítette barátait; fékeztek meg ezt a közveszélyes ötletet.

A bunyós játékok mindig is a legnépszerűbb kategóriák egyike volt, ám mióta a 3D-s grafika "beköszöntött", a műfaj valahogy egysíkúvá vált. Szinte kizárólag csak párbajos szítmában zajló anyagok jelennek meg, s már teljesen kiment a divatból a régi Final Fight-ban vagy a Double Dragon-ban látott utcai tömegverekedés. Saturnra ugyan volt egy Die Hard Arcade, ám a PlayStation tulajdonosoknak mostanáig kellett várniuk egy hasonlóra. A lényeg tehát: adva van egy vagy két játékos és egy halom gengszter. Egyenlőtlenek az erőviszonyok, ám hőseinket nem kell félteni: kiváló harcművészek, jobbra-balra záporozzák az ütletet, és még néhány speciális támadást is megvillogtatnak. A játék eredetileg a Streets of Rage 3D-s környezetbe áthelyezett negyedik részének készült, ezért a "szabályok" a klasszikus sémát követik: minden helyszínről csak azután léphetünk tovább, hogy az összes rosszarcút pihenni küldtük. Amíg ez a tevékenység csak izomagyú testőröket meg szakadt punkokat érint, nem is

okoz különösebb problémát, ám a játék vége felé, amikor már jól kiképzett harcosokkal gyűlik meg a bajunk, bizony meg fogunk izzadni. Szerencsére azonban minden szint után lehet állást menteni, és még energiát növelő ételekkel is találkozhatunk.

A Fighting Force csapata négy tagból áll, ezek közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikus. Mace Daniels egy kemény kötésű hölgyemény, Snapper ba-

Zeng elmenekül, fél New York-on kell átüldözünk, hogy végül ráleljünk a főhadiszállására. Áthaladhatunk az esti lámpafényben tündöklő Central Parkon, megfordulhatunk a külvárosban, Bronxban, és még sorolhatnánk a helyszíneket, hiszen van bőven. Ha csak egyszer játszunk végig a játékot, nem is fogjuk mindet látni, mert néhol

az ellenség képébe. A kamera kezelés ennek köszönhetően egészen újszerű: a perspektíva nem oldalról követi hőseinket, hanem – mivel a 3D valóban térbeli mozgást jelent – mindig úgy mutatja, hogy az ellenfelek is képben legyenek. Mi ezen a perspektíván nem változtathatunk, legfeljebb

NYOLCADIK KERÜLET, VESZÉLYES TERÜLET!

FIGHTING FORCE

IGY JÁR AZ AKI SMASHER ÖKLE ELÉ MERÉSZKEDIK



MACE SPECIÁLIS TÁMADÁSA NYOMÁN MEG AZ ASZFALT IS FELIZZIK



az út elágazik, és rajtunk áll, merre megyünk tovább. A grafika egészen elképesztő: mindenütt zajlik az élet, például a városban a háttérben civil autók igyekez-

járműveivel is: miután lerúgtuk őket, a motorblokkot dobálhatjuk, a kipufogót marokra fogva pedig kioszthatunk néhány nyaklevest. A mindenütt elszórt üvegeket is szétöröszöljük a "jóakaróink" koponyáján, és a baseball ütőnek is nagy hasznát fogjuk venni. A legbrutálisabb persze a páncéltörő: csupán egyetlen lövés, és a fejére állt kiégett vész már csak körvonalaiban emlékeztet a néhai luxusautóra. Azt hiszem nem is kell tovább méltatnom a pusztítás szépségeit – aki kedvet kapott hozzá, bátran vegye meg ezt a játékot.

V.Z.



KÉT JÁTÉKOS MÓDBAN KOOPERÁLVAN PÜFÖLHETJÜK A GENGSZTEREKET



EJSZAKA A CENTRAL PARK NEM TÚL BIZTONSÁGOS KÖRNYÉK

nek a dolgukra, még a banditák is egy befaroló furgonból pattannak ki. Aztán miután kiosztottuk őket, s azt hihetnénk, hogy jól végeztük dolgunkat, egyszer csak megjelenik egy helikopter, és golyókat záporoz felénk. Nosza, uzsnyi a kocsit mögé, ha nem akarjuk szitává lövetni magunkat. Aztán miután végeztünk a helyszínen, a nézet a közeli utcasarokra vált: a kereszteződésbe egy jókora kamion fordul be olyan iramban, hogy a plató le is szakad – ez jelzi, hogy megérkezett az első főellenség.

Az irányítás maximálisan kézhez álló, akár a Tomb Raiderben, bármerre elszaladhatunk, s az ellenfelet tetszőleges oldalról rohanhatjuk le. Bizony a lerohanás a legjobb szó, ugyanis leg-hathatósabb támadásokat futás közben (R1) aktiválhatjuk – például nekifutásból rúghatunk

FIGHTING FORCE

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

VELETSZERŰ KÖRNYEZETBEN SZINTE MINDEN TÁRGY SZÉTVÉRHETŐ
X A VÉGE FELÉ TÚL KEVÉS A HÁTTÉR. VISEJNT TÚL SOK AZ ELLENFEL

84%

Nálam nagyobb Street Fighter 2 rajongót annak idején (az SNES-es időkben) lámpással sem lehetett találni. Ez persze nem azt jelenti, hogy annyira jól játszottam; nem, de imádtam játszani ezzel a végtelenül jól kezelhető, páriját ritkító verekedős programmal. Éppen ezért érdeklődve és egy kicsit félve teszteltem a Capcom soha véget nem érő sorozatának legújabb, s (mint később kiderült) egyben legerősebb tagját, a STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA-t.

STREET FIGHTER 3D-BEN

A SFEX az alap SF2 3D-s környezetbe átrakott má-

jokkal, de valahogy a bunyós játékokban nem szívlelem őket (egy Chun Li-t még megbocsátottam, de ennyi nőt?). Ha nem lenne ott az a pár klasszikus pali – Ryu, Ken, Bison, Guile és Dhalsim – akkor bizony nagyon lehúztam volna a játékot. Az új embereket is elég ötletszegénynek találom, talán sokkal szerencsésebb lett volna, ha csak az eredeti sze-

Fighter játékra igaz: ha tudod azt a 7-8 féle alapmozgást, minden szereplővel tudsz valamit kezdeni, hiszen mindig ugyanazok a kombinációk szerepelnek, csak egy kicsit variálva. Egyszerűen elájultam, amikor kiderült, hogy a spec-kókat még a 3D kedvéért sem változtatták meg: maradtak például a "negyed kör előre-ütés" és a "hát-

nénk egy "Utcai-harcosok" bajnokságot. A különböző opciók közül a Practice pont EXPERT almenüjét emelném ki. Itt lehetőség van arra, hogy minden szereplő minden speciális mozdulatát és ezek kombinációit megtanuljuk, de legalábbis kivitelezzük. A sikeres bemutatóért pontokat kapunk, minek eredményeképpen rejtett szereplőket hívhatunk elő. A mozdulatokra persze nem kell magunktól rájönnünk, ezeket megvizsgálhatjuk egy menüben, de előhozni őket, na az már nem egyszerű történet! Ha valakinek fontos szem-

STREET FIGHTER plus alpha



RYU ÉS KEN, A KÉT ÖREG

mp.+elő-re+ütés" klasszikusok, így tényleg ugyanazt a régi, történelem teremtő játékot nyomhatjuk, de a kor követelményeinek megfelelően térben megjelenítve. A játékban nagyon sok speciális lehetőség van, amit szintén nem találunk

pont, hogy egy játék lehetőleg időtlen-időig elszórakoztassa, akkor a SFEX tökéletes választás. Miután végigverjük a teljes stábot, még ott van a lehetőség az időrekordok megdöntésére és a túléléses menetekre, nem is

beszélve a rejtett karakterekről és a rejtett bonusz játékról. A SFEX grafikája csodálatos. Nagyon élethűek a mozdulatok, tökéletes az animáció, jök a speciális hatások. Több féle befejező-támadás animációt is produkálhatunk és a ka-

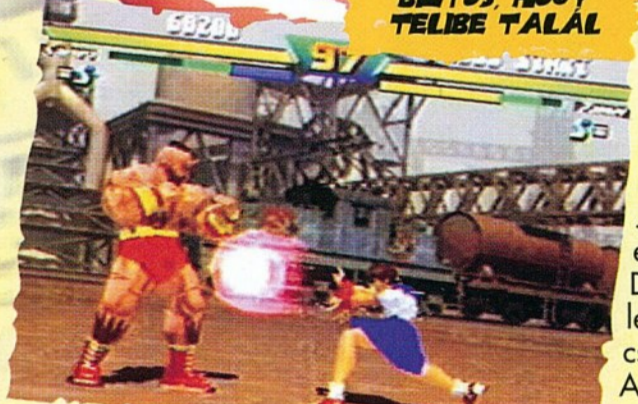
mera is nagyon jó szögből mutatja az eseményeket. A bunyó elég gyors, de követhető. Mindent összevéve: a STREET FIGHTER EX plus ALPHA az utóbbi idők legjobb verekedős játéka.

ITT A TEKKEN 2 ELSŐ IGAZI KONKURENCIÁJA!

AZ SFEX EGY EMANGPÁLT JÁTÉK



A LÖVÉS MAJDNEM BIZTOS, HOGY TELIBE TALÁL



AZ ERŐVISZONYOK NEM MINDIG EGYENLŐEK

meg más programokban (legalábbis így együtt nem). Játshatunk egyedül (ARCADE), egymás ellen (VERSUS), csapatbunyót (TEAM BATTLE), bunyót időre (TIME ATTACK), túlélést (SURVIVAL) és gyakorolhatunk is (PRACTICE). Van azonkívül egy állati érdekes opció, a WATCH, ahol a gép a kiválasztott

sa. Ezt azért hangsúlyozom, mert nem valami új, gyenge próbálkozással állunk szemben, hanem egy valódi Tekken 2 klónnal, sőt vetélytárssal. Eddig ugyanis úgy tapasztaltam, hogy a verekedős játékok rajongói kivétel nélkül minden programot a T2-höz hasonlítanak – nos a SFEX semmiiben sem marad el tőle, talán bizonyos szempontból túl is szárnyalja azt. Miben több, miben kevesebb? A leírásból kiderül... Kezdjük a negatívumoknál, mert azokból kevesebb van. A játékban szereplő karakterek között számomra érthetetlen módon hét nő is van. Amúgy semmi bajom a csa-

rep- lőket tesz bele a programba. Ebből a szempontból a Tekken 2 jobb, mert ott minden karakter egyénibb volt. Blanka, hol vagy? A játszhatóság és az irányítás tökéletes. Mondjuk ez minden Street

karakterekkel bemutatómeccset játszik, de olyan kameranézeteket alkalmazva, mintha a TV-ben néz-

STREET FIGHTER PLUS ALPHA

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

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ TÖKÉLETES 3D-S KONVERZIÓ
✗ TÚL SOK A NŐI KARAKTER

95%

376 KONZOL

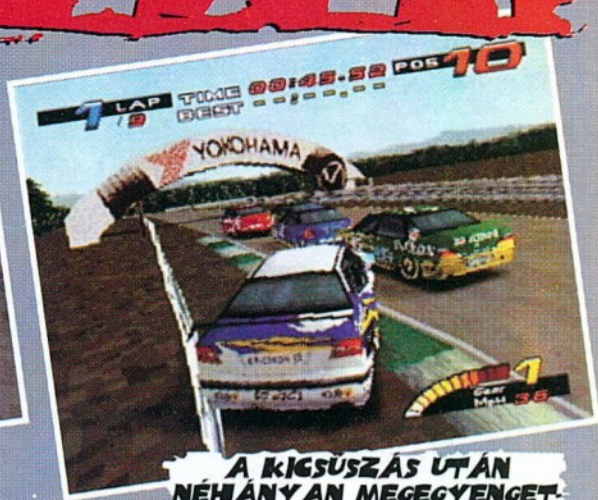
A hogy az amerikai autómárkák legnagyobb erőpróbája a NASCAR, úgy az európai szériaautók legrangosabb megmérettetése a brit Touring Car bajnokság. Arról pedig, hogy ez a verseny PlayStation-ön is a legrangosabb legyen, a CodeMasters gondoskodott: aki szereti a realisztikus irányítású versenyprogramokat, ennél a játéknál jobbat nem találhat. Teljes mértékben sikerült az eredeti verseny hangulatát áthozni, azaz a küzdelem itt is leginkább az ide-



MAJDNEM FELBORULTAM, RAADÁSUL MÉG EGY TÁBLÁT IS TELIBE KAPTAM



AZ ESŐ ÁZTATTA ASZFALT, KÜLÖNÖSEN SIK-AMLÓS



A KICSÚSZÁS UTÁN NÉHÁNYAN MEGEGYENGETTEK AZ AUTÓM OLDALÁT

például eső fogad minket: a kocsik kerekei vízpárát vernek fel, és ami igazán fantasztikus: a nedves aszfalton tükröződik az autók helyzetjelzőjének a fénye. A belső nézetben (bár a rövid belátható terep miatt nem igazán előnyös) valóban ott ülünk a kocsiban, az út egyenletlenségei

ezt a gép a rajtnál kiírja. Itt derül ki, milyen nehéz is lehet a valóságban bajnokká válni – szerencsére nekünk megadták a lehetőséget, hogy azért a pályák után állást mentsünk. Ahonnan már továbbléptünk, azt a helyszínt onnantól a Single Race-nél is választhatjuk. Aprópó pontok: amikor valakit keményen meglokkunk, veszélyes vezetésnek minősítik a művünket, s négy ilyen koccanás után pontlevonás jön, hat után pedig diszkvalifikálás! Nagyon kellemes, hogy a Short Champions-

belekeveredünk a mezőny sűrűjébe, ott akkora a furakodás, hogy szinte biztos a kicsúszás – ilyen pedig rajtunk kívül csak a sereghajtók szoktak csinálni. Ajánlom figyelmetekbe, hogy amikor valaki hátulról toszogatja a kocsitokat, vegyetek vissza a gázból (olyankor működésbe lép a motorfék), ugyanis ha jármű oldal irányba sodródik és eközben a kerekek még nyomatékot is kapnak, szinte magától értetődő a keresztbe állás. Legjobb a manuális váltó, úgy ugyanis például 3-asban csumára húzva a gázt egyenletes sebességgel vehetjük a kényes kanyarokat, ráadásul az autó végsebessége is megnövekszik. Ha pedig már csúszunk, visszaválva még megfogható az autó, vagy ha már hátra felé sodródunk, azonnal rükkverbe kapcsolhatunk és így lendületből fordíthatjuk vissza a kocsit. Mint az a lelkesedésemből talán kitűnik, véleményem szerint a Touring Car jelenleg a PlayStation-

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

ABLAKTÖRLŐ NÉLKÜL EL SE INDULJ!

gek harca; elég türelmesek vagyunk-e kívánni a kedvező pillanatot az előzésre, meg



TÜLEKEDNI ELÉG VESZÉLYES, DE NÉHA MUSZAJ

szerint rázkózik a kasztni, a centrifugális erő hatására bedöntjük a fejünket és persze láthatjuk a kezünket is amint sűrűn lenyúlunk váltani. Esőben még az ablaktörő is működik! A kocsik hangja szintén lelátalat, ami nagyban hozzájárul, hogy tökéletesen érezzük a sebességet. Belső nézetben teljesen jól hallani még a váltó fogaskerekeinek egészséges zúgását is, ha pedig kiszaladunk a pályáról, hangosan zötyög a kasztni.

merjük-e kockáztatni az adott kanyart azon a sebességen, ahol gumik már bármikor megcsúszhatnak, tudunk-e a koncentrálni az összes körön keresztül, mert persze elég csupán egy másodpercnyi figyelmetlenség és máris a fűvet szántjuk.



MÉG A KOCISI BELSEJE IS 3D-BEN VAN KIDOLGOZVA



ÍME AZ EGYIK REJTETT AUTÓ, EGY 'PINK CADILLAC'

A grafika szinte elkápráztatja az embert, a teleobjektív effektuson és a hasonló megszokott dolgokon kívül számtalan érdekes dolgot vehet észre a figyelmes szemlélő. A nyolc eredeti és roppant élet-szerű pályán különböző időjárás tényezők között folynak a futamok. Silverstone-ban

Amennyiben nem vigyázunk az autónkra, bizony csúnyán összetörhetjük. Átkozottul jópofa, hogy a hátsó szélvédő először csak "bepókhálóso-dik", aztán kell még egy erőteljes ütközés, és már be is szakadt. Az egyetlen irreális dolog a borulás. Az még nem lenne baj, hogy az autók nagyon nehezen állnak fejre, hiszen a kocsik felépítése miatt ez az igazi versenyeken is elég ritka, de amikor a fizika törvényei szerint elkerülhetetlen a buk-fenc, sajnos elég suta mozdulatokat láthatunk: az autók úgy fordulnak az oldalukra, mint valami kartondobozok. Minden pályán két futamot rendeznek, s a következő helyszínre csak akkor juthatunk át, ha bizonyos pontszámot elérünk –

hipet választva nem mu-száj az eredeti 18-20 kört lerónunk, hanem csak annak töredékét. Amennyiben a 15 másík ellenfél már nem jelent problémát, osztott képernyővel (a Single Race-nél) két játékos mód is bekapcsolható.

A garázsba lépve a Touring Car autók színe javát megtalálhatjuk, gyártók szerint: Honda, Audi, Opel (Vauxhall), Volvo, Ford, Nissan, Peugeot, Renault. Ha különálló versenyen indulunk, láthatunk még két garázsajtót, ott rejtőznek a titkos járművek. Csak próbáljuk meg névnek beírni: CMGARAGE. Bár első nekifutásra sok különbséget nem fogunk látni az autók irányítását illetően, hamarosan rájöhethetünk, hogy igenis vannak eltérések. Én például először egy Volvóval fogtam neki a bajnokságnak, hiszen széles kiépítésének köszönhetően talán ez az egyik legbiztosabb úttartású autó, igaz, egy kicsit "komótosan" fordul. Aztán az ötödik pályától rá kellett döbennem, hogy egyszerűen képtelenség tartani vele az iramot. Egy gyors és mozgékony autó a köreredményeken másodperceket javíthat, ajánlom tehát mindenkinek a Renault használatát. Főleg, mivel ez egy olyan verseny, ahol sokat jelent a rajtnál a pole pozíció. Bár easy fokozaton egy-két kicsúszás még belefér a továbbjutásba, a legkeményebb szinten törekednünk kell a rajt-cél győzelemre. Ha

ős autóversenyek csúcsa. Aki nem hiszi, járjon utána az 576 Shopban.

V.Z.

TOGA

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ MAXIMÁLIS IRÁNYÍTHATÓSÁG
REALISZTIKUS KÜLSŐSÉGEK
× AZ ELLENFELEK AUTÓI MINTHA
NEHEZEBBEN CSÚSZNÁNAK MEG

95%

LÁNGGOLÓ ASZFALT

EBBEN A HÓNAPBAN (ISMÉTI) BÜSÉGES TERMÉS VOLT A PLAYSTATION-RE KÉSZÜLT VERSENYJÁTEKOK TERÉN. EZ AZ OLDAL HIVEN TÜKRÖZI A VÁLASZTEK SOKSZÍNŰSÉGÉT.

PEAK PERFORMANCE

A Peak Performance egy mintaszerű példa arra, amikor a fejlesztők a program egyik részletére nagyon koncentrálnak, viszont a többi részéről megelégednek. A Peak Performance autói hihetetlen részletességgel lettek megtervezve és mozgatva, ám a tájak, amelyeken autózhathunk elnagyoltak, olyan grafikai színvonalon, ami két évvel ezelőtt is csak a tűrhető kategóriába lett volna sorolható. A géppark 21 darabot számlál. A készítők nem fárasztották magukat a licencjogok megvásárlásával, ettől függetlenül azonban az autók minden porcikája valódi márkák vonalát követi. Az autók ablakain még be is lehet látni, így a belső kiképzés sem marad rejtve, sőt még azt is jól láthatjuk, amint a pilótánk csúri a kormányt, vagy le-



EXPLOSIVE RACING

Úgy egy évvel ezelőtt sajnos méltatlanul nem tudunk beszámolni a Burning Road nevű autóversenyről, ám most, hogy a konzollokkal külön foglalkozunk, a folytatásnak tekinthető Explosive Racing-gel nem követjük el ugyanazt a hibát. Egy örült, ugratókkal bővelkedő szálguldasba kapcsolódhatunk be, s hat olyan kaliberű versenyző közül választhatunk, akik jogosítványhoz aligha juthatnának. Örült kicsaj bitang gyors sportkocsival, kemény, bőrdzseki macho chopper motorral, vagy mexikói tahó egy testes vontatóval - hogy a mezőny "legjavát" említsük. Kiválasztottunk öt pályán állhat rajt-hoz, ám kezdetben persze csak az első. (Gyakorolni is csak azokon lehet, ahová eljutottunk már a bajnokságon.) Az első helyszín Skócia: az út mentén a Loch



FORMULA KARTS

Formula Karts SE azoknak ajánlható, akik a rajongásig odavannak a gokartozásért. Hagyományos, gyors versenyekhez szokott játékosok ne várjanak ettől a programtól túl sokat, ráadásul grafikailag sem számít egy kiemelkedő alkotásnak. Braziliától Egyiptomig összesen nyolc hamisítatlan gokart pályán állhatunk rajt-hoz, plusz még számíthatunk egy jutalom pályára is, ami ha jól tudom a Holdon lesz. Nyolc versenyző közül szelektálhatunk, mindegyikük gokartja eltérő dolgokban jeleskedik: úgy mint sebességben, gyorsulásban és tapadásban. (Tapasztalataim szerint leginkább a második pont számít.) Egyedül a gépi versenyzők ellen, vagy osztott képernyővel ketten tudunk játszani, azon belül is vá-



nyúl a váltókarhoz. A kocsiakra még a kipufogócsövet is odabiggyesztették, aminél még arra is gondot fordítottak, hogy váltásnál kisebb láng csapjon rajta ki. Ha tehát csak a járművek megjelenését néz-



Ness-i szörny versenyt úszik velünk, majd később még az eső is elered és az ég is beborul. (De van világítás!) Másodjára egy Arizonai sziklás bányavidéken csilleg, vadnyugati faházak, és indi-



laszthatunk külön verseny, bajnokság és az arcade mód közül, továbbá egy játékos módnál gyakorolhatunk is. A felsoroltak közül a bajnokság pontozásos rendszerben zajlik, míg az

zük: a program páratlan a maga nemében (leszámítva a kocsik motorhangját, ami valami borzalom), és még az irányítás is megállja a helyét. A közúti szériaautók frankón belengnek, míg a sportosabb típusok merevebb felfüggesztést kaptak, tehát ennek megfelelően mindegyik járgány eltérő menettulajdonságokkal rendelkezik. Csak az öt darab pálya nem lenne olyan sivár: élénk, árnyalatlan színek borítják a poligonokat, árnyékhatások sehol, kevés a tereptárgy és még sorolhatnám az efféle jelzőket. A játék menüjében a szokásos 1 és 2 játékos üzemmódokat találjuk, valamint az időre menő Time Trial, amin belül a városi pályán egy 30 ellenőrzési pontos versenyen vehetünk részt. Mindegyik helyszínen többféle időjárás választható: vezethetünk nappal, éjszaka, ködben, vagy naplementénél. Van pályaszerkesztés is, valamint külön, egyedi beállítású kocsikat is készíthetünk, amelyeket aztán ki is menthetünk.

ásnátrak közt folyik a verseny, a harmadik pálya pedig Kínába kalauzol minket. Többek között átrepesztethetünk a Nagy Fal tetején és egy cölöpkön álló halászfalut is láthatunk futólag. A negyedik pálya állítom, a legszívatósabb: a jeges útburkolat, a szembe jövő hókotró és a lavinaveszély még csak a kisebbik rossz, az igazán idegesítő a tó víztükreln több helyen megtört, s ezáltal billegő jégtábla, ami persze általában mindig úgy igyekszik billenni, hogy még véletlenül se tudjunk rajta áthajtani. Az ötödik helyszín ezután már gyerekjáték: San Francisco utcáin csupán néhány élesebb kanyarnál kell lefékeznünk, és a daruállványok alatt kell pontosan átgurulnunk. A játék legvégén rendőrök elöl kell meglógnunk szintén a városi pályán. Apropos továbbjuttatás: nem a helyezésünk számít, hanem az, hogy a pálya elején kiirt időlimiten belül végezzünk! Ha nagyon jók vagyunk az egyes pályákon, még jutalom járműveket is kapunk!

arcade módnál egyből kiesünk, ha az adott versenyen nem vagyunk benne az első háromban. Ha pedig kiesünk, életet veszünk - igaz a díjakért majd pénzt kapunk, és azért a futamok közti shopban - sok más mellett - akár életet is vásárolhatunk. Az arcade mód másik különlegessége a bevethető extrák, úgy mint turbó és szuper tapadás. Ezek közül az L1-gyel tudunk válogatni és az R1-gyel tudjuk aktiválni őket. Extrák persze csak korlátozott számban vannak, és a működésük is csak rövid ideig tart - ezt a sebességmérő mellett mutatja egy-egy óra. Láthatunk még egy negyedik órát is, az pedig azt jelzi, hogyan állunk az üzemyaggal - ha tehát kevés van, irány a box utca. A játék irányítása messzemenőleg megközelíti a valódi gokartokét, érdekes például a belső nézet, ahol pilótánk még be is dől a kanyarokban. Az autók még sérülnek is: ha például sokat ütközünk, elkezd félrehordani a kormányt.

PEAK PERFORMANCE
70%

EXPLOSIVE RACING
83%

FORMULA KARTS
67%

Szeretnéd kipróbálni, milyen érzés mesterlövésznek lenni? Filmekben sokszor látni, hogyan szedik le az orvlövészek néha kilométeres távolságból áldozataikat, ám videojátékokban ilyesmit eddig még nem igen tehetünk! Hogy miért nem, annak leginkább technikai okai vannak: kilométernyire belátható 3D-s terepet generálni nem is olyan egyszerű. Szerencsére azonban mindig akadnak, akik még a lehetetlent is véghez viszik: ezúttal az elismerést a Shiny Entertainment munkatársai érdemelték ki.

Aki "találkozott" már Earthworm Jimmel, az tudhatja, hogy ez a cég nem éppen az épelméjű sztorijairól híres, s azt csak azért bocsátom előre, hogy az alaphelyzet ne lépjen meg senkit. Szóval a történet Kurtról szól, egy laborasszisztensről, aki egy örült - ám jámbor - tudós mellett tevékenykedik. Hőseink felmennek az űrbe, ám a doki legújabb kísérlete - csakúgy mint máskor - kudarcot vallanak. A doki félve attól, hogy nevetségessé válik, úgy határoz: márpedig ő addig nem megy vissza a Földre, amíg fel nem fejez valamit. Telnek-múlnak a napok és a hetek, ám a lángelme csak csupa hasznavetetlen dolgot talál fel - kivéve a genetikailag manipulált hat lábú kutyát. Bonest, aki még túlságosan is jóra sikeredik: a munkára tervezett bloki olyan intelligensé válik, hogy még a munkát is megtagadja. Aztán hirtelen fordulópont következik be: hőseink különös örvényt fedeznek fel a távoli űrben, amiről hamarosan kiderül, hogy

idegen hódítók közelednek egyenesen a Föld felé.

ÖLJ, BUTÍTS ÉS NYOMORBA DÖNTS!

Hatalmas, gördülő építményeikkel letarolják a városokat, a földi fegyverek tehetetlenek velük szemben. Itt az ideje tehát, hogy a doki

A SZIVARÓZÓ ROBOT MÉG NEM TUDJA, DE AZ UTOLSÓKAT SLUKKOLJA



megmutassa, mit tud! Kurt egy szuper erős és golyóálló páncélzatot, valamint egy több funkcióval rendelkező fegyvert kap gazdájától - neki már "csupán" annyi a dolga, hogy használja azokat.

Kurtot irányítva összesen öt hatalmas várost kell megsemmisítenünk, hogy végül eljussunk az "örvénylovasok" főnökének "tanyájára". Küldetéseinket mindig az űrbázisról kezdjük:

felcsatolva a sisakként is funkcionáló fegyverünket a fejünkre ugyanazon az örvényen keresztül zuhanunk be a föld légkörébe, amin a hódítók érkeztek. A zuhanás csak átvezető pálya: Bones néhány fegyvert már előre kihajított nekünk ejtőernyőn, s ezeket szedhetjük össze, miközben letről néhány rakétát eresztenek meg felénk.

Lent, a szerkezetben kezdődik az igazi akció. A gigantikus járműben hatalmas tereket, hosszú folyosókat

tot, "a világ legkisebb nukleáris bombáját", figyelem elterelő próbababát szerezhethetünk; ezek közül majd az L2-vel válthatunk. A fegyverünk - mint említettem - egyben a sisakunk, és mellesleg egyben a mesterlövész puskánk. Hogy ez utóbbi funkcióját igénybe

szélőnünk, apró réseken kell belőnünk az aknáinkat. Kurttal ráadásul minden pályán valami extrém dolgot is művelhetünk: beülhetünk az ellenség bombázójába, csúszdázhatunk, snow board-ozhatunk, stb.

Amikor korábban a játék PC verzióját teszteltem, még nemigen tudtam elképzelni, hogyan fogják ezeket a hatalmas tereket a PlayStation-nel megjeleníteni - de szemmel láthatólag remekül sikerült. Igaz, a konzolosoknak néha a folyosókon egy másodpercre megáll a játék, amíg betöltődik a következő rész, ettől eltekintve azonban semmivel se kevesebb a játék, sőt egy frankó intro képsorral még több is. A játszhatóságon is javítottak, hiszen most már az alszinteken belül is lehet menteni. Végül néhány tipp! A sikoltozva menekülő ládák 150% energi-

AZ IDEGENEKET ADAGOK SZERKEZETEK TŐL MINDI ELSŐKÉNT SZABADULUNK



át érnek, ne mulasszuk el sarokba szorítani őket! A 4. főellenséghez az alatta fújó légáramlattal kell felküldeni a bombákat. Az 5. pályán a targoncaroncsot toljuk rá a sárga kapcsolóra, így nyithatjuk ki az ajtót. A legfőbb gonoszt pedig úgy csalthatjuk el a nukleáris bomba mellől, hogy etetni kell őt a foka szerű lényekkel,

A MAGASSÁGOK ÁTSZÁRNYALÁSÁRA AZ EJTŐERNYŐNK HIVATOTT



HA KISZOLGÁLÓ EGYSÉGNEK ALGÁZZUK MAGUNKAT, AZ ÓRIÁSI ROBOTOK RÁNK SE BAGÓZNAK



kell bejárnunk, s egy seregni robottal, gyíkfejű androiddal, tankokkal, ágyú-

kal kell szembeszállnunk. Minden városnak megvan a maga egyedi nagyfőnöke, aki irányítja az egész kócerájt, ezek tulajdonképpen a főellenségek. Az irányítás szempontjából fontos az oldalazás (L1/R1), így kerülhetjük ki az ellenséges lövedékeket. Alapvető fegyverünk a géppisztoly, ám az úton számtalan extrát is begyűjthetünk, amelyeket majd a Kör lenyomásával használhatunk. Gráná-

vegyük, fel kell csatolnunk a fejünkre, amit a SELECT-tel tehetünk meg. A sisakban négy képernyőt látunk: a naggyal célozhatunk, a három kicsi pedig a lövedékeink szemszögét követi. A célzáson kívül rá is nagyíthatunk a célpontra, ezt a Háromszöggel és a Körrel tehetjük meg. A mesterlövész puskához is találhatóunk majd hatékonyabb löszertípusokat, valamint sisakkal hívhatjuk majd segítségül Bones bombázógépét is - persze csak akkor, ha már felvettük a kutyafej ikont. A továbbjutáshoz nem elég csak jól célozni! Hatalmas tükröstermekben például egészen belekápázunk a szemünk, amint vékony pallókon átugrandozunk, vigyázva, hogy le ne essünk - sokszor az ejtőernyőnkkel vitorlázva át a mélységeket. Gyakran nekünk kell kipuhatnunk az ellenség gyenge pontját: záratokat kell

amelyeket a közeli automatából (a mellette lévő gomb lenyomásával) varázsolhatunk elő.

V.Z.

MDK

**LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

**1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ**

**✓ HATALMAS TEREPEK, TÁV-
CSÖVES CÉLZÁS, REMEK ZENE
× NING 2 JÁTEKOS ÜZEMMÓD**

94%

A legtöbb játéknál nem igaz az az állítás, hogy "Mindig az első nyomás a fontos". Előfordul ugyanis, hogy csak több nekifutás után tetszik meg egy program – node mi a helyzet azokkal a játékokkal, amelyek már az első pillanattól kezdve tűzbe hozzák az embert? A FELONY 11-79 ugyanis egy ilyen játék. Hiszitek vagy nem, de minden alkalommal amikor nyomolok vele, hangosan kurjongatok, annyira élvezetes az akció (ha valaki más is van a helyiségben, azért visszafogom magam).



EZZEL KÖNNYŰ KÁRT OKOZNI

2-Meg kell keresnünk a velünk szembe haladó fehér limuzint, és lelopni az elejéről az arany jelvényt (egyszerűbben fogalmazva jól neki kell menni).

3-Meg kell szerezni egy ezüst kegytárgyat, végigszáguldani a városban, és az egyik belvárosi telefonfülkét használva hívni egy helikoptert.

A küldetések teljesítésének kezdetben csak a gyorsan fogyó idő a korlátja. De a száguldás mellett lehetőség van arra is, hogy a különböző objektumokon, kocsikon, házakon, szóval mindenütt átgázolva kárt okozunk – a kép jobb felső sarkában látható egy számláló, ami mutatja az okozott károkat dollárban. Később ennek is jelentősége lesz, ugyanis... Minden teljesített pálya után újabb választható autók állnak rendelkezésünkre, melyek

– Néhány kocsi csak akkor jelenik meg, ha a pályákat 4 percnél hamarabb fejezzük be. Ennek az alapfeltételére egy szupergyors autó.

– A legizgalmasabb gépeket úgy hozhatjuk elő, ha a pályától függően 1-2.5 millió dolláros kárt csinálunk. Ehhez egy masszív járgányra van szükségünk és nem árt tudni, hogy milyen objektumra mennyit számol a "kasszás".

– Van olyan gép, amit akkor kapunk meg, ha egyáltalán nem csinálunk semmilyen kárt. Ezt valamilyen kisebb méretű kocsival, esetleg

és olyan örült dolgot történhetnek vele az extrém helyzetekben, hogy már csak ez is megér egy próbát.

A hangulatot a csúcspontig fokozzák a játék közben hallható zenék és azok a teljesen élethű hanghatások, amikor például elgázolunk valakit, szétörünk egy telefonfülkét vagy totálkárosra törünk egy tartálykocsit. A kocsik mind-mind másképp vezethetőek, de ezen belül még teljes körű műszaki machinációkra is van lehetőség: állítható a felüggesztés, a váltó, a fékek, kormányzás, kerekek tapadása – és van egy teszt-pálya is, ahol a beállításokat próbálhatjuk ki. A három pálya elég kevés, de hála a változatos feladatoknak

FELONY

nattól kezdve tűzbe hozzák az embert? A FELONY 11-79 ugyanis egy ilyen játék. Hiszitek vagy nem, de minden alkalommal amikor nyomolok vele, hangosan kurjongatok, annyira élvezetes az akció (ha valaki más is van a helyiségben, azért visszafogom magam).

AMIT AZ ÉLETBEN SOHASEM CSINÁLHASZ MEG!

Többször is eszembe jutott már egy-egy akciófilm után, hogy milyen jó lenne egyszer úgy száguldani egy kocsival, ahogy a menők csinálják: törni-zúzni-odaverni a szebbnél-szebb autókat,

VISSZA A KÉTTŐPADLÓGÁZ!

ke-resztben esni be a kanyarokba, kézfékkal forogni. És láss csodát: végre megjelent egy ilyen program, amiben kööttségek nélkül élhetjük át ezt az élményt. A Felony 11-79 ugyanis a rossziúk, a gengszterek, a banditák és általában "azoknak a bolond kölyköknek" a szórakoztatására készült. A lényege egyszerű: szegd meg a törvényt, felejtse el a KRESZ-t. Az alap a következő: választanunk kell egy autót a kezdetben gyér, de bizalomgerjesztő kínálatból. Aztán egy pályát a három közül, ahol különféle alapfeladatokat kell megoldanunk (lássuk őket):

1-Kezdszor betörünk egy kiállításra és elloponk egy értékes szobrot. Ezt kell elszállítanunk a pálya végére, de még előtte a belvárosban össze kell szednünk néhány dinamit rudat, amelyek a továbbjutáshoz szükségesek.

ban látható egy számláló, ami mutatja az okozott károkat dollárban. Később ennek is jelentősége lesz, ugyanis... Minden teljesített pálya után újabb választható autók állnak rendelkezésünkre, melyek

motorral tudjuk kivitelezni.

– További autókat speciális feladatok megoldásával csálhatunk elő, melyek pályánként változnak. A "Sea Side"-on például van egy traffipax, amelyen több, mint 75 MPH-os sebességgel kell át-száguldanunk.

BREAKIN' THE LAW!

Ami nagyon tetszett a játékban, az a totális "haladási" szabadság. Egy pályán szinte "számtalan" irányban haladhatunk, többféle útvonalon, amelyek teljesen különbözőek. Néha átgázolhatunk bevásárló központokon, így levághatjuk a hosszabb kerülőket, lehajthatunk a tengerpartra, a csatornába, erdőn-mezőn gázolhatunk – szó ami szó, ilyen még nem volt! A városi forgalom teljesen reális, a lámpák rendszeresen váltanak, a forgalom tőlünk függetlenül működik – él az egész játék, mi pedig örült módjára száguldozhatunk ebben a tényleg virtuális világban. A kocsi amellet, hogy szépen törik, elmerül a medencékben, kigyullad

között akadnak egészen használhatók és inkább érdekesek is. De még csak most jön a java! Arra is van mód, hogy az összesen 22 választható típus mindegyikét (ebből 12 rejtett) megszerezzük.



A STRANDON ÁT EGY SZERÜBB AZ ÚT

MOST MERRE VAN AZ 'ELŐRE'?

és a számtalan útvonalnak, a FELONY 11-79 nagyon sokáig elszórakoztathatja a PlayStation tulajdonosokat.

FELONY 11-79

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ NAGYON SZÓRAKOZTATÓ,
EREDETI JÓL JÁTSZHATÓ
× MÉG TÖBB PÁLYA KÉNE

90%



KÖD-X²

FINAL FANTASY VII

Megszámolni nem tudnám, hány játékírást követtem eddig, de 100%, hogy ezzel a Final Fantasy VII-tel nagy bajban leszek. Annyira nagyméretű ugyanis a program, oly szerteágazó, annyi rejtett dolog van benne, hogy most, a harmadik újrakiadás után sem vagyok benne biztos, hogy mindent tudok róla. Egyfolytában azon görcsölök, hogy minél jobb és teljesebb megoldást gyártsak, de mindig újabb és újabb dolgok jönnek be a képbe és jutnak eszembe – már attól "félek", hogy az egész pályafutásom ennek a csodálatos játéknak a jegyében fog eltelni (minden hónapban két oldal, előreláthatólag 2000-ig). Éppen ezért elkezdem "felszabdalva" leközelíteni a végjátékot és adok néhány tippet is, amelyek szerintem megkönnyítik a dolgokat. Mielőtt azonban beleugrók, lássunk néhány "általános" szabályt és tanácsot:

AZ IDEÁLIS CSAPAT

A játék elején legjobb a Cloud-Aeris-Red XII triót választani. Cloud ugye alap, Aeris a HEALING WIND nevű, mindenkit felgyógyító limitje miatt kell, Red XII pedig kezdetben a legjobb harcos. Tifa és Barret szerintem felejthető, mert a hölgy csak nagyon sok idő elteltével válik jó harcosná (akkorra meg már nincs rá szükség, hiszen a többiek sokkal használhatóbbak), a fekete srácnak pedig egyszerűen nem jók a fegyverei. Később lesznek olyan helyzetek, amikor adott, vagy kevesebb karakterrel kell mennünk, ott nincs mit tenni. A játék közepétől pedig csak és kizárólag egy triót használtam rendszeresen: Cloud-Vincent-Cid. Vincent-et a limitjei miatt (amikor átváltozik, feltöltődik az energiája és 4-5-ös kombó támadásokat csinál), Cid pedig nagyon erős és szintén bikák a limitjei. Mondjuk helyette elmegy Red XII-is, főleg azért, mert a L4-es limitjét egészen korán (az 1-es disc vége felé) meg lehet szerezni!

A LEGJOBB FEGYVEREKRŐL

Ahogy helyszínről-helyszínre továbbhaladunk a játékban, minden karakterhez egyre jobb fegyvereket tudunk vásárolni vagy szerezni (találni, elnyerni). Ez azonban elég csalóka dolog, mert a legtöbb fegyver matéria-nyílásai (SLOT) nincsenek összekötve, ezáltal nem lehet kombinációkat összehozni velük. Igyekezünk tehát a rendelkezésre álló fegyverek közül azt kiválasztani, amelynek a legtöbb páros nyílása van. Ugy tapasztaltam ugyanis, hogy a fegyverek támadóértékében (ATTACK, ATTACK %) a 10-20-as (!) plusz/mínusz eltérés szinte észre-

vehetetlen (tehát a karakter körülbelül ugyanakkor tud sebezni). A második szempont, hogy az adott fegyver matéria-fejlesztő tulajdonsága (GROWTH) mindenképpen legalább NORMAL értékű legyen. Elég szembevetendő, hogy a szupererős fegyvereken alig, vagy egyáltalán nincs nyílás – nem éri meg ezeket hosszú távon alkalmazni! Cloud-dal például elég sokáig (a RAGNAROK-ig) az ENHANCE SWORD-ot használtam. Minden karakterhez van egy végső, "Ultimate" fegyver, melyeket a szokásosnál nehezebb megszerezni. Ezeknek a legnagyobb a támadóereje, de nem fejlesztik a matériát. Értelem szerűen akkor érdemes ezeket felszerelni, ha már MASTER szintű, teljesen kifejlett matériáink vannak (leginkább a 3-as disc közepe felé).

A "LIMIT LEVEL"

Minden karakternek 7 Limit Break-je van, kivétel Caii Sith (neki 2) és Vincent (neki 4). Az aktuális LIMIT LEVEL első limitje kb. 80 elpusztított ellenfél után jelenik meg (ekkor "tanulja" meg az illető), a második pedig akkor, ha már az első limitet 8 alkalommal használtuk. A menüben a LIMIT pontba lépve felül egy színes csík mutatja, hogy hol tartunk a tanulásban. Ha az adott szint mindkét limitjét megtanultuk, a SET ponttal állítsuk át a következő szintre (erre oda kell figyelni, mert a játék során sokszor 80 ellenfelet leölünk ugyan, tehát az egyes számú limitet könnyebben jönnek, de a LEVEL 4-et, ami a legbitangabb, csak akkor tudjuk behozni, ha már minden előző limit-elemet megtanultunk). A L4-es limitet speciálisak, ezeket külön meg kell szerezni, majd odaadni a megfelelő karakternek.

FELSZERELÉSEK

Minden karakter 3 féle cuccal szerelhető fel (EQUIP menü). Az első a fegyver (WPN), a második a karpáncél (ARM). A karpereceknek ugyanolyan matéria-nyílásaik vannak, mint a fegyvereknek. Itt is igyekezzünk olyat választani, amelynek a legtöbb dupla nyílása van és legalább NORMAL a fejlődése. A későbbiekben olyan karpereceket is találunk, amelyeknek speciális tulajdonságaik is vannak, például megvédenek a különböző elementális támadásoktól. A harmadik felszerelés lehet valamilyen varázsgyűrű vagy nyaklánc, ezek szintén bizonyos fajta védelmet nyújtanak a varázslatok ellen. Előbb-utóbb elég sok ilyen speciális karpáncélt és varázstárgyat begyűjthetünk – próbáljuk meg úgy elosztani őket karaktereink között, hogy mindenki a lehető legtöbb fajta támadás ellen védve legyen.

A MATÉRIA FEJLŐDÉSE

A minimum NORMAL növekedést elősegítő fegyverekben és karpáncélokban a kapott EXP pontokkal egyenes arányban fejlődnek matériáink. Az egyre nagyobb fejlettségi szinttel egyre jobb varázslatokat tanulunk meg, a csúcs szint a MASTER level. A menü MATERIA részében a matériákra mutatva tudjuk megnézni, hogy a cucc milyen szinten áll (színes csillagok jelzik; értékét az AP mellett levő szám mutatja; a következő szint eléréséhez szükséges pontszám a TO NEXT LEVEL mellett látható). Az 1-es disc közepétől kezdve olyan helyszínekre is eljutunk, ahol a megölt ellenfelek után az EXP értéke a szokásosnál feltűnően jobban fejlődik. Itt csináljuk meg azt a trükköt, hogy szereljük fel embereinket DOUBLE vagy TRIPLE fejlődésű cuccokkal, rakjuk bele a matériákat (szépen sorban felfejlesztve mindegyiket) és az unalomig ismételve küzdünk, amíg el nem érjük a magasabb szinteket.

A PIROS "SUMMON" MATÉRIARÓL

A játék közepéig a legfontosabb "aduaszaink" a piros matériák. Ezek valamilyen speciális "isten" hívnak életre, aki/ami megtámadja az ellenfeleket. Ezek az istenek eleinte elképesztőeket sebeznek, de a normál varázslataink felfejlődésével sok közülük (szerintem) feleslegessé válik (a Fire-Ice-Lighting 3, Comet 2 és az Ultima varázslat után már nem olyan izgalmas pl. Ramuh, Shiva és Ifrit). De ami leginkább ellenük szól, hogy ezek a piros kövek nagyban levesznek a HP értékünkéből, ezért badarság a kedvenceinket telepokolni velük. En csak max. 2 pirosat adok minden emberemnek, a legjobbakat: Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut-ZERO, Odin, Hades és a frenetikus Knights of the Round. Van még egy szuper piros cucc, a Phoenix, ez utóbbit kombózni kell a Final Attack matériával (A Phoenix ugyanis elsütés és támadása után feléleszti a halott karaktereinket, a Final Attack pedig totális elhalálozaskor automatikusan elsüti a vele párosított matériát. Tehát ha egy csatában véletlenül meghal minden emberem, jön a FA és hozza a Phoenix-et, ami mindenkit feléleszt és még jól oda is ver!).

MILYEN HATÁSSAL VAN RÁNK A MATÉRIA?

Sajnos a különböző matériákat nem lehet csak úgy orrba-szájba, következmény nélkül felszerelni. A zöld "támadó" és a piros "summon" matériák ugyanis bizonyos mértékben befolyásolják állapotunkat (pl. az erőnkől és a max. HP-ből levesznek, más-

hoz meg hozzátesznek). Éppen ezért nagyon oda kell figyelni, hogy minden karakterünk-nél egyenlő mértékben legyen ez a két szín megosztva. Jó megoldás, ha mindenkinél van legalább 1-1 HP PLUS és MP PLUS matéria (persze MASTER szintű), mert ezek visszahozzák (sőt sokszorozzák) a levett értékeket.

MATÉRIA KOMBINÁCIÓK

A dupla nyílások segítségével "életbevágó" kombinációkat tudunk összehozni. Persze ezeket nem adja könnyen a játék, hiszen a legjobb matériákért nagyon meg kell küzdenünk. Az első alkalmazható kombináció, amikor valamelyik zöld támadó matériát (FIRE, ICE, LIGHTING) párosítjuk a kék ALL-al, ekkor az adott varázslat minden ellenfelet sebez. Szintén alap a RESTORE-ALL (később inkább a FULL CURE-ALL) és REVIVE-ALL kombó, ekkor minden karakterünket egyszerre tudjuk gyógyítani és feléleszteni. SOHA ne adjuk az előző két kombót ugyanannak az embernek, mert ha meghal, nekünk minden szinten kampó! Legyen egy gyógyító és egy felélesztő harcosunk is! A karaktereink állapotát befolyásoló, bosszantó (MINI, FROG, PERIFY, SLOW, FURY, stb) varázslatok ellen szereljük fel egy BARRIER-ALL-t és egy HEAL-ALL-t, a főellenfelek hasonló védelmének megtöréséhez pedig egy DESTRUCT-ALL-t. En még a következő gyilkos kombókat tudom ajánlani: COMET-MP ABSORB (a Comet állatit sebez, az MP Absorb meg elvesz pluszban az ellenfelettől egy csomó magic pontot), ULTIMA-QUADRA (az Ultima a legerősebb varázslat, a Quadra-val pedig négyszer egymás után tudjuk elsütni (ez persze bármelyik más varázslatra érvényes), de csak egyet(!) számol le a gép az MP-ből). No itt jön be a képbe a MIME matéria, amellyel utánozni tudjuk az előzőleg bemutatott varázslatot. Mindenképpen rakjuk fel a SLASH ALL matériát, ezzel egy ütessel a csatamezőn levő összes ellenfelet támadja a karakterünk, és a DOUBLE CUT-ot, ezzel meg kétszer egymás után ver rá a kiszemelt áldozatra. Hasznos matéria még: W-ITEM (két tárgyat használhatunk egyszerre), W-MAGIC (két varázslat egymás után), W-SUMMON (két "summonálás" egymás után).

SZUPER KOMBÓ

A 3-as disc "megölhetetlen" szörnyei ellen hatásos a következő kombócska:
1-Cloud elsüti a Knights of the Round-Quadra kombót (Summon: KOTR, persze a Quadra miatt négyszer egymás után).
2-Cid nyom egy Mime-et (az előbbi csomag még egyszer)
3-Vincent nyom egy Ultima-HP Absorb pá-

PLAYSTATION KÓDOK

JURASSIC PARK 2 : THE LOST WORLD

Egy érdekes kód: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, X, X.

A pályaválasztás kódja: Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet. Ezt a kódot HÁROMSZOR egymás után kell beírni!

Végül a pályakódok, melyek 99 étellel és az összes DNA kóddal indítanak:

Compsognathus: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Human Hunter: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Háromszög.

Velociraptor: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör.

Human Prey: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Háromszög.

Tyrannosaurus Rex: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Galéria (képgyűjtemény) kódok:
1-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Háromszög, X, X.

2-X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Kör.

3-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, X, Háromszög, X, Háromszög.

4-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Kör, X, X, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

5-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

FIRO & KLAWD

Pályakódok:
MOOMIN, MOONPIG, MOONPIGEON, SNUFFKIN, LITTLE MI, LITTLE MO, SHOCH DRAGON, SHOCHE DRAGON

(A fenti kódokat beküldte Húsvéti Gergő, Tokod.)

FANTASTIC FOUR

A címképernyőn (ahol a Kőember látható) lép be az opció menübe, majd állj a "TRAINING" pontra. Nyomd be egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, ekkor megjelenik egy izgalmas csaló menü.

WARCRAFT II : THE DARK SAGA

A következő kódokat játék közben, pauszálás után kell beírni:

Győzelem: NTTCLNS
Bukás: YPTFLWRM
Gyors befejezés: THRCNBNLN
Nem ér véget a játék: NVRWNNR
Fa "rásegítés": HTCHTXNS
Sérthetlenség (nagyobb rombolóerő): TSGDDYTD
Varázslatok: VRYLTTL
Teljes térkép: NSCRN
Arany, olaj és fa utánpótlás: GLT-TRNG
5000 olaj: VLDZ
Az emberek 14. küldetése: GRTPRT
Az orkok 14. küldetése: FLLFLR
Gyorsabb építési sebesség: MKTS
Minden épület a legjobb szintre kerül: DCKMT

A videó-bejátszások kódjai:
CLMX, TDPNNG, HKHZMD, NRTHLN, RTNTZR, HTDVCT, RCK-HZM, QLTHLS, TDSFDR, RCTDVC, DPPNNG, DRNRTH, HWRNTH, HMSRVF, HDPVCT, BRNNGF, RCGRTS, PRLDTN, RCDPVC.

TIME CRISIS

A csaló menü elég eredeti módon kell előhozni. Először lőj bele az "R" betű közepébe (a CRISIS szóban levőébe, értelem szerűen a felső részébe), majd a sárga célkereszt közepébe kétszer. Ekkor megjelenik a csaló menü, ahol akár 9 kezdőéletet is beállíthatsz! Egy másik csalás, ha játék közben a kettes irányítón benyomod az "X, négyzet, kör, háromszög" kombinációt.

COMMAND & CONQUER

A "Password" képernyőn írd be a GODZILLA kódot, ekkor a katonák japánul fognak beszélni. A PATSUX kód egy titkos küldetést ad.

A következő kódokat játék közben, a START megnyomása után kell beírni:

5000 dollár: jobb, le, le, bal, L1, bal, jobb, le, bal.
Ion ágyú: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Légicsapás: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Teljes térkép: kör, kör, kör, fel, kör, négyzet, R1, kör, kör, kör.

MACHINE HUNTER

A csaló menü az "ENTER PASSWORD" pontnál kell behozni, utána megjelenik a "CHEATS" opció. A kód a következő: ???HOST???. Van néhány kódunk is:

Örök folytatás: **URANUS**
Befejező film: **SATURN**
Kinyílnak a kijáratok: NO MISSION
Egy lövéses gyilkolás: GRIMREAPER
Örökélet: INVICIBLE

TIGERSHARK

A kódokat a "RESUME MISSION" képernyőn kell beírni:

Sérthetlenség: KURSK
Örök lőszer: KIROV
Ütközések kikapcsolva: BURAN
A többi hatására majd rájöttök magatoktól: DNEPR, RUSSI, VOLGA, ROGOV.

DRAGONHEART

Pályakódok:
Crypt of Camelot: XK6DLJTCXT6TBXH
Battleground: PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einoch: BBXMZPCQW-CMRZQ
Courtyard: RVHDSLX7QP37CJX

XEVIOUS 3D/G

A "GAME SELECT" képernyőn nyomd le egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd miközben lent tartod őket, nyomogasd folyamatosan a "kör" gombot (addig, amíg betöltődik a játék). Ezután annyival több folytatási lehetőséged lesz, minél többször ütötted le a gombot.

Van itt még egy bolond kód, amely párját ritkítja: a címképernyőn (a megfelelő játékfajta kiválasztása után) állj a "START GAME" pontra. Ez után tartsd benyomva a BAL+NÉGYZET+X+START kombinációt az egyes irányítón, ez után a Tekken 2-s Heihaci jelenik meg az űrhajó helyett! Ha Paul-lal is akarsz játszani JOBB+NÉGYZET+X+START-ot nyomj a kettes irányítón.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

A pályaválasztás kódját az opció képernyőn kell beadni. Tartsd lenyomva az R1 gombot, majd nyomd be: le, jobb, bal, jobb, négyzet, kör, négyzet, háromszög, kör, négyzet, jobb, bal.

A játékban levő filmeket a következő kóddal nézheted végig: tartsd lenyomva az R1 gombot, majd: FEL, bal, jobb, négyzet, kör, háromszög, négyzet, jobb, bal, fel, jobb.

CRASH BANDICOOT

A következő kód segítségével az összes pálya választható lesz:

Első vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Háromszög, Háromszög.
Második vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög.
Harmadik vízszintes sor: Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, X, X, X.

CRASH BANDICOOT 2

A második pályán az egyik ajtó előtt ül egy maci. Ugorj rá a fejére legalább tíz alkalommal (vagy még többször), egy csomó életet fog ki-köpni.

A legyőzött "főellenfelek" pályájára úgy tudsz később visszatérni, ha a liftre állva egyszerre lenyomod az L1+R1+L2+R2+háromszög kombinációt és a "FEL" irányt (amikor Crash felfelé mutat).

STREET FIGHTER EX plus ALPHA

A "MODE SELECT" képernyőn állj rá a PRACTICE opcióra és nyomd be a következő kódot: SELECT, FEL, JOBB, LE, JOBB, SELECT. Ekkor a képernyő alján megjelenik a "Here comes a new challenger" felirat. A karakterek között 4 új "arcol" fedezhetsz fel!

Az SF2-ből már ismert "hordós" bónusz játékot nyomhatod újra, ha ráállsz a PRACTICE opcióra és benyomod a következő kódot: SELECT, FEL, FEL, JOBB, FEL, JOBB, FEL, SELECT. Ekkor a Practice módok között megjelenik a BONUS GAME pont.

V-RALLY

Amikor megjelenik az INFOGRA-MES logo, villámgyorsan nyomd be a következő kódot: FEL, LE, HÁROMSZÖG, KÖR, FEL, LE, HÁROMSZÖG+KÖR (az utolsó két gombot egyszerre kell lenyomni). Ekkor megjelenik a "LOCK OFF" üzenet. Ez után a következő kódok közül választhatsz (ezeket még a logo eltűnése előtt be kell nyomni és addig benntartani, amíg a képernyő kifehéredik):

Szűk utak: BAL+L2
Örök idő: BAL+L1
Újrakezdés kreditvesztés nélkül: BAL+R2
Jeep a Peugeot 106 helyett: BAL+R1
Minden csalás egyszerre: BAL+L1+L2+R1+R2

Titkos pálya: használd a fent említett kódot, válaszd ki a Jeep-et és a Time Trial módot. Kezdd el az utolsó pályát (Sweden 1). Ekkor a töltőképernyőn megjelenik a "Loading ??? Stage" felirat...

PEAK PERFORMANCE

Kezdekör válaszd az "1P RACE" opciót, majd a következő képernyőn a "CAR SELECT" pontot. Állj rá a GARAGE A-ra és nyomd be az L1+HÁROMSZÖG kódot. Következik a GARAGE B, ahol ismét L1+HÁROMSZÖG, majd a GARAGE C, itt L1+R1+HÁROMSZÖG. Ekkor a Garage D-ben három új kocsit jelenik meg, de a SPECIAL pontot választva még érdekesebb járművekre bukkanhatsz.

PLAYSTATION KÓDOK

PANDEMIONUM 2

Pályakódok:
2-MKACCBIB
3-LLAJIEA
4-AEECBIG
5-FMKAOCCA
6-FPCBOCCI
7-IFBBJMEF
8-GCKAOCDI
9-PKECGBCA
10-LHBJJICI
11-FJCAOCBC
12-ILFBKIGJ
13-FGLAGKCC
14-OEGCKBLB
15-IFFKIEN
16-INFJKIGN
17-MIGCKBEB
18-OIGCKBMB

CROC: THE LEGEND OF GOBBOS

Az itt látható két kódot az ENTER PASSWORD képernyőn kell beírni (ha jól csináltad, automatikusan bejön az eredmény):

Pályaválasztás 1. része: Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Le, Jobb, Jobb, Fel.

Pályaválasztás 2. része: Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb

TEST DRIVE 4

A bonusz pályákat úgy hozhatod elő, ha a top-listára a legjobb idő elérése után KNACKED névvel iratkozol fel. A négy titkos autót a SAUSAGE név beírása után próbálhatod ki. Nitro gyorsítót a WHOOSH beírása után szerzhetsz. Deformált autókkal versenyezhetesz, ha névnek MJCIM.RC-t nyomsz be.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

A vezető neve helyett a következő kódok valamelyikét írd be:

CMCHUN - go-kart view

CMCOPTER - helikopter nézet
CMDISCO - diszkó égbolt
CMFOLLOW - egy igen érdekes nézet

CMGARAGE - új kocsik
CMLOCK - lezárt pályák
CMLOGRAV - alacsony gravitáció
CMMAYHEM - örült vezetők
CMMICRO - MicroMachines nézet
CMNOHITS - ütközések ki
CMRAINUP - szokatlan eső
CMSTARS - éjszaka
CMTOON - képregény stílusú háttér
FLEXMOBILE - rózsaszín autó
JHAMMO - minden pálya választható
XBOOSTME - sebességnövelő

FROGGER

A kódokat pauszálás után kell beírni.

Örökélet: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X.

Minden pálya választható: Jobb,

Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Kör.

NHL98

A következő kódok közül nem mindegyiket próbáltam ki, ezért nem írtam oda néhány mellé a hatását. A csalásokat az OPTIONS menü PASSWORD részében kell beírni, majd START-ot nyomni.

EAEAO - A programozókból játékosok lesznek
BRAINY - Nagyfejű játékosok
BIGBIG - Óriás játékosok
STANLEY - Videó a Stanley kupa elnyeréséről
NHLKIDS - Gyermek játékosok
PENTALITY - Büntető
INJURY - Sérülés
HOMEGOAL - Hazai gól
AWAYGOAL - Vendég gól

Továbbá: VICTORY, ZAMBO, 3R, GIPEA, PLAYTIME, FREEEA

NINTENDO 64 KÓDOK

WAR GODS

A "FREE PLAY" játékmódot az irányító-keresztrel és a kamera gombokkal tudod előcsalni. Amikor a War Gods logo megjelenik, gyorsan nyomd be a következőket: BAL kamera, BAL kamera, JOBB, A, B, FEL kamera, JOBB kamera, ekkor az "All Too Easy" beszólást fogod hallani. Az Opciók között most már megtalálod az új módot.

GROX előhozása: a karakterválasztó képernyőn gyorsan nyomd be - LE, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, JOBB, FEL, BAL, BAL. Az így kiválasztott szereplő lesz ő.

EXOR előhozása: ugyanazzal a módszerrel, mint korábban - BAL, LE, LE, JOBB, BAL, FEL, BAL, FEL, JOBB, LE.

DARK RIFT

SONORK előcsalogatása: a címképernyőn nyomd meg a következő gombokat - L, R, FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera.

DEMITRON előcsalogatása: A, B, R, L, LE kamera, FEL kamera.

Zenmuron megnyerésének kódja (a címképernyőről): FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, L, L, JOBB kamera.

Kikki megnyerésének kódja: FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, R, R, A.

HEXEN

Játék közben pauszálj a START-tal, majd vidd be a következő kódot: FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera. Ekkor az opciók alatt megjelenik a "CHEAT" menüpont. Itt egy csomó csatlás található, melyeket még be kell kapcsolni.

1sten mód: BAL kamera, JOBB kamera, LE kamera.

Faljárás: FEL kamera 20 alkalommal, LE kamera.

Minden kulcs: LE kamera, FEL kamera, BAL kamera, JOBB kamera.

Minden fegyver: JOBB kamera, FEL kamera, LE kamera, LE kamera

DIDDY KONG RACING

A kódokat a MAGIC-CODE képernyőn tudod beírni:

TOXICOFFENDER - Zöld lufik

BOMBSAWAY - Piros lufik

ROCKETFUEL - Kék lufik

OPPOSITESATTRACT - Szivárvány lufik

BODYARMOR - Sárga lufik

FREEFORALL - Maximális erősségű lufik

NOYELLOWSTUFF - Eltűnnek a banánok a multiplayer módban

BYEBYEBALLOONS - A gép nem tudja használni a fegyvereket

JOINTVENTURE - Az Adventure

módban két játékos is indulhat
TIMETOLOSE - Erős gépi ellenfelek

BLABBERMOUTH - Másfajta dudahang

BOGUSBANANAS - A banánok lelassítanak

VITAMINB - Örök banán

ARNOLD - Nagyméretű játékosok

TEENYWEENIES - Kisméretű játékosok

DOUBLEVISION - A játékosok választhatják ugyanazt a karaktert

FREEFRUIT - Tíz banán kezdéskor

JUKEBOX - Zenék

EXTREME G

A 81GGD5 kódszó beírása után minden pálya és versenygép választható lesz.

SHADOW OF THE EMPIRE

A következő kód beírása után a "sötét oldal" harcosaként tevékenykedhetsz. Tehát névnek "Wampa Stompa"-t írd be, ahol a W előtt egy, a két szó között pedig kettő szóköz van! Ezután lépj be a játékba és válaszd a MEDIUM nehézségi fokozatot. Kezdd el a "Battle of Hoth" missziót, pauszáld le a játékot, lépj az opciók közé és válaszd a CONTROL pontot. A kontroller beállítását tedd TRADITIONAL-ra. Lépj vissza a játékba és lödözd le az összes

kutatórobotot. A második csatájában megjelenik az AT-ST (a kis lépegető) - ekkor nyomd be egyszerre a BAL irányt az irányítókeresztrel és a JOBB kamera gombot, majd villám gyorsan a FEL irányt a keresztrel. Ekkor a JOBB kameragombbal tudsz választani, hogy a Hósziklót vagy az AT-ST-t akarod-e irányítani. Ha valami nem oké, nyomj újra BAL kereszt + JOBB kamerát, majd a FEL irányt.

Az AT-ST-t a keresztrel irányíthatod, a FEL-lel tüzelhetsz.

WAMPA: A Wampa bőrébe a következőképpen bújhatsz bele - Csináld meg a fenti procedúrát, majd a második Hoth csatában (Escape from Echo Base), rögtön kezdés után nyomj BAL kereszt irányt és hozzá a JOBB kamera gombot - majd a FEL irányt. Ez után a JOBB kamerával választhatod ki a Wampát.

ROHAMGÁRDISTA: Újra zongorázd végig a fenti műveleteket, ugyanúgy, mint a Wampa-nál, de a JOBB irányt plusz a JOBB kamerát, majd a FEL irányt használva. A JOBB kamerával választhatod ki az urat.

Ezeket a csalásokat a többi pályán is kipróbálhatod, hátha... A megnyerést a "Credits" (A C előtt szóköz) név beírásával nézheted végig.

LÉPCSŐ AZ ISMERETLENBE



váltakozó kameranézetekből, "saját szemzőg" perspektívát használ a játék. A történet is hasonlít az RE-re: elűnt gyerekek után kutatunk, akiknek a nyomai egy titokzatos házba vezetnek. A játék során tárgyakat, kulcsokat kell keresgetni és azokat megfelelő helyen használni. Sajnos a programban van egy

ha nem is próbálkozunk, érdemesebb a kényes helyzetek elől kerekét oldani. Energiánk fogyását úgy érzékeltették, hogy egyre kevesebbet látunk a képből - így viszont még véletlenül sem látjuk a ránk támadó ellenfeleket. A grafika elfogadhatónak mondható, bár van egy-két különlegesen szép effektus: például



VAJON MIT NYIT EZ A KULCS?

Karácsony környékén a töménytelen mennyiségű autóversenyes és hasonló "könnyebb" hangvételű játék mellett végre komolyabb (mondhatni intellektuálisabb) szórakozást ígérő programok is kijöttek PlayStation-re. Most két első látásra hasonló de alaposabban szemügyre véve mégis teljesen különböző kalandjátékot mutatok be Nektek, melyeknek érdekessége, hogy mindkettőt a SUNSOFT jelentette meg.

THE NOTE

A "The Note" egy horror(?) kaland-akció játék, melyet kis túlzással Resident Evil klónnak nevezhetnénk (de annál azért jóval gyengébb). A megszokott külső 3D-s nézetel ellentétben a szereplőket nem láthatjuk

bosszantó dolog: elrontották az irányítást, ami így rendkívül körülményesre sikeredett. A különböző parancsokat, úgymint: tolás, fegyver újratöltése, tárgyak felszedése stb. menüből kell kiválogatnunk - szerintem sokkal egyszerűbb lett volna, ha ezeket mind egy gombra bízzák, mint az RE-ben. A célzással sem voltam meglegedve, az ellenfeleket állati nehéz eltalálni. A repülő lények ellen például job

amikor meggyűjtjük a fáklyákat. A hang és a zene szintén átlagos, elvileg nincs baj vele, amivel baj van, hogy a játéknak nincs igazi hangulata. Sajnos kevés fajtata ellenféllel találkozhatunk és amit nagyon hiányoltam, az a "vér" - ezt egy alapvetően horror-beütésű programba mindenképpen beleépítem

volna. A megoldandó feladatok eléggé egyszerűek, így a tapasztalatlanabb kalandorok is jól boldogulhatnak. Ami nagyon tetszett, hogy a házat el is hagyhatjuk, elmehetünk egy fogadóba is, ahol sérüléseinket pihentethetjük ki. Találunk egy boltot valamint egy üzletet is, ahol lőszert, gyufát, olajat vásárolhatunk és itt menthetünk ki az állást is. Igazi újdonságok azonban nincsenek a programban - ebben a stílusban PlayStation-re található sokkal jobb játékokat is.



ITT VALAMI TÖRTENNI FOG

THE NOTE
 JÁTVMANYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
 2 MEMÓRIABLÖKK

✓ JÓFOFA TÖRTÉNET
 × IDEGŐLŐ IRÁNYÍTÁS

69%

DEVIL'S DECEPTION KALAND AZ ÉLET

PlayStation-ön stratégiai játékok terén nem beszélhetünk túlkínálatról, így akik szeretik ezt a stílust, azoknak a Devil's Deception nagyon jó választás (igaz a játék pontos típusa RPG elemekkel megspékelt stratégia). Node nem ez a lényeg - ebben a programban a GONOSZ szerepében díszelgünk! Végre, végre! A DD első látásra kalandjátéknak tűnhet, de egy kis ismerkedés után hamar kiderül, hogy

lában törnek ránk. A csapdákat a kastély területén helyezhetjük el, majd miután ez megtörtént, emberünket saját szemzőgéből irányítva az a feladatunk, hogy ezekben a csapdákból csaljuk ellenfeleinket. A csapdákból három típust találhatunk: az egyikkel kinyírhatjuk, a másikkal elfoghatjuk, a harmadikkal megbabonázzhatjuk ellenlábásainkat. Ha elfogtunk valakit választhatunk, hogy a lelkét raboljuk el,

megöljük, vagy felhasználjuk a testét egy szörny előállításához. Minél több ellenfelet intézünk el annál fejlettebb szintre lépünk és minél magasabb szinten állunk annál több gyilkoló és elfogó eszközt telepíthetünk. Kastélyunkhoz új szobákat, folyosókat és sok más egyéb dolgokat építhetünk. A játék grafikája elég jó, a zenék is igen atmoszférikusak, jól illeszkednek a pokoli hangulathoz. Ami különlegesen szuper, az a történet: egy idő után kastélyunk arról lesz híres, hogy aki ide betette a lábát, az élve nem jött ki. Az ellenfeleink igen intelligensek, sokszor kitérnek a csapdáink elől, így taktikáznunk is kell. A DD-ban csupán egy dolog nem tetszett: ez a memória kártyán elfoglalt helye - ugyanis 9 blokkot pakol tele. Igazán lehetnének inkább pályakódok, mert a Fi-

nalfantasy7 mentéseimet semmi pénzért nem adnám oda. Ennek ellenére a DD nagyon jó, hangulatos, bár elsőre senki se számíton látványos sikerekre. Csak érdekességképpen említem meg, hogy 6 különféle megnyerést érhetünk el, ami eléggé egyedülálló.

Veres Miklós



GYERE A PAPÁHOZ, BÉBI



Astarte:
 Welcome,
 revenge seekers.

KÁR, HOGY NEM SZÓKE

DEVIL'S DECEPTION
 JÁTVMANYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
 9 MEMÓRIABLÖKK

✓ EGY EGYEDI ÖTLET
 TÖKÉLETES MEGVALÓSÍTÁSA
 × RÉTEGJÁTÉK

85%

Találós kérdés: nagy kerek feje van, kesztyűt hord és hosszú a nyelve – vajon mi az? A válasz: mutáns kaméleon. Ez nem valami hülye vicc, csupán egy újabb

A játék elején Davy és három – hozzá hasonló kis golyófejű – barátja közül választhatunk – említésre méltó különbség azonban nincs köztük, csak a színük más. A különös platformjáték legfontosabb mo-

dugráshoz is használhatjuk: ha nekifutásból lenyomjuk a Z-t, és a megfelelő időben rugaszkodunk el, egészen magasra felőrhajthatjuk magunkat. Ha esetleg nem ellenséget kapunk el, hanem mondjuk egy szilár-

tunk meg. Kalandozásaink során persze bónuszokat is gyűjtögethetünk: ha az egyes helyszíneken több mint 20 koronát összeszedünk, még állítólag valami meglepetést is vár ránk. A játékot lehet többen is

A NYÚLTÓL TUDHATJUK MEG, HOVÁ IS JUTOTTUNK



SWARMS OF ANTS ARE ON THE MARCH IN ANT LAND, DEEP UNDERGROUND

A NAGYOBB HANGYÁK CSAK A KISEBBEK BEFALÁSA UTÁN TÁMADNAK



A NYELVÜNKET LASSZÓNAK IS HASZNÁLHATJUK



játszani: négyfajta párbajmódban próbálkozhatunk egymással kitalálni – a legjobb talán az, amikor az

ellenfelelnek egymást kell leleldősniük a pályáról.

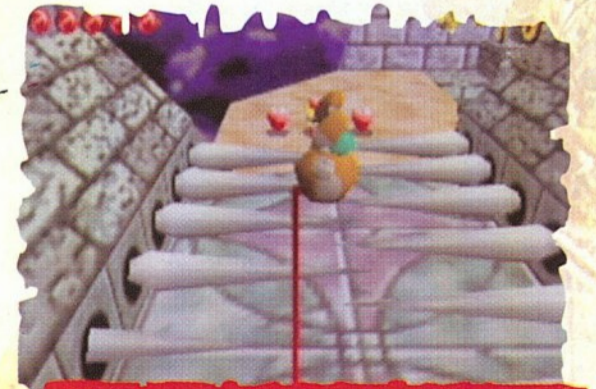
A program grafikája Nintendős viszonylatban maximum átlagosnak mondható, kevés a tereptárgy, s ami van, az is elnagyolt kidolgozású. Az alapgondolat – tehát a nyelv ilyen sokrétű használata – szerintem remek ötlet volt, ám sajnos a pályák tervezése túlságosan egyszerű, minek következtében a hat helyszín nem jelent nagyobb kihívást. Azt sem tudom igazán ér-

Chameleleon TWIST

A KAMÉLEON MARIO BABERJÁIRA TÖR!

Japán játékról lesz szó, egy újabb nem egészen hétköznapi főhőssel. Davy, a kaméleon kezdetben teljesen átlagos kaméleon volt, csak egy kissé túlságosan kíváncsi. Az egész

mentumát főhősünk "nyelvtechnikája" jelenti, amit a Training opció szobáiban gyakorolhatunk be. Tulajdonképpen a tet- szöleges irányba görbíthető nyelvünkkel



AZ ÖSSZECSAPÓDÓ TUSKÉK ELŐL CSAKIS FELFELÉ LEHET MENEKÜLNİ

dolog úgy kezdődött, hogy barátunk egy kivágott fa tuskóján sütkezett, s egyszer csak arra lett figyelmes, hogy egy cilinderes nyúl siet el mellette. Hősünk sehogy sem tudta megállni, hogy ne kövesse, s kíváncsisága csak nőtt, amikor azt látta, hogy a nyúl egy kavargó üstbe ugorva eltűnik. Neki se kellett több: ő is utána vetette magát, mire egy furcsa világban eszmélt, testén pedig a fentebb említett metamorfózis ment végbe.

fogunk csinálni mindent: azzal fogjuk az ellenfeleinket elintézni, és azzal fogunk közlekedni is. Egy jó kaméleonhoz méltóan amikor kiöltjük a nyelvünket, majdnem minden rátapad, ami hozzáér. Így a kisebb természetű ellenfeleink egy-egy csoportját egyszerűen lenyel-

hetjük, majd munícióként használva őket géppuska módjára köpködhathetünk a nagyobb természetű szörnyekre. (A "Z" gombbal lövöldözhetünk egyenként is.) Amint beszívunk egy adag löszert, sárga nyilak fogják mutatni a becélzott irányt, de a célzást segíti az "R" gomb is, mellyel rögzíthetjük figuránk pozícióját. Univerzális nyelvünket ezen túlmenően rú-

dan rögzített póznát, nyelvünket rácsavarva odahúzódzkodhatunk, vagy a rúd körül pörgethetjük magunkat (a "B" mellé nyomva az "A"-t és a kívánt irányt).

Amilyen gyermekesen a játékhoz kitalált történet, olyan véresen komoly az a hat világ, amelyekben a cselekmény játszódik. Hősünk ellenfeleit a sima sündisznóktól kezdve repkedő robotok, életre kelt lángok személyesítik meg,

a terepet illetően pedig az alkotók jó néhány klasszikus "kelléket" alkalmaztak: úgy mint leszakadó hidakat, vagy a csillé-

ken való utazást. Egy ún. dzsungelvilágban kezdünk, majd azt teljesítve – sok más Nintendo játékhoz hasonlóan – két irány közül is választhatunk: mehetünk a hangyák birodalmába, vagy a bombák vidékére. Ezekről aztán továbbléphetünk egy sivatagi várkastélyba vagy a csokik és cukrok világába, s így jutunk el végül a szel-

lemkastélyba, a legfőbb gonosz lakhelyére. A hat világból tehát voltaképpen csak négyet kell mindenképpen meg-



A GYERTYÁK MEGGYÚJTÁSÁVAL PLATFORMOKAT VARÁZSOLHATUNK A TALPUNK ALÁ

a végigjátszáshoz. A világok mindegyikéhez tartozik egy-egy főellenség: például egy természetes kígyót kell megszabadítanunk a farkától, aztán a hangyakirálynőt kell felbuktatnunk, majd a saját porontyaival bombáznunk, és így tovább – mindegyiküktől speciális módszerekkel szabadulha-



A HANGYAKIRÁLYNŐT ELŐSZÖR IS KI KÉNE BILLENTENI AZ EGYENSÚLYÁBÓL

tékenni, hogy néhány szobában a kamera nem követi a figuránkat, s ezért "kilométeres" távolságból kell centiméter pontos ugrásokat végrehajtanunk. Persze nagy igazság: a Super Mario 64 után nehéz egy versenyképes platformjátékot összehozni... A CT alkotói részéről a szándék megvolt, csak a tehetség hiányzott.

V.Z.

CHAMELEON TWIST

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

14 JÁTÉKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ MENNYI MINDENT LEHET MŰVELNI EGY HOSSZÚ NYELVVEL
× KEVÉS ÉS TÚL EGYSZERŰ
A HAT PÁLYA

80%

576 KONZOL

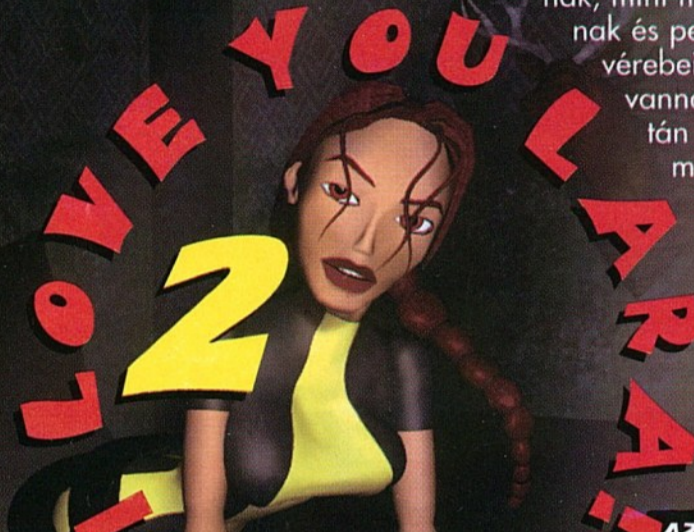
Mint hogy a videojáték leginkább a teremtés koronájának a szórakozása, az utóbbi időben minden játékból bájos hölgyikék köszönnek ránk. Ott van például a Pandemonium 2 Nikki-je, aki domború idomokat növesztett és szexi ruhába bújt, és sorolhatnám még tovább az ilyen hősnőket, de egyikük sem veszi fel a versenyt Lara Croft-tal, a Tomb Rai-

der kemény kötésű, ám roppant csinos kalandornőjével. A játék első része után kész Lara-mánia lett úrrá a világon, nem kétséges tehát, hogy az utóbbi idők legjobban várt játéka a Tomb Raider 2 volt. Lara – ahogy az első részben – ismét Indiana Jones-osdit játszik: a misztikus Xian tört akarja felkutatni. Az ősi kínaiak nagy varázserőt tulajdonítottak ennek a kegytárgy-

betörhető ablakokról. Még Lara is szebb lett: a haja mindig a mozgás szerint libben, a vízben pedig klasszul lebeg. Az új grafikai engine dinamikus megvilágítási technikája nem csak szimplán gyönyörű fényeffekteket produkál, hanem ennek révén Lara jelzőfényel világíthatja meg a sötét helységeket – a fényforrást viheti magával vagy le is dobhatja a földre. Most már te-

csónakkal ugrathatunk át egy kisebb üveges folyosón – akár egy James Bond filmben. Am az ellenfelek is fejlődtek: nem csak külsőségeikben, hanem az intelligenciájukat tekintve is, lévén, hogy néhány vadállat mellett most legtöbbször emberekkel gyűlik meg a bajunk. A hangtompítás pisztollyal felszerelt maffiózók ugyanolyan intelligensen mozognak, mint mi: azaz futnak, másznak és persze lövöldöznek. A vérebeik is eszméletlenül jól vannak mozgatva: ha névtán sikerül elintézniük minket, a kutya lefekve liheg a jól végzett munka után. A pályák tervezése még az elődnél is zseniálisabb, mindegyik szinten szükség van egy kis gondolkodásra. Emellett a csapdák és az el-

TOMB RAIDER



AZ OPERAHÁZ KELLÉKESEI - MINT EZ A HIMBÁLÓZÓ LARA IS MUTATJA - ELEG TREHÁNYÁK

nak, a legenda szerint mindenható erőre tehetnek szert azok, akiknek van elég bátorságuk a tört mélyen megmártani a szívükbe. Lara irányítását a Kínai Nagy Fal mellett vehetjük át – itt még csak egy rövid, csapdákkal teli utat kell végigjárnunk a szentélyhez. Ott azonban hamarosan kiderül, hogy egy Bartoli nevű olasz is pályázik a kincsre, irány tehát Velence. A játék – mint látható – némileg kalandosabb mint az elődje, a későbbiekben még bűvárokodhatunk is egy elsüllyedt hajóroncsnál. A terep sokkal realisztikusabb, amit az új grafikai "motor" tett lehetővé. Míg az első részben szinte csak barlangról barlangra jártunk, most a játék fele nyílt – és főként városi – terepen játszódik. A színlakként szolgáló textúrák

hát nem csak muníciót, hanem jelzőlámpát is kell keresnünk, különben a sötétben csak a torkolattűzzel tudunk világítani. Jó dolog, hogy tárgyakat immár a halottak is elejtenek. Bővült a fegyverválaszték is: ezúttal a shotgun már alapban megvan, s aztán még olyan "apróságok" is használhatók, mint UZI, M16-os puska vagy szingonypuska.

A BÉKAEMBER NEM GYÖNGYÖKRE HANEM LARA FEJERE VADASZIK

lenfelek száma még sokszorozódott, tehát az akció sokkal nehezebb.

Mindazonáltal még sem megy a játék az idegeinkre, ami annak köszönhető, hogy elhagyták a drágaköves ellenőrzési pontokat, és most bármikor, bárhol menthetünk állást. A programban egyszerűen nem találtam hibát: a Core most tényleg tökéleteset alkotott.

V.Z.



LARA MINT PATKÁNYÍRTO VELENCEBEN

szébbek, változatosabbak, éleesebbek, és akkor még nem is szoltunk a

ÍME A FEJLŐDÉS:

A RÁNK TÁMADÓ FAZONOK MEG KÖZELRŐL IS EGÉSZ "POFÁSAK"

TOMB RAIDER I

TOMB RAIDER II

TOMB RAIDER 2

**LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

**1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK**

**✓ MEG TELJESEBB MOZGÁSSZABADSÁG,
NAGY KITERJEDÉSŰ, REALISZTIKUS
HELYSZÍNEK
✗ LARA BAJAIBÓL MEG A BŰVÁRRUHÁ
IS CSAK KEVESETT ENGED SEJTETNI.**

97%

Ha van olyan N64 játék, amit feltétlenül érdemes megvásárolni, akkor az a Diddy Kong Racing! Három különböző játék legjavát ötvözték ebben az egy kártyába: go-kartozhatunk mint a Mario Kartban, meglovagolhatjuk a tenger hullámaikat is akár a Wave Race-ben (igaz itt léggépműveléssel), a versenyek helyszínéül szolgáló mesebeli szigeten pedig kalandozhatunk bármerre, csakúgy mint Mario. Az pedig már csak a ráadás, hogy egy kis propelleres repülőgéppel még a légeret is

reszünk a kapukat, azaz a helyszíneket: úgymint a sivatagos Dino Domain-t, aztán a tengerparti Sherbet Island-et, majd a havas Snowflake Mountain-t, végül a misztikus, szellemekkel teli Dragon Forest-et. A kapuk mögött kisebb tereket találunk, onnan nyílnak a versenyekhez vezető ajtók. Mindegyik ajtón szám látható, ezek jelzik, mennyi léggömbbel kell rendelkezni ahhoz, hogy megnyiljanak. Léggömböket a versenyek megnyeréséért kapunk, de néhányat találhatunk csak úgy a terepen is elhagyva. Egyébként már a

Triceratops-nál például lezárul az a mellékút, amin korábban egy kicsit csalhattunk, továbbá még sziklaomlás is fenyeget. Ha az adott főellenfényt másodszor is legyőztük, a jutalmunk egy disznófejés érme negyede lesz – ezzel juthatunk majd el a végső ellenfélhez, a hatalmas disznóhoz, Wizzpighez. Mindemellett az aktuális helyszínen ezután elérhetővé válik a négy pályából összeállított Trophy Race is, ahol a küzdelem – klasszikus módon – arany kupáért folyik.

kaput a kis harang megkondításával húzhatjuk fel. A szigeten két segítőtársat is találhatunk: Taj-ot, a turbánt viselő, kék indiai elefántot, és T.T-t, a stopper órát. Taj-nál tudunk járművet váltani (illetve később versenyezhetünk is vele), T.T.-nél pedig a tárgyaink listáját hívhatjuk le, és a Time Trial fut-



E G Y S Z E R R E A K Á R N É G Y E N I S I !

DIDDY KONG RACING

átszelhetjük. A játék elején nyolc állatfigura közül választhatunk: közülük csak Diddy, a gorillakölyök és Conker a mókus lehet ismerős, a többiek mind új szereplők. Esetleg még Banjo-ról

mondatok kapcsolhatjuk be, ahol az idő mellett egyrészt a saját, másrészt T.T. Ghost Car-ja ellen versenyezhetünk. A játék minden tekintetben roppant igényes. Az egyik kaput keresve például egyszer csak arra lettem figyelmes, hogy egy öblös hang a játék alafestő zenéjét dudorássza. Elfordulok a hang irányába, mire konstátalom, hogy Taj az a jókedvű fickó. Valamennyi figura egy külön egyéniség: kiválasztott hősrünk



a medvééről hallhattatok már, ő itt előbb szerepel, mint a saját játékában. Kezdő játékosoknak a címszereplő, Diddy ajánlott. Krunch, a jókora krokodilus járgánya viszont a legizmosabb - hátránya, hogy nehézkesen fordul és lassan gyorsul fel. Használjuk ezért a "rakéta" rajtot: amikor eltűnik a felirat, akkor adjunk gázt! Első pozíció megszerzése ér-

helyszínek megkeresése sem lesz egyszerű: a Snowflake Mountain pálya csak repülővel közelíthető meg, a Dragon Forest-et pedig a balszélső vizesés mögött kell keresni. Mindegyik helyszínen négy versenyre nevezhetünk be, majd ha azokat megnyertük, mehetünk a főellenfényhez. Például egy méretes Triceratops-szal kell versenyt, ahol a nehézség "csupán" annyi, hogy ha a lába alá kerülünk, szétlapít minket. Miután legyőztük, kezdehetjük újra a pályákat, csak hogy ezután már a győzelem mellett pályánként nyolc ezüstérme felszedése

Minden helyszínhez tartozik egy lezárt szint is, melynek kulcsát az egyik pályán kell keresnünk. A nyolc induló különféle vetélkedőkön vesz majd részt: az egyik helyen tojásokat kell a saját fészekünkbe hordanunk, a másikban a többieket megelőzve 10 banánt kell a kincsés ládánkba elhelyeznünk, a maradék két helyszínen pedig pusztán egymás kinyírása a cél. Segítségképpen a kulcsok helyei:

eltérő hangokat ad ki a verseny izgalmaiban, a pilóták jobbra-balra tekintgetnek az előzésekkor. A főellenfények is halálaiak: hahotáznak, ha lehagynak minket, ellenben fordított esetben meghökkenve hűledeznek. Végül két hasznos tipp! Ha csúszik a gokart, a fekkal lehet a legjobban megfogni. A gyorsítókra pedig úgy menjünk rá, hogy egy pillanatra engedjük fel a gázt, így ugyanis megnövelhetjük a hatásukat.

V.Z.



A KINGSZLADÁT TIZ BANÁNNAL KENE FELTÖLTENI

pedig mágneses vontatót jelentenek. Ha többet veszünk fel az azonos színűekből, a fegyverek hatása megnövelhető. Érdemes a banánokat is gyűjteni, hiszen ezek a végbességünket növelik.



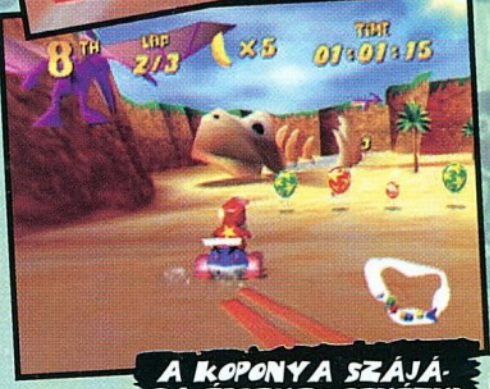
ISMÉT NEM SIKERÜLT A POLIPIOT MEGELŐZNÖM

Bár műfajilag a program leginkább a versenyprogramok osztályába sorolható, a játékmenet felépítése szemlátomást Mariós alapokon nyugszik. Amint elindítjuk a kaland módot, egy gyönyörű szigeten találjuk a kiválasztott hősrünket, s ott kell megke-

is alapvető követelmény lesz. Miután ezzel is megvagyunk, ismét következik a főellenfény, ezúttal azonban még keményebb lesz a dolog. A



HIÁBA TURBÓZOK. A NYOMOMBAN MÁR OTT BERREG KRUNCH



A KOPONYA SZÁJÁBA ÉRDEMÉS BENÉZNI

DIDDY KONG RACING

14 JÁTÉKOS

MENTÉS ELEMES MEMÓRIÁBA

MEMORY PAK. HASZNÁLHATÓ

✓ **REMEK JÁTÉK MENET.**

JÓFOFA FIGURÁK

✗ **A KANYAROKBAN KISSÉ TULGOTTAN**

OLDALRA CSAPÓDNÁK A GOKARTOK

94%

576 KONZOL

Felepíteni egy mesés 3D-s világot, ezen csak egyetlen fix járható útvonalat kialakítani – ez volt az alapötlete a Pandemoniumnak, mely révén a csodás, térbeli környezetben hagyományos módon, két dimenzióban irányíthatjuk a figuránkat. Addig üsd a vasat, amíg meleg! – hangzik a mondás, és a Crystal Dynamics

és varázslatnoncokból gyakorlott mágusokká váltak. A változás Nikkin külsege is jól látható, a kislány ugyanis szép domborulatokat növesztett és szexi ruhába bújt. Nikki – ahogy az első részben – most is duplát tud ugrani, Fargus-szal pedig cigánykerekezni lehet, s ezzel elsöpörni az ellenfeleket. Mindkét szereplő új dolgokra is képes: mindkettőjükkel meg lehet kapaszkodni, és

ami a legfontosabb: Fargus-szal dobálhatjuk Sid-et, a pálcát, akit – ha folyamatosan nyomjuk a gombot – bármerre irányíthatunk. A terepen új típusú felvehető varázslatokat lehet találni: a piromániás Fargus pusztító lánggá változhat vagy szétpukkanthatja az ellenfeleket, Nikki pedig tüzrel lövöldözhet, vagy energiát pumálhat a szörnyekbe.



AZ ELSŐ NAGYOBB MEGMÉRÉSTET EST EGY TÚZOKADÓ SÁRKÁNY FOGJA JELENTENI



elkészítette a folytatást. Attól tartok azonban, hogy az az ominózus "vasdarab" mostanra már teljesen kihűlt, ugyanis ez a második rész valahogy sehogy sem az igazi. Két hősnő (pontosabban Fargus bábujaival együtt három) immár felnőtt, s kotnye-



A HARGIROBOT PILOTÁFULKEJEBEN NIKKI EGESZEN ELTÖRPÜL



A sztori szerint hőseink a Lehetőségek Üstököséhez igyekeznek, hogy az teljesítse a leghőbb óhajait. 18 hosszú szint vár rájuk, amiken számtalan manót, szörnyet, madarat, kell elintézniük, s egy csomó csapdát kell kikerülniük. Átváltozni ugyan most nem fognak, viszont néhol óriási gépezeteket, mint például egy robotot kell irányítaniuk, majd egy "járatban" befelé repülni vele. Az alkotók ott követték el a Pandemonium 2-vel a hibát, hogy azokon a dolgokon változtattak, amiken nem kellett volna. A mesészerű grafika például nagyon megnyerő

volt, most azonban már idétlenül sok a szín a képernyőn. A játéktér térbeli kanyarogtatása pedig csak mértékkel volt jó ötlet, most viszont már a játszhatóság rovására megy.

PANDEMONIUM 2

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS

✓ MOST MÁR LEGALÁBB FARGUS IS HASZNÁLHATÓ KARAKTER

✗ A GRAFIKA TÚLZOTTAN CSISZÁS, AMI SAJNOS A JÁTSZHATÓSÁGRA IS KIHATÁSSAL VAN

72%

Mostanában divatos hőssé vált Herkules, bár talán csak a véletlen műve, hogy a LucasArts féle Herc's Adventure majdnem egy időben jött ki a Disney Herkulesével. A Herc's Adventure a görög mitológiának azt az epizódját dolgozza fel, amikor Hadész, az alvilág ura elrabolja Perszeponét. A termékenység istennője nélkül pedig ugyebár



A PARITTYAKÓ ÉLETVESZÉLYES LEHET ANNAK AKINEK CSAK EGY SZEME VAN

nem lesznek fák, nem lesznek növények, és nem lesz élelem se – azaz ha nem intézkedünk sürgősen, éhínség fog pusztítani, ami Hadész malmára hajtja a vizet. A feladatunk Zeusz fiának, a roppant erejű Herkulesnek az irányítása lesz, igaz mellette még választható két másik szereplő is. Atlanta, a gyönyörű amazon még az istenek számára is elérhetetlen, különleges képessége, hogy egyetlen lövéssel egy egész had-



AZ ALVILÁG NÉPESSÉGÉT MI IS JELENTŐSEN GYARAPÍTOTTUK

seregbe való nyilvesszót tud kilőni az ijából. Továbbá lehetünk egy ifjú marhápásztorral, Jason-nal is – ő csupán egy törrel és egy parittyával van felszerelve. Igazániból legjobb, ha két játékos módban játszunk (már persze ha van kivel), ugyanis egy idő után olyan túlerőben lesz az ellenség, hogy ketten egymást segítve könnyebben boldogulunk.

A jó néhány képernyőt kitevő helyszíneket – a régi RPG-k mintájára – egy "kilapított" felülnézetből láthatjuk. A grafikával nincs is semmi gond, csak az idegesítő egy csöppet, amikor mondjuk egy fal mögött keveredünk harcba és csak vakon suhintgatunk. Amerre csak megyünk, rengeteg figurával találkozunk, amelyek közül nem mindegyik ellenséges, tehát beszélhetünk is velük. A játék kezdetén például a helybéliek magyarázzák el a különféle ütések használatát, gyakorlatilag bele se kell néznünk a kézikönyvbe; mindent a szánkba rágnak. A lényegesebb epizódok között magunkkal az istennel is találkozunk, ők igazítanak útba minket, mit is kéne csinálnunk. A különféle alakok és főként a fél képernyőt betöltő istenek kidolgozása olyan, akár egy Disney rajzfilmben. Bár a történet igyekszik követni az eredeti cselekmény-

szálat, rengeteg humoros jelenetnek, bárbeszédnek, apró gegnek lehetünk tanúi. Például az óriási vad-disznóval hadakozva előfordulhat, hogy a fenevad egyben lenyel minket, mire a támadás gombját nyomogatva láthatjuk, amint Herc bunkója kitüremkedik a disznó bendőjéből, s hamarosan a vad-

HERC'S ADVENTURES



állat ki is kópi a nehezen emészthető falatot. Bár a felvehető és használható tárgyak miatt a játék elég sok kaland elemet tartalmaz, a program mégis inkább az akciójátékok közé sorolható. Időnk nagy része a katonákkal való csetepaték fog eltelni, ami néha már kicsit unalmassá is válik. Hogy felgyorsítsuk a tempót, használhatunk lándzsákat, csapdákat vagy varázslatokat – ilyeneket vagy vásárolhatunk, vagy – a pénzméremintájára – csak úgy találhatunk néhol. Jó dolog, hogy az irnokoknál állást is lehet menteni, igaz – az árusokhoz hasonlóan – nekik is fizetnünk kell.

Egyébként ha meghalunk, akkor sincs különösebb gond, ugyanis az alvilágról jónéhányszor még esélyt kapunk a visszatérésre – csupán át kell verekednünk magunkat azokon, akiket előzőleg mi küldtünk oda. A

Herc's Adventure-rel talán az a legnagyobb baj, hogy isten igazából egyik játékkategóriában sem állja meg a helyét. Nem nevezhető RPG-nek, de nem is egy 100%-os akciójáték, és bár ugrálni is kell néhol, nem is egy platformjáték. Nem is tudom, kiknek lehetne ajánlani?!

HERC'S ADVENTURES

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

12 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÉRDEKES SZTORI

RAJZFILMES GRAFIKA

✗ A TÚL SOK ELLENFÉLNEK KÖSZÖNHETŐEN A HARGOK VONTATOTTÁ VÁLNAK

70%

Hosszú – tulajdonképpen a Nintendo 64 megjelenése óta tartó – várakozás után a múlt év végén négy autóverseny is megjelent Nintendo 64-re, közülük úgy döntöttünk, a Top Gear Rally az, amelyikről elsőként érdemes beszámolnunk. Számomra azért is kedves ez a játék mert – talán véletlenül, talán okkal – eléggé hasonlít a mindenkor kedvencemhez, a Sega Rally-hoz. Nagyjából ugyanazokat az opciókat találjuk itt is, s ugyanúgy négy pálya van (habár a mendemondák egy ötödikről is szólnak), amelyek még a grafikai stílusukat tekintve is hasonlóak. Van egy sivatagos pálya, aztán a következő verseny egy dzsungelen vezet át, a harmadik tengerpart mentén kanyarog, végül az utolsó hegyvidéki tájakra visz minket. A játék egyik leglényegesebb momentuma, hogy a győzelem érdekében még

a szezon végére sikerül elég pontot összegyűjtenünk (ezt az összeget indulás előtt a pálya rajza fölött írja ki a gép), jön a következő szezon, majd a következő év. Az első pár szezonban rögtön megkapjuk az összes pályát, így a későbbiekben már csak az időjárási tényezők változnak, egyre keményebb körülmények várnak ránk. Gyakran új kocsik is választhatóvá válnak (a teljes választék 12 lesz), amelyek jóval gyorsabbak és jobban is gyorsulnak. A kiválasztásuk tulajdonképpen nélkülözhetetlen, hiszen a későbbi szezonokban a többiek is beleadnak apait, anyait. A kocsikon belül állíthatunk a műszaki paramétereken, de meg kell mondjam, elég furcsán, hiszen voltaképpen jó és rossz közül kell szelektálnunk. Ki szere-

ve szerint fényezheti a járgányát, s aztán ezt is el lehet menteni, de azt is csak memóriakártyára.

Ha egy autóversenyről beszélünk, nem mellékes az irányítás sem. Sajnos én csak kizárólag a D-Pad-del tudtam a játszani (az Options menüben lehet beállítani), mivel szerintem az analóg stick használhatatlan. Az autót klasszul be lehet csúsztatni a kanyarokba, ám valahogy olyan érzése van az embernek, mintha a kormány beragadna: miután már azt hinnénk, egyenesbe jöttünk, mindig ellen kell kormányozni, ennek pedig részeges kacskaringózás lesz az eredménye – főként az "analóg stick" használatával. Az ütközések és a borulások sem nyerték meg a tetszésemet. Egyszerűen ne-

VIGYÁZAT, ÉLETVESZÉLY!

TOPGEAR RALLY



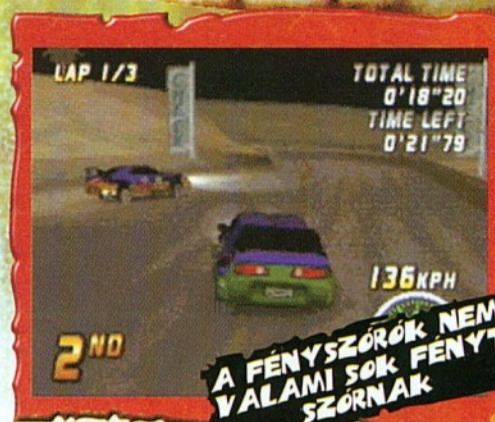
vetséges amikor néha felszáll az autó az égbe, vagy amikor egy falnak neki-súrlódva nem tudunk eltávolodni. Ráadásul a többiek lökdösése

sem nagyon számít, hiszen nem tudjuk kibillenteni őket az egyensúlyukból.

Grafikailag a Top Gear Rally teljesen arcade minőségű, nincsenek azok a szögletes kanyarok, mint a Multi Racing Championship-ben, és nem is olyan mesészerű a táj, mint a Cruisin' USA-ben. Azonban

ti például a csúszós gumikat, vagy az olyan kormányt, ami nem akarja bevenni a kanyart? A bajnokságon kívül a további játékmódoknál két játékos is indulhat, olyankor a képernyő megfelelő. Az osztott képernyőnél a poligonok csökkentését a programozók "fifikás módon" oldották meg: csakis rossz látási viszonyok mellett lehet autózni. Ha Arcade módot indítunk, a pályát mi választhat-

juk meg, legelőször azonban csak kettőt. Mi állíthatjuk be a körök számát is, sőt még az időjárást is, ami a napsütésesen kívül lehet ködös, esős, havas, vagy éjszakai. A játéktérmi módnál természetesen majd az idővel is számolnunk kell. A Time Attack-nél a legjobb időnkét próbálhatjuk megdönteni szintén egy szabadon választott pályán. A bevitt "szellemkocsit" (Ghost Car) el is menthetjük – legalábbis ha van memória kártyánk. A gyakorlást (Practice) egy kicsit fölöslegesnek tartom, hiszen a sétakocsikázáson kívül másra nemigen jó. Jópofa viszont a Paint Shop, aminek a segítségével mindenki ked-



le is lehet vágni az útból. A sivatagos pályán például a városból kiérve jobbra láthatunk egy földutat, aztán a dzsungelen pályán az első kanyar után egy barlangon hajthatunk keresztül, a tengerparti szerpentin pedig a hiányos korlátnál a homokfövenyen vághatunk keresztül.

A játék gerincét a Championship, magyarul a bajnokság alkotja, ahol a pályákat sorban adja be a gép – kezdetben csupán hármat. Leghátulról indulva 19 másik versenyzőt kell minden egyes futamon megelőznünk, hiszen csak akkor kapunk pontot, ha benne vagyunk az első hatban. Ha

játék a TGR, fejezzük be néhány kellemes észrevétellel. Nagyon klassz, hogy a szélvédőkön, sőt még a víztölcsökben is tükröződnek a felhők, vagy hogy még a tolatólámpáról sem feledkeztek meg. A téli mínuszokban füstöl a kipufogó, a kerékre feltapad a hó. Ismétlésnél a pálya menti kameranézetek nagyon látványosak, úgy zoomol a kocsikra a nézet, akár az igazi közvetítéseken. A mentési lehetőségeken kívül pedig igazán jól esett a "Restart Race" a pause menüben (az elrontott menetek újratekésztésére), ami nagyon humánus volt az alkotók részéről.

V.Z.

TOPGEAR RALLY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
MENTÉS ELEMES MEMÓRIÁBA
VAGY MEMORY PAK-BE
RUMBLE PAK

✓ HOSSZÚ ÉS ÉRDEKES
PÁLYÁK
× FURCSA IRÁNYÍTÁS

85%

FIFA

A FIFA sorozatot az EA az évek múlásával szinte tökéletesre fejlesztette, így a 98-as változatban meglátásom szerint eljutottak a maximális szintre. Szerencsére közeledik a foci világbajnokság, ebből az apropóból éppen kapóra jött a program megjelenítése.

MAXIMÁLIS HATÁS, MAXIMÁLIS ÉLVEZET

A játékról ugyanazokat lehet elmondani mint az NBA és NHL 98-ról: az újdonságok nagyjából megegyeznek. Tehát itt is – köszönhetően a valódi emberekről digitalizált mozgásoknak – sokkal jobb lettek figuráink mozgásai. Bár az *International Superstar Soccer Pro* külalakra szerintem jobban nézett ki, a választható menük terén azonban a FIFA98 SOKKAL jobb. Ha a emberünk sárga vagy piros lapot kap, nemzetközi jelzésekkel kedveskedik a bírónak. A játszhatóság is sokkal jobb lett – az ellenfél csapataiban nem

szuperemberek vannak, ők is hibáznak és szabálytalankodnak néha. Játshatunk barátságos meccset, gyakorolhatunk tizenegyest, szabadrúgásokat és indulhatunk a VB-n is. Először is persze selejtezőket kell játszunk, majd ha ezeken tovább jutottunk, jöhet a VB. Természetesen a nemzetek bajnokságaiban is indulhatunk. Ha barátságos meccset szeretnénk, választhatunk időjárást: napsütés, eső, havas eső, hó stb., valamint stadiont is – meghozzá elég sokfelét – és még kispályát is találhatunk az

arzenálban. Ráadásul azt is eldönthetjük, hogy éjszaka vagy nappal játszunk. A stadionokról szép bemutató filmeket nézhetünk meg, ami nagyon jó hangulatot csinál. A csapatok száma ebben a részben a legnagyobb: 172 közül válogathatunk. Persze a különböző nemzetek bajnok csapatai sem hiányoznak és az összesben(!) igazi játékos neveket találunk. Szerintem a játszhatóságon is javítottak: sokkal könnyebb gólt löni, (igaz kapni is) mivel a kapusokat legyengítették (ami egyébként nem baj mivel így a dolog jóval élvezetesebb lett). Nem szeretem azokat a foci játékokat amelyekben SUPERMAN kapusok vannak, és ha megszakadok, sem tudok nekik gólt löni. A játék mint már mondtam még az elődeinél is élethűbb, mivel akárcsak a valóságban, az ellenfél folyamatosan támadni akar, ha pedig mi támadunk behúzódik. A F98-cal a bogaras focisták is megtalálják számításukat, hiszen a legapróbb dolgokat is átállíthatják: pl. választhatunk embereinknek bőrszint, mezszint, nevet, arcot és még számtalan más dolgot. Az irányítás nagyon jó – pár perc alatt megtanulható és az ügyesebbek remek cselekkel is próbálkozhatnak. Sokféle kameranézet közül választhatunk, bár sajna kevés a jól használható. A grafika nagyon jó, a játékosok kidolgozottsága is sokkal jobb, mint eddig. A zenék és

a hangok is remekre szabottak (az intro például felér egy videóklippel). Nagyon jó a kommentátor is, mindent tökéletesen közvetít. Két négyes elosztóval játszhatunk akár nyolcan is, amely rendkívül szórakoztató tud lenni. A program remek kezelhetősége és játszhatósága miatt tetszett. Szerintem PlayStation-re ez az egyik legjobb foci és ezzel a produkcióval az EA újra bebizonyította, hogy sportjátékok terén ő a király.

Veres Miklós



HA A MAGYAR VÁLOGATOTT IS IGY TUDNA FEJLENI

FIFA 98
 LATVANYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE BONA

12 JÁTEKOS
 4 MEMÓRIABLOKK
 MULTI TAP ELOSZTÓVAL 18 JÁTEKOS

✓ JÓL JÁTSZHATÓ ÉS RÁNYITHATÓ
 ✗ KEVÉS A HASZNÁLHATÓ
 ✗ KAMERA NÉZET

94%

INDUL A 98-AS IDÉNY!

Az Electronic Arts minden kétséget kizárólag a legjobb sportjátékokat készítő cég a piacon. A második játék, amit bemutatunk tőlük ezen az oldalon az NHL98.

JÉGRE TESZLEK

Az NHL sorozatot szerintem senkinek nem kell bemutatnom - évről évre "ő" viszi el a pálmát a hokis játékok között. A 98-as program legfontosabb újítása, hogy tökéletesítették a mozgást, ami ezáltal nagyon élethű lett, rengeteg csel és mozdulatot csinálhatunk. Szerencsére az irányítás is szuper, minden hamar megta-

patot is – amellyel aztán akár világbajnokságon is indulhatunk. Amúgy játszhatunk barátságos meccset, kezdhetünk új szezon, bajnokságot, gyakorolhatunk rá lövéseket, de játszhatunk "hirtelen halált" is. A játékban ami igazán tetszett, az az igazi NHL hangulat volt. Már az introban

néznénk. A játékosok kidolgozottsága és grafikája is lenyűgöző, sok fajta kameranézet közül válogathatunk – igaz ezeknek nagy része inkább látványos, mint használható. A zene is remek lett, nagyon jó "húzó" rock muzsikát hallhatunk. Baromi jó a hamisítatlan NHL kommentátor, nagyon beleéli magát a

játékba, szinte mindent elmond és nem ismételi önmagát(!). A játszhatóság is profi, igaz a kezdők elsöre ne számítsanak sikerre. Mondjuk ez annak köszönhető, hogy gólt löni még mindig elég nehéz feladat, úgyhogy az elején ránk fér egy kis gyakorlás. A játék egyébként nagyon gyors lett, sőt néha már túl gyors. Bár én nem rajongok a sportjátékokért az NHL98 mégis nagyon elnyerte a tetszésemet, amely a remek hangulatnak, a grafikának és a játszhatóságnak köszönhető.

Veres Miklós

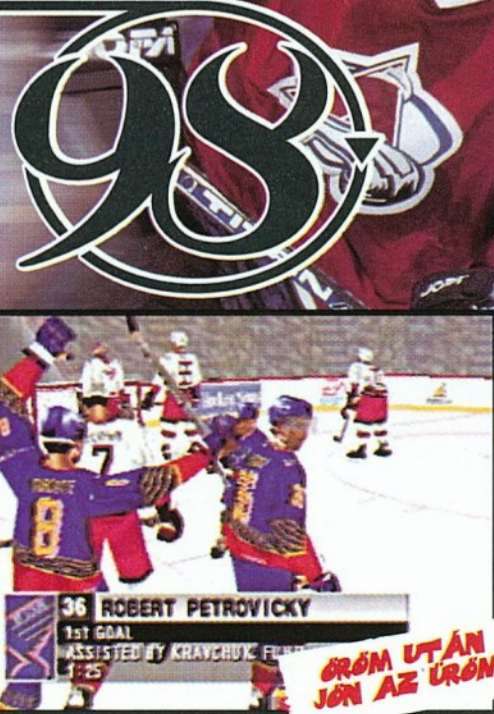
NHL



mulható. Rengeteg menü közül választhatunk és ezekben szinte minden körülményt beállíthatunk. Kiválaszthatjuk például a stratégiát, a csapat összeállítását, szabályokat, de ami a legjobban tetszett, hogy készíthetünk saját játékost – sőt saját csa-

is láthatjuk, hogy a bunyó és a lökdösődés nagy szerepet kap, és bizony elég erőszakosnak kell lennünk, hogy megszerezzük a korongot. Gyakorta előfordul, hogy két játékos egymásnak esik, ilyenkor mindkettőnek megjelenik az energiacsíkjá és kezdődhet is a pofonosztás – bár a végén úgyis kiállítják mindkettőt. A programot ráadásul két négy játékos elosztóval

akár nyolcan is játszhatjuk, így hatalmas NHL partikat rendezhetünk. Az NHL98 grafikája egyszerűen fantasztikus, tényleg olyan mintha élő közvetítést



NHL 98
 LATVANYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE BONA

12 JÁTEKOS
 4 MEMÓRIABLOKK
 MULTI TAP ELOSZTÓVAL 18 JÁTEKOS

✓ NAGYON JÓ HANGULAT,
 ✓ PISZOK JÓ GRAFIKA
 ✗ NÉHA MÁR IDEGESÍTŐEN GYORS

95%

MISCHIEF MAKERS

Érdekes, hogy amióta a Nintendo kiadta a 64 bites gépét, a hagyományos, ugráló platformjátékokkal már egyáltalán nem foglalkoznak, noha Super Nintendón jóformán más se volt. Ha jól belegondolok, N64-re az egyetlen ilyen játék eddig csak a Japánban megjelent Go! Go! Troublemakers volt, ami végre valahára most Európába is megérkezett – igaz, immár Mischief Makers címmel. A különböző TV adókon mostanában egyre több japán rajzfilmet tűznek műsorra, így a távol-keleti történeformálás már számunkra sem lehet ismeretlen, ennek ellenére a sztori mégis meglehetősen furcsa. Az események egy Clancer nevű planétán veszik kezdetüket, ahová az őrszakállú tudós, Professzor Theo és "teremtőnye", Marina Liteyears egy SOS vészjelzés vétele után érkeznek. Marina, a robot-leányzó elindul felderíteni a területet, és ekkor következik be a baj: a Clancerek elrabolják a Professzort.

A tetteseket öt világon keresztül kell üldöznünk, mindegyiken belül 10 pályával. Egy hagyományos 2D-s játékról lévén szó az irányítást is hagyományosra csinálták: csak a D-Pad-et használhatjuk. Marina alapjában véve nem egy agresszív hős, nincs is semmilyen fegyvere. Egyetlen képessége, hogy el tud kapni másokat

verhetjük szét az utunkat álló falakat. A legkülönösebb azonban mégis csak a sport-fesztivál lesz, ahol a gátfutástól kezdve a fejszámolásig mindenféle játékban kell jeleskednünk. (A futásnál a jobbra gombot kell nyomogatni.) Az első komolyabb ellenség egy kígyó lesz, akit a fejénél kell elkapni, majd a közeli kőhöz hajítani. Egyébként a főellen-ségeknél mindig az időnként bekarikázott részt kell megragadni. A varázslónál, aki egy óriási lávaszörnyet uszít ránk, az a feladat, hogy amikor a nyílakkal szegélyezett kör megjelenik a szörny öklénél, akkor kapjuk el a kezét, és azal először a varázslóba, aztán pedig a szörny saját orrába bokszoljunk bele. Lunar-ral, a farkassal is hasonló a helyzet: a saját ra-



ÖCSÉN, EZ AZ A SZÖRNY GAZDÁJÁT KELL ELINTENI

A SIMA LABDÁKRA RÁKA PASZKODHATUNK, AM A TŰSKÉSEKTŐL ÓVAKODJUNK

A MOTORON LUNAR A RAKÉTÁN EGY MAGSKA A MAGSKÁN PEDIG MARINA



(B gomb), aztán kirázni belőlük mindenfélét (Le-C), sőt még a lövedékeket és a lézereket is el tudja csípni. Lőfegyvert és hasonlókat csak abban a ritka esetben tud szerezni, amikor néha az egyik ellenfél elejt egyet, ám olyankor is csak bizonyos ideig marad nála. Az ellenfeleink többnyire kis golyófejű lények, a clancer-ek lesznek, ám ők egyben a segítők is, mivel közülük is vannak, akik nem álltak át a Gonosz Birodalom oldalára. A békés polgároktól hasznos tanácsokat tudhatunk meg, beszélni velük az L/R gombokkal lehet.

Az első világ még jóformán csak a mozdulatok begyakorlása, hogyan kell ugrani (A gomb), a sugárhajtást igénybe venni (C gombok vagy duplán az irányok), és az eszközöket használni. A bombákkal például a piros falakat lehet berobbantani, a csillagokat pedig (elkapva őket) teleportként használhatjuk. (A pályák kijáratát is mindig egy csillag lesz.) További fontos tárgyak még a füstölő blokkok, amelyekből (a le+B-vel) sokszor bombákat vehetünk elő, és az arccal rendelkező golyók, az ún. clanball-ok, amelyeken megkapaszkozhatunk és még ki is rázhatunk belőlük dolgo-



kat. A harmadik világban újabb tárggyal gyarapodik az eszköztárunk, a clanpot-tal. A barna edénybe virágokat és bombákat dobálhatunk be, amelyekből

aztán új típusú fegyvereket mixelhetünk. (Felrázva őket.) Négy egyszerű bombából például egy clanbomb mixelhető, 2 virágból pedig egy ninjacsilag. (A többi variációra magunknak kell rájöttünk.) A

kész fegyvert az edényből tudjuk elővenni. A Mischief Makers első próbálkozására - főként a kezdeti pályákon - lehet, hogy unalmasnak fog tűnni, ám a későbbiekben mindenhol valami új típusú feladat vár ránk. Például csak akkor nyílik meg egy kijárat, ha egy Clancernek összegyűjtjük a három elkoborolt porontyát. Vagy ott van blockman, aki egy óriási robottá alakul át, és őt irányítva

kétait kell visszaküldeni neki, ám előtte egy kicsit fel kell rázni a hatóerejüket. Utunk során mindig gyűjtjük be a kristályokat: a kékek és a ritkább zöldek energiát adnak, a pirosakért pedig majd folytatási lehetőséget vásárolhatunk. Egy continue 10 kristályba kerül, 100-ért emellé még maximum energiát is kapunk. Az idő is fontos, ennek megfelelően osztályozza ugyanis a gép a teljesítményünket E-től A-ig. Ha az adott szinten mindenhol A-sak leszünk, még valami bónuszt is kapunk. Aki tehát 2D-s platformjátékra vágyik, annak a Mischief Makers egyértelműen tetszeni fog. Még ha a sztori egy kissé furcsa és gyermeket is, maga a játék remek szórakozást nyújt.

V.Z.

MISCHIEF MAKERS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMÓRIA PAK-ET NEM HASZNÁL

✓ MINDEN PÁLYA LÉNYEGE MÁS
× ELTŰZÖTTAN NEHÉZ FŐELLEN-
SÉGEK, GYEREKES SZTORI

81%

376 KONZOL

playstation

DUKE NUKEM

Egy újabb PC-s hős költözött át a konzolok világába, ezúttal a sudár termetű, izmokkal dagadó akcióhős, Duke Nukem tette meg ezt a lépést. Ami azt illeti elég lassú lépés volt, ugyanis majd két évig tartott.

A Duke Nukem PC-n sokak kedvenc lövöldözős játékának számít, aminek az oka, hogy ennél a játéknál nem a technikai virtuozitásra koncentráltak, hanem hogy a játékos minél több meglepetésben részesüljön, s a terep mindig tartogasson újdonságot.

Los Angeles városát tehát idegen lények szállták meg, az embereket nemcsak egyszerűen lemészárolták. Duke éppen a belváros felett repült a gépével, amikor egyszer csak néhány rakétát lőttek ki felé... Hősünk roppant morcos, amiért katapultálnia kellett, "szegény" földönkívüliek még nem tudják, mekkorát hibáztak.

Bár egyes számú perspektívából játszható lövöldözős anyag már bőven van PS-re, és ezen belül a 2D-s sprite-ból alkotott ellenfelek már egyáltalán nem számítanak korszerűnek, mégis ez egy olyan klasszikus játék,

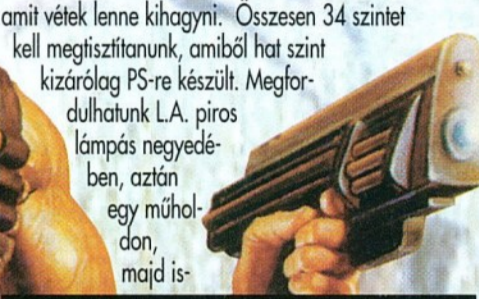


A KONVERZIÓBÓL A PIKÁNS RÉSZEKET SEM HAGYTÁK KI

SHAKE IT BABY!



TALÁN MEGZAVARTUK A BILIÁRD-PÁRTIT?



amit vétek lenne kihagyni. Összesen 34 szintet kell megtszítanunk, amiből hat szint kizárólag PS-re készült. Megfordulhatunk L.A. piros lámpás negyedében, aztán egy műholdon, majd is-



BOSEGES LAKOMA KÉSZÜL A PATKÁNYOKNAK

mét egy városi helyszínen és végül az idegenek rejtekhelyén - mindegyik végén egy főellenséggel. A pusztításhoz használhatunk shotgun, távirányítású aknákat, rakétavetőt, és efféle "szokásos" finomságokat. A hamarosan megérkező N64 verziótól eltérően szerencsére a PlayStation-ös Duke-ot sehol sem cenzúrázták meg, azaz itt is felkenődik az áldozatok vére a falakra, és néhány bankót megropogtatva megcsodálhatjuk a sztriptízancsnők domborulatait. A másik ami már PC-n is nagyon tetszett, hogy bár Duke-ot magát nem látjuk, haláli hangján elképesztő marhaságokat tud beszólni. Egy helyen még azt is kipróbálhatjuk, mekkora tehetsége van a karaoke-hoz.

DUKE NUKEM

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTEKOS
37 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ
LINK KÁBEL KÉT KONZOLHOZ
✓ MINDEN SZÉTLÖHETŐ VAGY HASZNÁLHATÓ
× KICSIT SOKÁIG VÁRTAK A KONVERZIÓVAL

89%

QUAKE

A SATURN SEM MARADTHATOTT KI!

Quake-et sokáig a legkomplexebb 3D-s grafikával rendelkező 3D-s akciójátékként tartották számon, ezért hosszú ideig kérdéses is volt, lehet-e belőle egyáltalán konzolos verziót készíteni. (Elvégre a konzolokon közel sem áll rendelkezésre olyan tetemes mennyiségű memória.) Egészen meglepő, hogy bár mostanában egyre kevesebb Saturn játék lát napvilágot, és a fejlesztő cégek sorra "felejtik el" ezt a platformot (mondván, túl nehézkes a programozása), a Quake mégis erre a 32 bites gépre készült el. (A PlayStation verzió még továbbra is bizonytalan.) Az pedig még izgalmasabb, hogy miután a jóval egyszerűbb Doom-ból egy förtelmes Saturn konverziót készítettek, most a Quake olyan élményt nyújt, akár PC-n. Hiába: a Lobotomy az egyetlen cég, aki veszi a fáradságot, és kiaknázza a Saturn rejtett képességeit.

Két fajta nehézségi szinten összesen 32 pályán keresztül járhatjuk az idegen dimenzióból érkezett zombi katonákat és más förtelmes teremtményeket - ebből a számból négy kizárólagos Saturn pá-

lya. Fontos: állást menteni csak a teljesített pályák után lehet. Maradékainul megvan a PC-ről ismert mind a nyolc fegyver, kezdve a vértől rozsdás bárdtól a "villámszörőig", köztük persze a közkedvelt dupla csövű shotgun-nal. Maradt a "café-effekt" is, tehát ha valakibe közelről eresztünk bele a shotgunnal, csak néhány véres hűsdarab marad belőle hirmondónak. A konverzió - nem győzöm hangsúlyozni - rendkívül jól sikerült. A Quake két legfőbb büszkesége, hogy még az ellenfelek is 3D-sék, és hogy nagy kiterjedésű, nyílt tereket járhatunk be, amikben nincs az a bizonyos kód

effektus, amit valójában a poligonok számának a csökkentése miatt szoktak alkalmazni. Hihetetlen, mennyi poligont mozgat a Saturn szinte teljesen lelassulás mentesen, ráadásul a PAL verziónál is teljes képernyőn! Néhány dolgon persze azért a sebesség megőrzésének érdekében módosítani kellett, ilyen például, hogy a hullák egy idő után eltűnnek. Továbbá a kevés memória miatt a textúrák nincsenek fényforrás szerint beárynyolva, viszont - hogy ezt ellensúlyozzák - a lobogó fátylak a PC verziótól eltérően itt mindenhol real time fényeffektusokkal világítják be a környéket, a Slippgate-ek pedig yörös, pulzáló fényt árasztanak. A lövedékek és a torkolattűz is ugyanolyan szépen - ha nem szebben - borítják fénybe a falakat: a lövések

izzó pirosan villannak fel, a lézerek neonzöld vagy kék színben világítanak. A víz alatt is egy kicsit másképp fest a világ, amit én mondjuk nem is bántam: elmaradt a kép behullámoztatása és az idegesítő leho-



GOLYÓSZORÓT A POKOLFÁZATNAK

mályosítás, s csak a falakon játszadozó fényekből tudhatjuk, hogy épp úszkálunk. Ha tehát már úgy alakult, hogy Saturnosok a Tomb Raider 2-ről lemaradtak, vigasztalásképpen itt van nekik minden idők legjobb lövöldözős programja.

saturn

TESTESZT



HÁROM PÁNCÉLOS BÓL MÁR EGY KICSIT SOK LESZ



A TORKOLATTŰZ FÉNYE VILÁGÍJA MEG A CSATATERET

QUAKE

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTEKOS
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ CSODÁLATOS A FULL 3DS KÖRNYEZET, AMIT RENGETEG FÉNYEFFEKTUS TÁRKÍT
× EGY ÖSZTÖTT KÉPERNYŐS, KÉT JÁTEKOS MÓDOT NEM VETTEM VOLNA ROSSZ NÉVEN

92%

LELETÁR

FROGGER

playstation



Ezen az oldalon a véletlen folytán két olyan játék is van, melyeknek elődjei az első játéktéri automaták között voltak. Ki ne ismerné tehát azt a bizonyos "békás" Konami játékot, a FRGGERT, amelynek 3D-s változata most jelent meg PSX-re.

A Frogger egy bomba jó játék. Sőt, ez az új változat még jobb, mondhatni csúcs és most nem túlzok. A programban ugyanis ötvözték az eredeti automata tartalmát néhány teljesen új ötlettel, és egy olyan különleges, tisztán ügyességi játék született, amelyhez hasonlót nem sokat találhatunk a piacon. Nagyon fontos elmondani, hogy a Frogger nem egy bárgyú, "óvodás" program, sőt, eléggé nehéz, tehát a gyakorlott konzolosoknak is komoly kihívást jelent.

Kezdjük ott, hogy ebben a játékban nincs benne az az erőszak, amit a pszichológusok annyira elítélnek, ezért a kukacos szülők is bátran megehetnek. Aztán állati könnyű irányítani, tehát az ügyetlenebb szülők is megehetnek, nem lesznek bajban, ha esetleg játszani kell a gyerekekkel. De legfőképpen azok vegyék meg, akik szeretik a felhőtlen szórakozást nyújtó programokat.

A Frogger-ben egy jöpofa kis békát irányítunk, akinek az a feladata, hogy a pályákon elszórva lapuló mini békákat megmentsse. Ellenünk van a gyorsan keyegő idő és néhány rafinált csapda is. Összesen 9 pályát járhatunk be, minden pályán 5 békuc van, és általában 1-5 szint van egy pályán belül. Kezddör csak az első 4 pályán indulhatunk el, a többi akkor nyílik meg, ha teljesítettük őket.

Az első pálya a klasszikus, itt egy forgalmas kocsiúton és egy folyón kell átjutnunk, a folyó túlsó partján vannak a megmentendő békák. Ut közben a hátunkra vehetünk egy kis havert is, és ha úgy mentjük meg valamelyik "békánőt", hogy mellette zümmög egy légy, akkor bonusz pontokat kapunk. Az igazi örület viszont csak a második pályán indul! Itt már gyorsan mozgó és forgolódo farönkök, kanyargó teknős-konvojok kell egy elég nagy területet felfedeznünk - ez már egy valódi mászkálós (akarom mondani ugrálós) játék. A harmadik pályán méhek elől kell menekülni, a negyedik pedig egy gyárban különféle mozgó gépeken ugrálni, kapcsolókkal lifteket beindítani. A java viszont még csak ezután jön...

A FROGGER grafikája inkább kedves, mint szép, de a cél-nak pontosan megfelel (talán a Micro Machines V3-hoz tudnám hasonlítani). Olyanoknak ajánlom elsősorban, akik a komoly kihívást jelentő, tisztán ügyességi programokat kedvelik.

90%



JUDGE DREDD

playstation



Nem is tudom miért, de egy kivétellel (ez a Die Hard Trilogy) valahogy nem bírom a "pisztolyos" lövöldözős játékokat. Éppen ezért vegyes érzelmekkel kezdtem el tesztelni a Gremlin legújabb játékát, a JUDGE DREDD-et.

A Judge Dredd lényegében semmiben sem különbözik a hasonló programoktól, habár témája miatt (amely az egyik legsikeresebb képregény sorozatra épül) talán érdekesebbek a helyszínek és az ellenfelek, mint általában. Elindul az akció, a pályát automatán mozgatja a gép, nekünk meg le kell löni mindenkit, aki szemben áll velünk.

Változatosak a helyszínek, sokféle ellenféllel találkozhatunk és kellemesen folyamatos az akció. Sőt, a játékhoz elég korrekt kis filmet is forgattak (valódi szereplőkkel), amelyben ugyan nincs benne Stallone, de még a mozifilm folytatásának is lehet tekinteni! A pályák előtt és után is ilyen formában látjuk a történet alakulását, és higgyétek el, ilyen jó minőségű videó bejátszást még nem nagyon láttam PlayStation-ön. A játék grafikája is osztályon felüli (szokatlanul "tisztá", éles a kép, ami a pisztolyos játékokra nem mindig jellemző), nagyon jól meg vannak rajzolva az alakok, és rettenetesen sok mindent szét lehet löni, szinte minden olyan pályaelemet, amely egy pisztollyal az életben is megsemmisíthető. Elég sok a felvehető fegyver és extra felszerelés is - a pálya végi összesítés alapján néha úgy érzem, hogy mindent megszerezni egyszerűen lehetetlen!

A problémák akkor kezdődtek, amikor megpróbáltam kalibrálni a játékhoz a fegyvert - nem tudom miért, de nekem nem sikerült teljesen pontosan behoznom a célzást, ezért inkább az irányítóval próbálkoztam, ami eléggé "halva született" ötlet volt. A kép olyan gyorsan vált ugyanis, hogy azt egy célkereszttel követni enyhén szólva lehetetlen. Eppen ezért nem voltam túl sikeres a Judge Dredd-ben, a második főellenség után feladtam a küzdelmet. Mindenképpen érdemes közelebbről is megismerkedni a programmal, de csak azoknak, akik teljesen profik a pisztolyos játékok világában. A Judge Dredd ugyanis baromira nehéz!

80%



MARVEL SUPER HEROES

playstation



A 2D-s verekedős játékok ideje egy bizonyos szinten már - sajnos - lejárt. Ezalatt azt értem, hogy akik csak "új belépők" a konzolok világába, azok nem ismerik a stílus alapjául szolgáló anyagokat, így nem fogják "nosztalgikus" szempontok szerint értékelni ezeket a játékokat. Szerintem ma már csak az játszik 2D-s bunyós stuffal, aki még a játéktéri gépeken, SNES-en vagy MegaDrive-on nevelkedett (esetleg egy olyan rég elfeledett géptípuson, amely csak a múzeumokban fellelhető). Ennek ellenére még ma is jelennek meg 2D-s verekedős programok, melyek közül a legújabb a Marvel Super Heroes.

A MARVEL SUPER HEROES egy Street Fighter 2-szerű "egymás elleni" verekedős játék, amely a klasszikus Marvel képregény sorozatok legismertebb főhősait vonultatja fel (elődje az X-Men: Children of the Atom). Psylocke, Wolverine, Juggernaut és Magneto mellett felbukkan Captain America, Spider-Man, Iron Man, Hulk és még egy páran (például Dr. Doom és Thanos, de ők rejtett szereplők). A különböző küzdésfajták terén eléggé korlátozottak a lehetőségeink: egy és kétszemélyes játékot tudunk csak választani. Ez azért van így, mert a MSH teljes egészében játéktéri gép konverzió, és azokba ugye nem szokás például "Túlélés-módot", vagy ahhoz hasonló nyálánságokat rakni. Egy érdekes opció viszont a "Turbo" választás, amellyel a játék sebességét állíthatjuk át.

A MSH grafikája nagyon klassz, persze csak 2D-s és "képregény" szinten. A szereplők hatalmas méretűek, nagyon sok féle ütés és rúgásfajta tudnak, de azt egyáltalán nem lehet állítani, hogy élethűen mozognának. Pont olyan a játék, mint egy igazi Marvel képregény - annyi köze van a valósághoz, mint tyúknak az atomfizikához. A nagyobb pófonoknál csak úgy villog a képernyő és a figurák olyan speciális támadásokat is jöcskán tudnak produkálni, amelyek leginkább varázslatokhoz hasonlítanak. Ami alapvetően megkülönbözteti a MSH-t a többi hasonló verekedős programtól, hogy nagyon egyszerű és "játékos barát" az irányíthatósága. A speciális trükköket egyszerű előhozni, ezáltal eléggé pergős és eseménydús a bunyó. A stílus megszállottjainak tudom ajánlani.

72%



XEVIOUS 3D/G+

playstation



A NAMCO elég régóta foglalkozik ósrégi, klasszikus játéktéri játékokainak átkonvertálásával. Jól tudják ugyanis, hogy a PlayStation tulajdonosok (és a tulajdonosok apukái, öregebb testvérei) között akadnak olyanok is, akik efféle "lebujsokban" kezdtek a pályafutásukat, no meg az ifjúságnak sem árt megismerni a mai konzoljátékok alapjait. Nos, most az egyik legelső lövöldözős programjukat, az 1982-ből származó Xevious-t is átrakták PSX-re, ráadásul egy csomó plusz meglepetést tettek mellé. Az eredeti Xevious masina ugyanis több változatban is napvilágot látott, ezért a XEVIOUS 3D/G+ lemezben 3 fajta klasszikus és egy teljesen új, 3 dimenziós változatot is találhattok.

Az eredeti Xevious a legelső masinának felel meg; a Super Xevious-ban néhány új ellenfelet is találunk; a Xevious Arrangement pedig lényegében az első verzió remixelt változata, amelyben végre egyszerre két játékos is küzdhet egyszerre. Ez a változat már 16 pályára oszlik, köztük 4 főellenség is található.

A Xevious világában egy apró űrhajót irányítunk, amely folyamatosan halad előre, mi csak jobbra-balra tudunk mozogni, és persze valamiképp gyorsítani-llassítani. A hullámokban támadó repülő ellenfeleket lézérágyunkkal, a földi célpontokat pedig bombákkal tudjuk elintézni (a bombák becsapódási helyét célkereszt mutatója). A cél egyszerűen csak az, hogy minél tovább élve maradjunk és minél magasabb pontszámot érjünk el. A táj ugyanis csak megy-megy alattunk, soha véget nem ér, a gonoszok meg rendületlenül jönnek, mintha egy láthatatlan űrhajógyár futószalagjáról kerülőnek ide.

A 3D változat viszont valami egészen más. Nagyon érdekes, ahogy ezt a több, mint tíz évvel ezelőtt megjelent programot új köntösbe tették. A grafika immár "vektoros", de igényessége persze messze elmarad a mostanában megjelent űrhajós-lövöldözős programokétól. A perspektíva időnként átvált, s a hajót nem felülről, hanem hátulról láthatjuk. Itt már többféle fegyvert is felvehetünk és gyakran jelennek meg gépünkkel jóval hatalmasabb monstrum-ellenfelek is. Persze ennél a játéknál nem is az volt a cél, hogy valami csodát alkossanak - itt nincsenek átvezető filmek, nincsenek különleges grafikai megoldások, csak a tiszta, puritán játék. Talán ezért, talán másért, de a Xevious 3D/G+ csak egy egész szűk rétegnek készült. Nekem tetszik, de nem merem azt mondani, hogy nyugodtan szerezzétek meg. Sőt, a fiatalabbaknak csak óvatosan ajánlom, mert szerintem ők jót nevetnének ezen a "régimódi" grafikán. Az idősebbek viszont belekukkanthatnak, hátha...

74%



GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
NFL 94 FOOTBALL	5990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUN 2019	5990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
WIMBLEDON TENNIS	5990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUTANTS	6990.-	
INC. CRASH DUMMIES	7990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
OOZE	5990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
VECTORMAN	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
ASTERIX	11990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
FIFA 98	14990.-	
F-ZERO	7990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS 2	12990.-	
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL.	14990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER METROID	9990.-	
SUPER STAR WARS	9990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP	
JÁTÉK NÉLKÜL	11999.-

CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ANIMANIACS	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DESERT STRIKE	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	6990.-
DONKEY KONG LAND 3	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DUCK TALES	6990.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-
GREMLINS 2	6990.-
HERCULES	9990.-
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KILLER INSTICT	6990.-
KIRBY S DREAMLAND	6990.-
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-
LION KING	6990.-

LOONEY TUNES	6990.-
LUCKY LUKE	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT 1-2	7990.-
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIOLAND 2	6990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS 2	5990.-
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-

GAME GEAR

	Fogy ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VIZSZONTTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékaikat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az **576**-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.

Telefon: 1295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ **576** KBYTE AZ,  A  A **MICRO PROSE** ÉS



AZ **INFOGRAMES** HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvényvel együtt érvényesek. Egy szelvényt több játék vásárlására is jogosít!



576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
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)**



576 KByte

