

VIII. évfolyam, 4. szám, 1997, márciusban

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

INCUBATION

Battle Isle 3D-ben

BROKEN SWORD II

A tavalyi év legjobb kalandjátékának méltó folytatása!

PANZER-GENERAL II

Ez a harc lesz a végső?

TOTAL ANNIHILATION

A Red Alert trónfosztása

WORMS 2

MEGINT ITTVANNAK! MÓKÁSÁK! GONOSZOK! KUKACOK!

SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)	7
FIFA 98	8
BROKEN SWORD II (PC/PS)	9
LANDS OF LORE II (PC)	12
AGENT ARMSTRONG (PC/PS).....	15
INCUBATION (PC)	16
DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC) ..	18
PANZER GENERAL II (PC)	20
INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	22
RESIDENT EVIL (PC)	24
WING OVER (PS)	25
WORMS 2. (PC)	26
SID MEIER'S GETTYSBURG (PC)	28
MONSTER TRUCKS (PC/PS)	30
X CAR (PC)	31
TOTAL DRIVIN (PS)	32
SPIROU (PC)	33
TIN TIN IN TIBET (PC)	33
LYLAT WARS (N64)	34
HOLIDAY ISLAND (PC)	36
TOTAL ANNIHILATION (PC)	38
C&C: AFTERMATH (PC)	40
POSTAL (PC)	41
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44

AGENT ARMSTRONG (PC/PS)	15
BROKEN SWORD II (PC/PS)	9
C&C: AFTERMATH (PC)	40
DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC)	18
FIFA 98	8
HOLIDAY ISLAND (PC)	36
INCUBATION (PC)	16
INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC) ..	22
LANDS OF LORE II (PC)	12
LYLAT WARS (N64)	34
MONSTER TRUCKS (PC/PS)	30
PANZER GENERAL II (PC)	20
POSTAL (PC)	41
RESIDENT EVIL (PC)	24
SHADOWS OF THE EMPIRE (PC).....	7
SID MEIER'S GETTYSBURG (PC)	28
SPIROU (PC)	33
TIN TIN IN TIBET (PC)	33
TOTAL ANNIHILATION (PC)	38
TOTAL DRIVIN (PS)	32
WING OVER (PS)	25
WORMS 2. (PC)	26
X CAR (PC)	31

tartalom

VIII. ÉVFOLYAM, 1



Broken Sword II

Igazi csemege az igényes kalandjátékok kedvelőinek.

9. oldal

Agent Armstrong

Durr-durr-kandúr! Armstrong ügynök egy verbeli lövöldözős akciójátékban ment Martin idegeire.

15. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/11-66-22)
 Felelős vezető: Grófally István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Laptervező: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levéltárgy: Recent Kft.
 Kijadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pt.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pt.: 132.



Incubation

A Battle Isle "4. része" ugyan már átvonult 3D-be, de azért még nem real time.

16. oldal

Worms 2.

A múltkori előzetes után most kiteszteljük kukacológiai téziseinket..

26. oldal



Panzer General II

Már három éve várja minden önjelölt szoba-tábornok - végre itt van!

7. oldal



AKTUÁLIS

Az egyik szemem sír, a másik meg Evetke, mert az utolsó bevezetőjét írom Magyarországon első és utolsó multiformat játékszámaimnak. Sír, mert talán búcsút mondok jónéhány konzolos olvasónak, akik ezentúl Martin háztájiját gyarapítják - nevet, mert mostantól több anyaggal örveztethetem meg PC-s olvasóinkat. Sír, mert jó volt együtt egy nagy családot alkotni - nevet, mert azért a családi kötelék csak megmarad, csak most már külön-külön fészkekben. Sír, mert már megint a Martin akarta írni a Csevegőt - nevet, mert most volt erre utóljára lehetősége. Attól viszont már csak nevetni tud, hogy a következő számtól végre elkezdhetem megvalósítani azokat az elképzeléseimet, amelyeknek ezidáig gátat szabott a kínzó helyhiány. (Ezekről a következő számunktól kezdve folyamatosan értesültök, de nem kizárt, hogy legközelebb néhány kósza sorban összegzem is őket - hogy még azelőtt hozzájárulhatok a történehez, mielőtt valami nagyobb marhaságra ragadtatnám magam.) A helyhiány probléma különösen igaz így, a karácsony előtti nagy forgalom idején, amikor olyan nagy nevek várnak megjelenésre, amelyeket ki sem merek mondani, és már megint Laokoon-csoportként kell közelharcot vívnom a 48+8 oldal nyújtotta szűkös keretekkel - remélem, azért tűrhető anyagokat sikerült beprélnem...
Ja, mielőtt még elfelejteném: szeretettel és hatalmas akciókkal várjuk az eszki-mókat, a fókákat, a rozmárokat a Vörösmarty téri Varázsvárosban december 1-től - meg mindenki mást, aki a karácsonyfa alá jőféle kis játékot szán ajándék gyanánt.

APRÓSÁGOK:

«A Star Warsról lezuhott börök mennyisége lassacskán már megközelíti az 1001 éjszaka meséinek számát, bár eddig a téma kizárólagosan a Lucasarts fennhatósága alá tartozott. Most ez a tendencia megtörni látszik, hiszen a világ egyik legnagyobb társasjátégyártójaként számos tartott **Hasbro** készül kiadni egy **Star Wars Monopolyt**, amelyben nyilván roppant nyereséges ingatlanügyletekbe bonyolódhatunk az Alderaanon vagy a Halál-csillagon, ha pedig Yoda csak két kettést dob, akkor a Birodalom nyeri a partit...

«**Blizzard**ék már gyártják a **Diablo 2-t**, amely a szokásos bővítéseket ígéri (új varázslatok, helyszínek, szörnyek, fegyverek, miegymás) – meg azért, hogy talán jövő év végére lesz a dologból valami. Addig esetleg ki lehet húzni a 2D új szörnyet, 30 mágiikus kütyüt és a szerzetes osztályt is tartalmazó **Hellfire** nevű hivatalos kiegészítővel.

«Az Aftermath még nem jelentti az utolsó lépcsőjét a C&C-sorozatnak: a **Westwood** szóvivője bejelentette, hogy már nekilátnak a teljesen 3D világban játszódó folytatásnak, amely egyelőre a **C&C: Commando (&Conquero?)** munkacímét viseli, és valószínűleg a jövő év második felében lehet belőle valami. Kérdés, hogy a már ahogy is lassan elduguló real time stratégiák piacán majd akkor is eladja-e a név a játékokat?

«November végén jelenik meg a **Monkey Island 3.** (Id. gigantikus leírásunkat a karácsonyi számunkban, ugyanígy a hétvégenkéntelen lesz a T.J.-vel végigjárszani), a **Lucasarts**nál máris gőzerővel folyik egy új kalandjáték gyártása a **Full Throttle** szerzőinek áldásos közreműködésével: a **Grim Fandango** várhatóan tavasz végén kerül majd a boltokba.

«Szokásos **Lara Croft** híreink következnek: gondolom az nem hír, hogy jön a 2. rész (november 28-i megjelenést ígért utóljára az **Eidos**), az talán az lehet, hogy az elsőhöz ígért küldetésielem nem jön ki karácsonyra, hanem átciszúzik a jövő év első felére. Vannak sületlenségek is: az **Edge** amerikai testvér-lapja megszavaztatta az olvasóit, hogy kit látnának legszívesebben a film főszerepében. A szavazást **Sandra Bullock** nyerte, de dobogós helyen végzett **Pamela Anderson** is – eszerint a Martin valahol ingyenes internet-hozzáférést szerzett. Másik –

PC - HÍREK

GREMLIN

Lévéen sportbolond vagyok, mindenképpen muszáj bekukkantanunk Gremlinék háza tájára, különös tekintettel Actua Sports-sorozatuk aktuális darabjaira – tesszük ezt már csak azért is, mert az alábbi három program egyaránt jön PC-re és PlayStationre is. Kezdjük rögtön a nagy durranással: **DURR!** (Megpróbáltam az **Actua Soccer 2.** részét kísérő hangjelenséget nyomtatásban emulálni...) Az első rész és az azt követő klón (**Euro'96**) sikerével az EA Sports FIFA-so-



rozatának talán egyetlen számításhoz vehető konkurens volt, és szemiató-mást a folytatásban sem akartak lemaradni a FIFA '98-tól. 64 nemzeti válogatott 20 tagja szerepel a játékokban (remélem a magyar is, mert ebben a sportágban babér maximum már csak a monitor előtt terem nekünk), amelyek 24 jól ismert stadionban mérhetik össze a tudásukat. Szabadon állítható tulajdonképpen minden opció, ami egy fociprogramban csak elképzelhető: személyesen verbuválhatjuk



össze csapatunk tagjait, akik a kívánt formációban lépnek a pályára; beállíthatjuk az időjárást a hőzapotól a ragyogó napsütésig; szabadon állíthatjuk, hogy a csapatok milyen bajnokság, torna vagy kupaküzdelemben versenyezzenek – a legjobb ötlet viszont a mérkőzések legizgalmasabb pillanatainak lassított visszajátszása. A technológiánál maradtak a jó öreg

motion captured technikánál, amelyek alapját a Liverpool ifjú üdvöskéje, Michael Owen szolgáltatotta – csak az első részben használt hat kamera helyett most már tízzel dolgoztak. Egy ilyen "közepes" név azonban nem volt elég Viagyimir Iljics Gremlinnek: ha a FIFA-t Möller és Ginola neve fémjelzi, akkor őek sem adhatták alább Alan Shearné, az angol válogatott csapatkapitányánál, aki négy éves szerződést írt alá velük. Alan apó konzultánsként működik közre a mókában, mellesleg összeállított egy All Star-csapatot is minden idők legjobb futballistáiból, akiket nagy megelégedéssel verhet péppé minden avatott joystickgyilkos. Szinte már magától értetődik, hogy a meccseket élő közvetítés kíséri, amelynek hangját most is Barry Davies, az angol sportriporternek nagy öregje kölcsönzi. Mostanra egyébként betársult mellé Trevor Brooking is.

(Az idősebbek talán még emlékeznek rá: a '86-os VB-re utazó, brazilverő magyar "csodacsapat" barátságos mérkőzésen fogadta a kiesett angolokat a Népstadionban, és nemcsak az 1:4 miatt volt fájdalmas a mérkőzés, hanem azért is, mert ez a Trevor gyerek akkora gölt akasztott vagy harmincra a pipába, hogy a Mezeynek azóta biluxol tőle a szeme...) Egy kicsit hűvösebb – már legalábbis környezetét tekintve hűvösebb – sportágban szintén az EA Sports tyúkszemére hágthatnak Gremlinék, nevezetesen a jégkoriban. Mivel a fejlesztők szeretnek nagy hűhót csapni a licenccel körüli, az **Actua Ice Hockey** gyorsan el-

happolta magának a hangzatos "A naganói '98-as téli olimpia hivatalos hokiszimulátora" címet – ami mondjuk szerintem a kutyát nem érdekli (az enyémét mondjuk biztos nem), az viszont sokkal inkább, hogy tulajdonképpen ugyanazokat az erőssége-

ket vonultatja fel, mint focis bácsikája. A világ legjobb nemzeti válogatottjaival és leghíresebb profi játékosaival indulhatunk harcba a selejtezőktől kezdve egészen az olimpiai döntőig, de természetesen lehetőség van ligas és kupamérkőzések szervezésére is. Magától értetődik a motion captured technika, az élő közvetítés és az izgalmas pillanatok lassított visszajátszása – szóval kíváncsian várom, hogy az NHL '98 és az Actua Ice Hockey mérkőzésből melyik fél kerül majd ki győztesen. Én mondjuk mindkettőt kipróbálok, mert gyorsan a szívémben lopja magát egy olyan sport, amelyben a bírót rendszeresen megverik...

Lényegesen békésebb vizekre, a "fehér sportba" vizet el bennünk az Actua-sorozat harmadik készülő darabja, az **Actua Tennis**. Ebben a világ legnagyobb tornáin indulhatunk harcba a ranglista első helyéért. Nem bocsátkozom ismétlésekbe, legyen elég annyi, hogy a játék a maga kis kellemes 3D környezetében gyakorlatilag



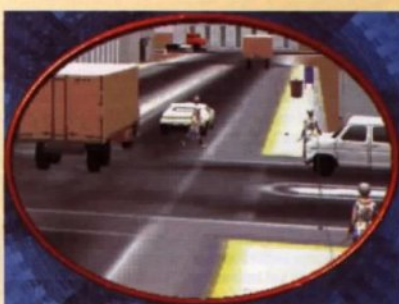
ugyanazt az audiovizuális élményt nyújtja, mint két társa. Egyébként hermafroditák előnyben, mert egyaránt indulhatnak női és férfi bajnokságban is. (Egy megjegyzés: sportjátékok komálósai lehetőség szerint Jézuskától valami építelesebb 3D kártyát kérjenek karácsonyra – bármi be nem merné fogadni, hogy előbb-utóbb szükségük lesz rájuk!)



SIM-TURNÉ - MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Mióta az Electronic Arts felvásárolta az igazán maxSIMalista Maxis gárdáját, mintha új lendület költözött volna beléjük: a csini kis Sim Copter után (amelyet eléggé el nem ítéhető módon elfelejtettünk tesztelni – már legalábbis az újságban, a gyakorlatban természetesen nem) újabb SIM-ek tömkelege vár mielőbbi installálásra és éjszakákon át tartó nyüsstésre a közeljövőben. A Sim City 2000 méltó követője lesz a fantáziadús névre keresztelt **Sim City 3000** (matematika fakultás is működik Maxiséknál), ami a már jól ismert "polgármester-szimulátor" témát dolgozza fel újra, csak az évezred végének megfelelő köntösből áltöltötve – azaz tökéletes 3D-ben. A Sim Copterből már ismerős grafikus engine-nek köszönhetően a játékban elképzelt szabadságokkal repkedhe-

tünk ide-oda, hiszen városunkat és lakóit egyaránt SIMíelhethetjük vagy 20 km magasságból és az utcák békaperspektívájából (vagyis tengerSIMtről). További kellemes kis újdonság, hogy most már testközelből figyelhetjük Sim-Város lakóit, amint úgy mászkálnak le-fel dolguk után, mint SIMbád fénykorában, hogy az épületekbe "beépített" rakásnyi kis minisIMulátorról már ne is beszéljünk, amelyekkel városkánk legapróbb ügyeit is SIMíelyesen intézhetjük (talán még SimKörházból is kiszűrhetjük majd a SIMulánsokat). Ugyancsak az új Sim-engine-re épül a némileg "földhözragadt" Sim Copter-utánczat, a **Streets of Sim City**. Földhözragadt anyiban, hogy itt nem a légtérben bókászunk, hanem 5 szabadon választott kocsit egyikében. 20 városban 40 küldetés vár (amelyeket a beépített editorral végtelen számúra duzzaszthatunk), és nyhe Carmageddon-beütések a flúgos futamban, ugyanis a cél a 7 konkurens ámokfutó eltakarítása a lehető legbarátságosabban esz-



közök (pl. gépágyú, aknák vagy rakéták, nemkülönben a kasztinák) igénybe vételével. Eddig még feltérképezetlen helyekre visz majd bennünket a **Lunar-Sim**, ami nevéhez hűen egy galaktikus szimulátor lesz 8 játékos számára – de mivel ez egyelőre még csak elképzelés szintjén tartózkodik, új infok megérkezéséig tartózkodnék a részletek taglalásától. Sim-turnénk végén stílszerűen átmegegy egy kicsit SIM Hernádiba: "Mindig van új és újabb, hát várd a csodát..." – és mivel lassan már SIMptómává fejlődik bennem ez a SIM-ezés, nem is SIMtelenkedek tovább, de ezek a SIM-ek SIMplán SIMpatikusnak nekem! (Még be akartam építeni valahova a féltengely SIMmeringet, de sajnos nem sikerült... SIMÉtség!)



meg nem erősített – hír: a karácsonyi Friderikusz-showban fellép Lara Croft, öt pedig valszínűleg Guybrush Threepwood követi... (bár lehet, hogy ezt csak a szíveszterti előmámoromban "hallottam")

« Mostanában a nevesebb szerzők úgy járnak ki-be a Dollárpaga nevű kiadóknál, mint nálam az asztalfiók. Az Eidos frankó kis boltot csinált Romero úrral, de most nyilván erősen csuklanak, hogy az **Interplay** 1999-re le szerződött a **Leviathan** nevű játékra **Toby Gard**dal és **Paul Douglas**-szel. Hogy ki a jóga ez a két fickó? Tulajdonképpen két senki. Egyébként üres perceikben őt találták ki azt a zöld pólos kis poligonhülygikét, aki két pisztollyal szaladgál különféle sirmakrákban, és a Greenpeace legnagyobb megrökönyödésére halomra lövöldözi a szegény védtelen farkasokat. Na ki az? (Helyes megfejtőink utánvételre megrendelhetik 97/9 számunkat, amelynek közepén ez a baba kacsingat rajtuk. Helytelen megfejtőinket tényleg rendelnek, mert ismétlés a tudás atyja.)

« A nem egy számtológépő-rült által kicsiny házi Bibliaként forgatott Galaxis Úttalauz jobbra ártalmatlan szerzője, **Douglas Adams** öregségére játékírára adta a fejét: a novellával egy időben (jövő őszelet) jelenik meg a **Starship Titanic** c. 3D kalandjáték, amely úgy kezdődik, hogy az Univerzum legfejlettebb űrhajója hajótörést szenved a szobád közepén... Hát addig is viszlát, Dougy, és küsi a halakat!

« **Sid Meier** a gettysburgi csata olyannyira megviselte, hogy új projektjét, az **Alpha Centauri** (Civ az űrben) nem is óhajta befejezni 1999 előtt. Ez rossz hír, mert ha sokáig húzza, akkor 2001 – Űrodisszea (jól írtam, Ulysses?) lesz belőle. Mindenesetre az **Electronic Arts** már látatlanban lekötötte. Ha már Cívni! vagyunk, akkor még megjegyzendő, hogy a **Micropose** áprilsira írta a **Civilisation III**-at. Na, arra viszont kíváncsi vagyok, mire mennek Meier úr nélkül!

« Ha mindig bőrök lehúgázásáról van szó, akkor a **Blue Byte** is kitesz magáért: a **Settlers II**-höz eddig külön-külön pakokban árult editorokat és pályákat összegyűjtöttek, megspékelték még 130 új pályával és máris előállt a 300 Edition Pack és egy frankó kis mission CD. Úgyanezt esetleg eljásztanának talán az Incubationnal is...

KALISTO

A Mindscape-ből lelépett Francois brigád alaposan letette a névjegyet a **Dark Earth** című kis opuszával (ld. 97/9 számunkban Vári Zoli grafomán ámkotfutását). Mivel ők nagyon kedves gyerekek, és minden hónapban küldenek 20-25 CD-t ugyanarról a három játékokról, épp itt az ideje, hogy megnézzük, miket főznek boszorkánykonyhájukban. A **The Fifth Element** (gyk: "Az ötödik elem") címe nem véletlenül hangzik ismerősen: mostanában nyomják kegyet-

felelően a játék története viszonylag szorosan követi a filmét: 250 évvel a jövőben járunk, és emberek meg némi idegen lények kis csoportja azon fáradozik, hogy megállítsen egy veszélyeslyt hozó űstökűst. Korben Dallas vagy Leeloo, az ufólánka szerepében meg kell keresnünk négy ősi követ, ami a négy alapvető elemet jelképezi. A játék 15 teljesen 3D szintet tartalmaz a filmből ismerős helyszínekkel, amelyekben 16 különféle, ugyancsak ismerős szörnyet



lenül a mozikban. (Én ugyan nem láttam, mert amilyen hívogatóan hangzik a Nyikítás Luc Besson néve a plakáton, annyira riasztó a jóval méretebb karakterekkel szedett Bruce Willis rajta – bár V.Z., T.J. és egyéb kétkarakteres ismerőseim szerint egész jó.) A fejlesztés végig a Gaumont Multimediával, a film producerével közösen folyt, ennek meg-

kell kupán vagdosni. A játék a **Dark Earth**ből már ismerős **Nightmare Creatures**-engine-t használja, az akció külső szemszögéből játszódik. Mivel főleg az akcióelemeken van a hangsúly, enge egy első látásra bizonyos **Tomb Raider** c. dologra emlékeztet. Másodikra is – szóval ez nem lehet véletlen, tehát tovább is léphetünk. A **Nightmare Creatures** most nem boncolgatjuk, mert a PC-verzió egyelőre még odóbb van, és momentán csak **PlayStationre** nyomtatják (az 576

Konzolban talán majd összefuthatnak vele), nézzük inkább a cég negyedik projektjét, ami tők más kategória, mint az eddigiek – lévén egy autóverseny, amelyet hálóiban vagy Neten keresztül akár 16 játékos is nyomhat egyszerre. A grafika magáért beszél, hiszen 1024*768-as felbontásban, 32.000 színnel és – természetesen 3D támogatás



mellett – 70 fps sebességgel is élvezhető az összes milliomos, akinek a futtatáshoz rendelkezésre áll a megfelelő káliberű erőmű. A különböző grafikai effektusok (a textúrák csillogása az ablaküvegen meg ilyen apróságok) most nem kezdem sorolgatni, mert kimegyek a lap aljára, térjünk át inkább az autókra, amelyekből 16-ot választhatunk. Ezekkel 17 pályán indulhatunk, különböző időjárási viszonyok (köd, eső, stb.), különböző napszakok és természetesen különböző üzemmódok (körrekord, multiplayer, stb.) közepette. További izgalmas technikai adatokkal nem szorakoztatlak benneteket, inkább bejelentem mélyen szántó Kalisto-játékunkat, melynek színvonalra reményeim szerint megüti a különböző újságokban fellelhető hasonlóakét. Tehát a kérdés: melyik játékhoz készült a **Nightmare Creatures**-engine? (A helyes megfejtők kérhetnek egy Kalisto-zoknit a bétőtől, a helytelek pedig még találgathatnak egyet.)

APRÓSÁGOK:

☞ Bár még épphogy csak megérkezett a Nintendo-féle Rumble Pak (lásd a Lylat Wars cikket), máris megjelentek a vetélytársak. A **Datel** hasonló szerkesztőjű **Shockwave**-re keresztelték, s csak "alig" tud többet hivatalosan kiadni kiegészítőnél: azon kívül, hogy rázza az irányítót 1Megás memóriakártya van beleépítve, nem kell hozzá elem, s a hangokat mozgással konvertálva bármelyik N64 játékkal működik!

☞ Az **Iguana** már javában fejlesztési a Turok 2-t, s bejelentette: a játék Rumble Pak kompatibilis lesz. Sőt nem csak a sérüléseket lehet majd érezni, hanem még azt is, ha mondjuk egy R-Tex a közelünkben bőmből.

☞ Az **Activision** úgy döntött, hogy az **Interstate '76** PlayStation-verziója már nem küldetéseseken fog alapulni, hanem helyette mozgalmis akcióban része-sülhetik. A félreértések elkerülése végett át is nevezték **Interstate '75**-re. Háát... Kíváncsiak vagyunk, mi fog ebből ki-sülni.

☞ A **Quake 64** kiadását elcsúsztatták '98 márciusáig, mivel a Midway-nél úgy határoztak, a 20 darab egyjátékos pálya mellé beraknak még 3-5 death-match pályát is. A játék memóriakártya és Rumble Pak kompatibilis lesz.

☞ A **Quake Saturn**-verziója viszont mostanában, novemberben jelenik meg és mondhatni kitűnően sikerült – a Lobotomy ismét remek munkát végzett. Hogy lesz-e PlayStation verzió, az még továbbra is kérdéses.

☞ A **Namco** és a **SquareSoft** egyesítették az erőiket: a SquareSoft fejlesztési fog a System 12 nevű játékmotori hardware-re, minek fejében a Namco vállalja az automaták gyártását és eladását. Az első közös játékuk egy bunyós anyag lesz, az **Ehrgeiz** – ebből a későbbiekben valószínűsíthető egy PlayStation-konverzió is.

☞ A Sony bejelentése szerint a **Final Fantasy VII** amerikai megjelenése minden rekordot megdönt a videojátékok történetében, hiszen a terjesztők előzetes igénylése szerint **750.000** darabot áll majd az első szállítmány! Az eddigi rekordot a Lylat Wars tartotta 450.000-re!

☞ A Turok után egy újabb nagy N64-sikerre áhított az **Acclaim** a hamarosan megjelenő versenyjátékával, az **Extreme G**-vel.

☞ A Sony büszkén bejelentette, hogy a PlayStationök kiadása szerzte a világot meghaladta a 22.5 milliárd darabot. Annak már kevésbé örülnek, hogy a Nintendo megkezdte ellenük a gazdasági versenyt: novemberben 30%-kal csökkentették az N64 árát.

KONZOL HÍREK

BURNING RANGERS (SATURN)

Miután kiderült, hogy az új Sonic játékot (a napokban megjelent Sonic R-t) a Traveller's Tales fejleszt, sokban vetődött fel a kérdés, hogy akkor vajon mit csinál a Sonic Team? Egyesek a Nights folytatására tippeltek, de ők is tévedtek. A cég legújabb munkája egy lánokkal kiszűködő városban játszódik, az események pedig egy Burning Rangers nevű csapat körül bonyolódnak, akik vészhelyzetek esetén bevetették. A csapat egyik tagjaként be kell hatolnunk az égő épületekbe, el kell oltanunk a tüzeket, ki kell menteniük a túlélőket, s mellesleg végeznünk az ellenséges robotokkal. Ehhez jónéhány fegyver is segítségünkre lesz. A készítő különös figyelmet szentelt a többi karakter intelligenciájának, mert az akció során együtt kell működnünk a mentőcsapat többi tagjával. Az egyes akadályok és a túlélők pozícióját a gép

véletlenül generálja, így a játékot bármikor indíthatjuk újra, sosem lehet pontos tervet alkotni. Elettérően a Nights-t, itt teljes 3D-s mozgás szabadságot kapunk: hőseinkkel bármere futhatunk, ugorhatunk, mászhatunk, a magasabb helyek eléréséhez pedig egy JetPack is a segítségünkre lesz.



PARASITE EVE (PLAYSTATION)

A Square mostanában egyre többet hallat magáról, szemlétanást nem értett meg nekik a Final Fantasy VII sikere. Még talán az idén elkészül a Parasite Eve című művek, ami egy Japánban sikeres novellán alapzik, amiből film is készült, ami szintén jó szerepet. A program a Resident Evil stílusában íródott: nem csak a harmadik személyű perspektívára hasonlít, hanem a történet horrorisztikus hangulata is. A különös detektív-sztori helyszínül New York szolgál, a főhős egy ifjú szőke nyomozónő, aki a manga normáknak megfelelően lett kiválasztva. A cselekmény nemcsak a különböző értelmes kreatúrák, óriáspókok agyonlévéséből áll, hanem át kell vizsgálnunk a terepet, tárgyakat kell keresnünk, stb. A játék története egyébként nem 100%-osan követi a filmet. A maximálisan realiztikus háttérre megalkotásához és a komor stílus vizuális megjelenéshez a Square Hollywood legjobb SGI művészeit

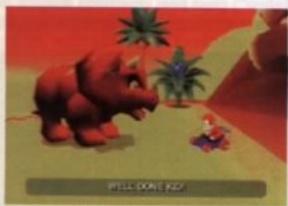
kérte fel. Közülük van Steve Gray, akinek korábbi munkái közé tartozik a True Lies és az Apollo 13 computer animációi, valamint Darnell Williams, aki pedig Casperet segítette életre. Bár egyelőre még kevés konkrétumot tudni a programról, az előzetes fotók alapján azt hiszem nem bocsátokzok felelőtlen jóslatokba, ha azt mondom, hogy a Square az akció/aland műfajban is sikeresen fog debütálni.



DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64)

A Nintendo és vele egyetemben a Rare még talán a NASA-nál is jobban tud titkot tartani, hiszen melyik másik cég lenne képes arra, hogy egy fejlesztés alatt álló játékról csak két hónappal a piacra dobása előtt szivárogtassa ki az első információkat. Márpedig a több mint két éve készülő Diddy Kong Racing eddig még a létezéséről sem tudhattunk, viszont már karácsonykor be is tehetjük a fa alá. Mint azt már a "racing"-ből kitalálhattuk, egy versenyről van szó, melynek főhőse a SNES-ről jól ismert baseballkapás gorillakölyök, Diddy Kong. Mielőtt azonban elhamarkodottan beskatulyáznánk a játékot és egy Mario Kart 64-klonra gondolnánk, rögtön tolmácsolnám is, amit a játék készítői állítanak: ez egy versenyzs kalandjáték lesz. Alapvetően két játékmódból fog állni: kalandból és versenyből. Az utóbbi azt hiszem tiszta sor: max. négy játékos állhat rajthoz, akik különböző tisztességtelen eszközöket sem hanyagolva, egyre fejleszhető fegyverekkel próbálnak egymáson túlnenni. Az igaz újdonság azonban az egy vagy a két játékos kooperatív mód. Ezeknél miután választottunk a nyolc karakter közül – Diddy kivül többek között jelen van Banjo, a medve és

Conker, a mókus is – a pályákat teljesíve a gokartok kívül majd még légpárnás hajót vagy repülőgépet is vezethetünk – természetesen ezeknek teljesen mások lesznek a menettulajdonságai. Amikor pedig már bejártuk mind a négy világ négy pályáját, akkor lép be a kaland elem: egy új pályán egy föléllenséggel kell megmérkőznünk. Ha legyőztük, még közel sem járunk a végénél: ezután pályánként nyolc csillagot kell begyűjtenünk, hogy aztán majd kapjunk a föléllenségtől egy amulettárbort. Ha minden amulettárbort megvan, akkor jön a legvégő ellenfél – de ami már tényleg kihívást jelent: állítólag még öt legyőzve is csak a játék felét látjuk...



F-ZERO 64 (NINTENDO 64)

A SNES tulajok legtöbbször bizonyára már a címből tudja, hogy melyik játékról lesz most szó. Az F-Zero az egyik legelső SNES-es játék volt: egy győnyörű, jövőben játszódó autó(?)verseny, ráadásul az első, ami használta a legendás Mode 7 grafikát. Ezzel a megoldással ugyebár már annak idején is 3D-ben lehetett versenyezni, igaz inkább csak egy 3D-ben forgatott síkban. Nos, a Ninendők a 64-bites verzióval most nem kevesebbet tűztek ki célul, mint hogy a PlayStationös WipeOut báberjaira történjen – s az előzetes fotókból félve erre meg is van minden esélyük. Sugárhajtású újrágányainkkal ezúttal már nem csak a jobbos meg a balos kanyarokra kell ügyelnünk, hanem hatalmas ugratónkra hajthatunk rá, a spagetti módjára össze-vissza kacskaringózó csövekben pedig úgy érezhetjük magunkat, akár a hullámvasúton. Az iram iszonyatosan gyors, az alagutakban kanyarodva például feltapadhatunk a

falakra, s ha úgy hozza a sors – csakúgy mint a Man in Black-ben – még a plafonon keresztül is előzhetünk. Repülőhűtő nappal, de van éjszakai pálya is, s versenyzhetünk a gép ellen vagy osztott képernyőn max. 3 haver ellen is. Lehet, hogy a Mario Kart 64 ezután már csak porfogónak lesz jó?



ZELDA 64 (NINTENDO 64)
Mint hogy a 64DD disk drive kiadásának időpontja még ki tudja mikor lesz, a Nintendo kártyán is kiadja a már régóta várt RPG-jének, a Zeldának 64 bites változatát. A teljes három dimenzióban jelentőző misztikus kalandjáték az eddig megjelent legnagyobb volumenű N64 játék lesz: a kártya 256Mbit (32Mbyte) információt fog tartalmazni (ezek után kíváncsiak leszünk az árára), ami viszont akkora, mint a Mario 64 és kétszer akkora, mint a készülő Banjo&Kazooie. Egyesek szerint a rengeteg digitalizált szövegnek kellett a hely, de a legújabb screenshotok azt látszanak bizonyítani, hogy a grafikával sem lesz hiba: a sivatagban Zelda csizmája nyomán porzik a talaj, a küzdelmeknél elmosódás effektusokkal érzékeltetik a villámgyors kardcsapásokat és még ki tudja mikkel fognak elkápráztatni minket. A képeken már végre ellenségek is láthatók, mint egy nagy szemű több



csapjával támadó szörny, s már látható Zelda egyik barátja, egy ló is, akin állítólag még lovagolni is lehet majd. A játékról az első képeket már több mint két éve közölte a Nintendo, de a fejlesztés végre a fizősen tart, s úgy tűnik – mint minden Miyamoto játékra – erre sem véletlenül kellett olyan sokat várni.

AZ NG4 ÁRNYÉKÁBAN

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

A Jedi visszatér... na de ez kérdéses! Úgy látszik a majd' 20 éves sorozat már véglegesítési állapotban van, mint a mozivásznak, mind a számítógéphez kötött monitoron. Ugyan Mark Hamill már nem játszhat el a gyerekképi hőst, aki megmenti a galaktikát, mert ahhoz már kicsit öregeske (az idő vasfoga pedig még egy Jedit is kikezdi). Leia hercegnő fejhallgató-szerű csupjai is lassan észbe csavarodnak, nem beszélve Lando Calrissian helyre kis mikrofonfejeiről – de a George Lucas nevével fémjelzett (egyértelmű kivétel, minőségi játékokat alkotó) cégnél van annyi fantáziája, hogy egy teljesen új (egészán pontosan az eredeti kiegészítő) történetet kreáljanak az általuk megalkotott világ egyetemen.

zártni már nemigen tudnék: a játék megoldása és a helyszínek sorrendje teljesen ugyanaz PC-n is. Felmerülhet a kérdés, hogyan tudták ugyanazt a játékélményt, grafikát, sebességet nyújtani PC-n, mint a jelenlegi csúcskonzoznak számító NG4-en? A válasz azt hiszem senkinek sem okoz különösebb meglepetést: természetesen a mostanában slágertornának számító 3D-s kártyák adottságait használja ki a program, meghozza nem kis mértékben. Olyannyira, hogy ha nem áll rendelkezésünkre egy 3D gyorsító, el is felejthetjük a játékot – csak ezek kel meg.



... miként a birodalmi csillagrombolókkal is

gyönyörködött, kezét pihentető videózás. Az iránnyal nem lesz különösebb gond, mert még billentyűről is egészen jól kezelhető, az egérrel nagyszerűen lehet cözezni. Akinek esetleg egy mindentudó, hétézes, netán 25m-ig vízálló joystickje vagy gamepadje van, annak már pofon egyszerű a dolga.

No, hogy szó ne érje a ház elejét, pár szóban bemutatnám a játékot, amelyben Dash Rendart, a fiatal zsoldost alakítjuk. Legfőbb ellenségünk Xizor, a sötét herceg lesz, aki a birodalmi oldalán már megszokott árnyaszkodásával próbál keresztbe tenni mindenkinek. Felbukkan a történetben Luke és Leia is, bár inkább csak mellékszereplőknek funkcionálnak. A végső cél Xizor megsemmisítése, küzdelmet utat pályán keresztül. A pályák általában két-három ugorlatra vannak osztva, mindezeket teljesítené a következőre. Senki ne számítson komoly fejtrökre, szintiszta akció az egész játék.

Alapvetően két fajta pályatípus létezik, az egyik, amikor testközeli irányítjuk főhősünket, a másikban egy járművet kell vezetnünk. Ne gondoljon senki arra, hogy csak kicserélték a háttereket, aztán gyérünk, mert ilyesmirel szó sincs. A pályák változatosak, teljesen beélelhetjük magunkat a történetbe. A legelső pályán például a Hoth bolygón kell hőskéntünk lassítani a birodalmiak előretörését a felkelő bázis evakuálásáig (ez egyébként szerény véleményem szerint a játék egyik legszebben kivitelezett pályája), de lesz őrcsata is dögivel. Mos Eisleyben felbukkanunk egy terepsík nyergébe, és a birodalmi storm trooperokat is számszámra irthatjuk. Meg kell birkáznunk egy pár AT-ST-vel (tudjátok, a kétféle lépegető), droiddal és magával Boba Fettel is, míg végül a Halálcsillaghoz hasonlóan szétlőhetjük Xizor űrbázisát, az említett úriemberrel egyetemben. Dash irányítva természetesen játszhatunk egy külső nézetből, illetve a Doom-féle belső szemszögből is. Ez igaz a járműves jeleneteknél is, bár ott a pilótafülkén kívüli nézőpontok elég használhatatlannak tűntek. A főellenések legyőzése ál-

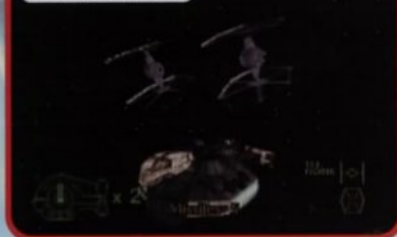
talában addig jelent gondot, míg rá nem jövünk a helyes taktikára: valószínű el kell bújunk, illetve, ha nincs rá lehetőség, állandóan mozogjunk, s így már könnyen teljesíthető a feladat.

Következők egy kis értékelés: a Star Wars univerzumot és a játékstílust szeretők a menüekben érezhetik magukat tőle, de minden számítógépjátékosnak nyújt egy kisebb audiovizuális orgazmust. Kétvég nem fér hozzá, hogy jelenleg mindenképpen az egyik leglátványosabb akciójáték PC-n. A grafika semiben nem marad el a konzolos változatától, gyönyörű szép, gyors (főleg a 3D-t váltartat, a többihez

már egy izmosabb gép kell) és látványos. A hangok nagyszerűen sikeredtek, talán ennek az az oka, hogy egytől-egyik a filmből vett eredeti hangokkal dolgoztak. A konzolos változattal szemben egy újabb előny a CD-s audio trackek felhasználása – a minőséggel semmi problémánk nem lesz – a stílusát tekintve pedig akár az eredeti filmekhez is komponálhatták volna némelyiket, ide mindenesetre tökéletesen passzol. Talán a játszhatóság adhat okot némi kukacoskodásra – kicsit kényveri sikeredett a program – easy fokozatban egy pár óra alatt végignyomtam. No mindegy, ott van a többi nehézségi szint, arról nem is beszélve, hogy minél nehezebb fokozatban játszunk végig, annál inkább fény derül a történet legvégén Dash "csodálatos" megmenekülése Xizor űrflomáráról...

K.Z.

A Tie-vadászokkal megint meggyűlünk a problémánk...



A most bemutatásra kerülő játék, a Shadows of the Empire a Lucasarts egyik számítógépes adaptációs sorozatának, a Rebel Assaultnak a legújabb része. Ugyan nem szerves folytatása (már lehetetlen-ség lenne összeszámolni, hányszor pusztult el a Birodalom), de játéktípusát illetően mindenképpen illeszkedik a sorba. A lényeges különbség az állandóan fejlődő technikai lehetőségek kiaknázásából adódik.

A SOTE-ről már olvashattatok a májusi számban egy ismertetőt, a kiegészítők részletes leírásával. Akkor Vári Zoltán a Nintendo 64-es változatot vesztette ki, meghozta olyan alaposan, hogy sok újat hoz-

PC-s mint a konzolos változat? Nos, a Nintendo 64 alkiépítésben egy kártyás gép, a PC-nek pedig mára elengedhetetlen kelléke egy CD olvasó. Legjobb tudomásom szerint egy NG4-es kártyára 64 megajnyi anyag fér rá, míg egy CD-re pont a tízszerese. Ezáltal ugyan nem full screen, de ellenben kiválóan megrajzolt (és nem színesnek által jászott, ledigitált) SVGA felbontású átvettelt animációkban gyönyörködhetünk. Nagyon hangulatosak, de nem ezek adják a játék gerincét, így szerencsére nem az az érzés kerit minket hatalmába, hogy egy CD-nyl AVI-ért adtam ki ennyi pénzt. Éppen ellenkezőleg, az igen gyors akciórészek közt jölesik egy kis szemet

"Ajjaj, fekete vonat..."



shadows of the empire

Kiadja: Virgin

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

PIU, 16MB RAM, 4xCD, 3D kártya, WIN95

✓ Tökéletes kivitelezés
✓ Kizárólag 3D kártyával megy
e hamar végigjátszható

93%

Az újságíróknak ilyenkor hihetetlenül nehéz dolga van. Adott egy program - FIFA 98 - melynek elődei mindenféle csúcsokat döntöttek. Valamelyik korábbi kiadás volt az első 100 százalékos program az 576-ban. A játék pedig minden évben az eladási lista csúcsán vagy igen előkelő helyen végzett. Most pedig megérkezett a legjobb, legmelegebb változat, de még csak béta. S mint ilyen, a fantasztikus

és a világ összes válogatottjának és még 11 nemzeti bajnokság minden csapatának adatait (név, bioritmus és 14, a különböző képességeket leíró szám) bevitték. Ebben persze adódnak félreértések is. Például egészen meglepődtem a magyarok kezdő tizenegyén, hiszen Sáfár - Nagy, Bánfi, Csábi, Mézszöly - Halmi, Torma, Csertői, Kozma - Nyilas, Szlezák felállításban még a legelvadultabb szurkoló sem kedvené pá-

választhatunk (s mindegyik egy létező pálya, például a müncheni Olimpiai Stadion tökéletes mása) vagy egy terem parkettján gyakorolhatjuk a rövidpasszos játékokat. Szabadtéren 5 különböző időjárás (szár, meleg, esős, havas eső, hó) teszi próbára ügyességünket, az éjszakai világítás pedig feledhetetlen hangulattal ajándékozza meg a meccsre kilátogató százezer nézőt.

A játékosok irányítása tökéletes. Három gombbal a lapos és magas passzok, lövé-

Mintha a többi argentin nem az akciót követné



A béta verzió hibájának tudom be, hogy a kapusok eszméletlenül rosszak. A távolról gyengén rágurított labdákat szinte mindig benézik, s kifutásokat látva azt hiszem sok edző nézhetne r-

FIFA

ROAD TO WORLD CUP

98

Ronaldot már senki nem állíthatja meg



Itt a kapus ara a helyzetnek



lyára az "aranylábúakat". Bár az is igaz, hogy most hirtelen jobbat sem tudnék mondani :-). A csapatoknak aztán beállíthatjuk a taktikáját, a felállását, sőt, egy formáción belül a játékosokat akár egyesével is odébb tolhatjuk. Ezután jön, hogy a csapat mennyire támadó szellemben, agresszívan eszen neki ellenfelének.

újdonságok mellett bizony még elég sok hibát is felvonultat. Vannak a programnak részei, melyek még egyszerűen nem is működnek, az üres menüpont csak az ember kíváncsiságát piszkálja fel, de megnyugvást nem ad. Vannak olyan részek is, melyek menet közben úgy elszállnak, mint a győzelmi

Ez viszont országos nagy potyogól lesz



zászló. Végül úgy döntöttem leírok mindent, amit nyújt és azt is, amit ígér. Hogy a végső változatban mi és hogyan lesz benne, arra pedig most még sok pénzt nem tennék fel.

Először is nézzük a csapatokat. A program készítői vették a fáradságot

Beállítási lehetőségeink korlátlanok. Közülük a legfontosabb, hogy négy nehézségi fokozat van, s a leggyengébb szinten még egy kezdőnek is van esélye a gép ellen. 16 gyönyörű stadion közül

sek, fejesek és sok apró trükk teljes arzenálját bemutatgatjuk. A pályán nem csak az a játékos van kiemelve aki viszi a labdát, hanem az is, akinek passzolni fog. Így sokkal kiszámíthatóbb lett a játék, nem fordul elő olyan, hogy éppen kiugratni akarok egy játékost, miközben emberkém szép nyugodtan a mögöttem állónak sarkalja a labdát. Szintén segítség, hogy szabad labda esetén, játékosom akkor is a labda felé mozog, amikor én teljesen elmentés irányba erőltetem a jojt. Így nem szaladok el ügyetlenül a véletlenül elélem pattanó labdák mellett, s amikor a hátrafutó figura végre megszerzi a bőrt, azonnal indíthatom előre a támadást.

vid idők belüli hajfésűk után. A félig kész fázis miatt nem sikerült kipróbálnom a büntető-, szöglet- és szabadrúgásokat sem. A kész változatban egyébként ezeket gyakorolni is lehet majd éppúgy, mint a különböző támadó és védekező variációkat (új, hogy gyakorlásnál a részt vevő játékosok számát is megadhatjuk). A program fő apóropja természetesen a jövő évi labdarúgó VB. Végigjátszhatjuk a selejtezőket és a döntő összes meccsét, játszhatunk hálózatban vagy egy gépen több botkormányval. De bármilyen módot választunk is, a döbbetenes grafika (a képeken jól látszik) és a stadion varázsát idéző hangok (ezt meg higgyétek el nekem) már most igazolják: nem véletlen, hogy az Electronic Arts foglalja el a sportprogramok trónját. Remélem erről hamarosan Ti is meggyőződhetek.

fifa 98

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PIDD, 16MB RAM, 2xCD, SVGA.

✓ Nem mondom semmit - majd meglátjátok!
X Ilyet meg nem tudok...

95%

BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR

Az igazi csomag már az első találatnál felismerhető. Amikor a színes pixelekkel készült, animációkkal gazdagon díszített képközlemény eléri a retinát, majd kacskaringós utakon néhány pillanat múlva az egyfajta, az emésztőedvék rugtán beindulnak. Azonnal érezni lehet, hogy emésztőedvék, zavaros masszák vagy igazi mesterműhöz vagy szerencsének. Adjátok át magokat a sajátos gasztronómiai élvezeteknek, s vessetek néhány pillantást a képre. Hagyjátok dolgozni a szemlencsét és a retinát. Emésztétek meg jól a látványt, nyugodtan vezettek beüle főbőr is – mindenki a vendégem. **(Há va, Szakállasok Magyar Könyvtár) (C)** Most csak jóték be a szemeket és választások a kérdésre: izetlen kotvalékok vagy egy mesterszüksécs remek kóstolások? Mivel életkorától függetlenül mindenkinek lehet saját véleménye, ezért nem próbálunk senkit befolyásolni alaposan módszerrel, de természetesen ömlengésekkel. Inkább olyan dolgokról írunk, amiket nem éreztélhetek. Például ilyen a zene és hang. A hangzások felfogásához fülek, de legalább egy mű-

könyvespolcra, hátha fellelhető a "Szóköz közöttiek menekülése gyilkos pákok előtt" című hasznos kézikönyv. Persze nem jart szerencsével, csopán arra figyelt fel, hogy a könyvespolc egyik lába helyére egy farabot ékeltek. Megpróbálta az ék helyére a saját lábát dugni, mire a polc nagy robajjal összedőlt, s a főhőst halálra rúta. Kár érte. Szép nyolclábú volt. George háttal a könyvespolc mögötti fémárbához gurult, hogy elvágja köteleit. Első dolga volt magához venni barátjának táskáját, s kikutatni – elővétel hat hónapig távol volt... Érdekes dolgot talált benne: vérvörös bikinit egy hatalmas szívet a... szívet az elején. Mellette volt egy rúzs és egy levél Nico egyik rajongójától, volt évfolyamtársától, Andréától. Az ő izlésére volt a bikini.

Ha mást nem is, de André telefonszámát megtudta George. A földről felvette a dobonyilat, mely Nicót ringatta mély álmába, s kinyitotta vele a komódot. Egy patronra lelt benne, amit a közeli lángok felforrósítottak – így kénytelen volt használni a bizarr nő alsóneműt, hogy normális esetben nem iszik. Most azonban közel sem normális a helyzet, s George-t a foga közé szorult tequila kucac figyelmeztette az utolsó deádnál. Megfogadta a tanácsát, s elvette mint potenciális haleledelt. Az abszint előkerített egy vizát, abból egy kulcsot, majd lement a földszintre. Az asztalon levő újság a közeli napotgyakozásról adott hírt, mely sajnálatos módon nem látszik Európából. Mexikó a legalkalmasabb hely a megfigyelésre. Egy másik papírlap is előkerült, mely Dubier kiadását tartalmazza, melyek közül az utolsó té-

leket Marseilles-be utalta át. George támpont híján úgy döntött, hogy a "kis Nico" kérdésében magát riválistának tartó André-t felhívja. A beszélgetés rövid és hűvös volt – talán a tavalyról jól ismert kávézóban.

Mielőtt André befutott volna, George elbeszélgetett a poharagató nyugdíjas nyomozóval, rendelt egy pocsék kávét, s szóra bírta a pincért. Ő jól ismerte Dubiert és feleségét, s néhal híres francia filmsztárt. Mióta elhunyt, nem sűrűn látni a professzort. Általában ő léte le, de biztos abbíja miatt felmentették. Végre a gúthos André is befutott, s kiderült, hogy nála van a kő, melyről Nico Dubierrel akart beszélni. Nico nála hagyta megörzésre. André gyakorlatilag semmi mást nem tudott. Egyedül az elfutajdonított váza azonosításához ajánlott egy gyűjtőt a Glease galéria tulajdonosát. Miatán André elhárított. George elpanszolta Nico elrablását az öreg nyomozónak, aki a beszélgetés alatt megpróbált kagylózni. Szegény annyira megrázta a hír, hogy tenyerébe hajtott fővel emésztette tovább a vörösbort. George ezt rögtön kihasználta, s elemelte abszinttel teli laposvegét, majd elhúzott a Glease galériába. Itt varázslatosan derült fény: a tulaj szállítója Dubier professzor, aki maga műkincseket szerz Dél-Amerikából. A szállító nevé tőlukban tartja a szellemes üzletember, így George kénytelen orral bejárt a hátsó részbe, ahol a ládákat tárták, s feltehetően rajtuk a szállító cédulája is megtalálható. Az üzletben áldogál, elhúzott féregre emlékeztető sznob kritikus poharába egy kis abszintet csempészt, s mivel izlett az illatnak, még egy kis ráadás. Az üvegporlót és a maya műkincsek hangos csörnyélésével tőrtek össze a berregt hatalmas löst alatt. Mialatt a tulaj siratta a portálját és szöftö a kritikus (a műkincsek biztosítva voltak), az-

alatt George átvészálta a ládákat, s megtalálta a szállító bilétáját: Conder Transglobal. Dubier banki kivonata alapján a marseilles-i telephelyre érkezik az úr. George az utolsó vonattal Marseilles-be ment, s az újszaka lepte alatt nekilátott a dokk átkutatásának.

MARSEILLES

A diühögő kutya, aki Húsz névre hallgat – mint azt gadjátját, a dokk őrfele George megtudta – vadul rohant a keletnek, valahányszor George arra ölködött. A kis ablakon elbeszélgetett az úrral, akifől megtudta, hogy most kezdődik

a nyári szünet, s egy hónapig zárva tart a dokk. George lemisszotta a főbőr alá, kiemelte a vizitát a kampós botot, s friss szerzeményével a sűrűsüveget, melyet az őr tiszteltte meg a tengert. Visszacsúszott a bőbőre megé, s mivel a kémény forró volt ahhoz, hogy hozzá lehessen nyúlni, az üveg tartalmával leöntötte, leemelte a tetefejét, majd egy elegáns mozdulattal bele-

pottyanította az üveget. Sikertől megzavarnia a bobfizelek élvezetében az úr. A gomolygó füst hamar kúrtta a fickót a bodegából. George lestráti bemészott, elszerezte a szendvicset – rögtön ki is nevezte szerencséseknek – és egy doboz kutyakaját. Lemészott, majd



Egy mély szippantás az öreg gázából és...

etelni kezdte Huszát. Először neki dobta a kecskét, majd ki a platfóra. A kutyus mit sem sejtve kímészt a platfóra, George orral előhalasztta a kampós botot, s lecsukta a platfó. A kutya a vízben landolt, s boldogan iszkált körbe, körbe. Ezzel elhárította a csúf akadály a kerítés fölöttaláról, s George elindult a dokkok mellé-

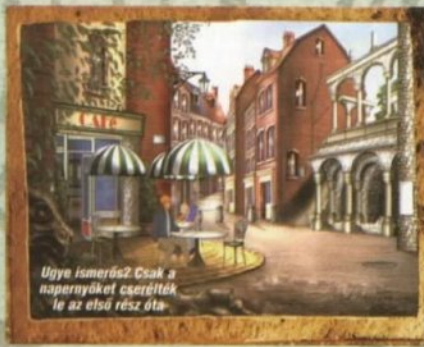
A RAKTÁRHÁZ

George, rutinos kalandor módjára felmészott a létrán és bekuccantott az ablakon. Bent Pablo, a nagydarab meszicet találta frászalt főlé gírnnyedve. Hogy megtudja, vajon Pablo valóban egyedül van-e, kikapcsolta a ventilátort a kampós bot segítségével. Pablot kívül egyvalaki volt még a raktárházban, és az inkább ró sztabuzsban, mint társként. Egy apró embert jól lecsidott a száját, majd tovább dolgozott. Megemlítette egy bizonyos Karzakot is – bizonyára a főnök lehet. George minden bátorságát összeszedte, lement az ajtóhoz, s bekopogtatott, mint rendőrségi alkalmazott. Amíg Pablo bent a lakatokkal bábéldott, ő felfutott a tetőre, s amikor Pablo kijött a csőrével, egy hordot a tengerbe eresztett. Pablo gyantánál odament, mire elindult a következő horde is a maga útján. Mivel Pablo útban volt, a kutya mellett ő is a marseilles-i kikötő iszobájnokává vált. George bement a raktárépületbe, elvete-szedte az ajtót, majd körülnézett: a táblán Quarantemo város neve vonta magára a figyelmét, a fiákban kulcsot talált. Amint a lifthez indult, az apró ember fűvöcsövel szegyezett rá, de nem létt. George a kulcsról kérdezte, mire megmutatta bilensét, amit a kulcs nyitott. A szabados után rögvest belevetelte magát a ládába labrinthusba, így George többet nem tudott még felírni, így hát felment a lifttel. Hogy alulról ne lehessen a liftet hivat, George a közeli légit a fotócafé el tolt, majd a lift melletti kapcsolóval világosságot gyűjtött a szobában.



Szép a szőnyeg. A társulat két tagja viszont kissé gyengélkedik

küldő föl szükséges. Ez nálam megtalálható, lehet megállapíthatom, hogy filmekbe illő zenék, hanghatások és beszédek tarkítják a játékot. Szereto, 16 bit, ahogy kell. Ezzel renben is lennék. Már csak egy valami van hátra: a történet. Kalandjatekéről lévén szó, a történetnek meghatározó szerepe. Dicsérhetem, de nem fogom. Ez is rátk bizom. A döntésben segítségemre lesz a leírás (és azoknak is segít, akik elakadtak a játékban). Jönnács a játékosoknak: a jobb gombbal lehet megnézni, megvizsgálni a dolgokat. Olykor ez elengedhetetlen, főként a tárgyaknál. Még valami: ha beszélgettek, hangozik fel minden lehetséges téma! George hat hónapig távol volt Párizstól és így barátjától, Nicótól is. A találkozás megünnepelését kicsit mésképp képzelte el, mint Nico – de mit várhat az ember, ha a barátja egy szembélyben riporter és történész is. Így esett, hogy Dubier archeológus professzor megfigyeltése lett az első program Párizsban. Az utóbban megjelenő hatalmas meszicet fűrli láttán George-t rossz előérzet kerítette hatalmába. Nem tévedett: néhány perc múlva saját tarkója és szájához kötözött kezét figyelmeztette, hogy a felállítás és menekülés gondolata merő ábránd. Pedig minden oka megvan rá: barátját elrabolták, az ajtófélfát egyre merészebben nyakdoszták a levett petróleumlámpából felcsapó lángok. Nem is beszélve arról a tarantella pókról, mely kétségkívül kínezté magának. Már csak néhány pókba választotta el a gyilkos fenevadtól. Gyors pillantást vetett a



Ugye ismerős? Csak a napernyők cserezték le az első rész óta



Quaramonte, a tökéletes dél-amerikai falu. Senki se csinál semmit

A hámpák sok minderre rávilágítanak. Így történt, hogy a padán észrevette George az ajtónyomokat, s rövid vizsgálódás után felfedezte egy titkos ajtót, ami sikeresen kinyitott. Bent Nico várta. George nagyon megröf, hogy Nico szűjt letapasztolták. Így teljesült régi áma, s megszabadította barátjaitól petyhadt házából. Kitéltél először, majd meghaltatga elmékedésd, hogy Karzak minden bizonnyal markóval kereskedik a dél-amerikaiak, a Karzakigyi jut legyén avakörböz. George magához vette a földört a kis szobrot, majd kiment, a főcsofolt leragasztotta a ragtapasszal és visszahozta a ládát. A másik



Tökéletes idült. Hogy Bach-fugák szöhhök a tálházból, senki se lapjón meg

ládáról a kis ládát áttette erre a ládára, majd az liment ládát elfoita. George néha igen bizonytalan lélek volt... A kézi emelő karja így szabaddá vált, s felemelte a súlyos szobrot. A menekülés terve már kézen állt a fejében – összekötötte a szobrot a kámpóval a kőtel segítségével, majd leeresztette az emelőt. Egyedül nem bírt a szoborral, Nico segítségére szorult. Kelelen sikerült megkötölni a szobrot, ami elindult, s beszakított a az ajtót. Kint a szabadság várta őket két emelő magasan. George most vette kezébe a bilincseknek: a kikkötő tölös felébe tartó drótkötélen kettőben ereszkedtek le. Igaz, ők is a vízben kötötték ki, de pár nap múlva megérkeztek: Quaramonte várába. Előtte csak összefutottak Andréval, hogy Nico magához vegye a követ.

QUARAMONTE

George IT kommunikatív képességeit kamatoztatta. Beszédbe elegyedett a helyi zöndekkel, akik elpanaszolták, hogy börtönbe zárták Miquelt, a fivőrt, csak azért mert megnézett látszókat. Kerestél lehatóság e zöndökben kivül pedig csak a bányában ak: ám oda a baleset óta nem szívesen megnézni. George régi ismerősökbe botlik: Peart és Duane egyen összevesztettek. Úgy látszik, nem bírják a metegyek melegét. Peart bánta, hogy Duane nem hajlandó elmenni a piramisokhoz, s ha egyedül megy, nincs aki lefotografálja. Bent a rendőrsérről egy árog fazon tavaszi, akiről a generális folytatott beszélgetés után kiderült, hogy Dubier, és kutatócsapat folytat az artek piramisoknál. A generális pontosabban az anyukája – valóban betettél a népre nért. A képeket, amit Dubier hozott, más nem használhatja – így George hiába próbálkozott a térképpel, nem tudta meg, merre kutat a professzor. A rendőrsérről jobbra rátáitál Dubierre, akitől megtudta, hogy so-

sem hívta meg Nicót a házba, és már hat hónapja nem jött Európában. Dél-amerikai szolgája sincs, s a Condor Transzglobál irrodáját azért nem találjuk Itt, mert a cég tönkrement. Egyébiránt Karzak pénzeli, s a kövönkört minden megadta. Amiórt most Itt van, az a nagylőgyakozás – ez a moynálnál az örökdió korszak végét, a teljes pusztulást jelenti. Röviden eszívelt lett okosabb George: Duane – aki titkos CIA ügynök, csak még ő sem tud róla – egy hatalmas leheranatolást állt a professzor mellett. Mint kiderült, Ismeri Miquel esetét, aki valószínűleg agítátor volt a bányában, s önkéntes halálbüntetésre ítélték. Tulajdonképpen ő a kiszabadítás tervének George elyogrt a bányászszövetség irrodájába, ahol egy kellemesen virós hülyg állt szolgálatra. Megismerte a bányászszövetség vezetójét a balesetnél kapcsolatosan, valamint rájött, hogy a hülyg igen kíváncsi, vajon mit csinál Dubier és a generális. George elyogrt Duane tragikusához, jobban szemügyre vette, s rákérdezett a tatalmára. Fején találta a szögert – nem kompiangucot, hanem nitroglicerint szállítottak benne a fél világon keresztül. Miquel kiszabadításához egy jól jönné, ha lenne detonátor, de mivel Pearl pokrolt Itt a hülyg a csalábján, az kimiradt. George a bányászársághoz fordul-

tozott, hogy Nico náia van, de életveszélyben, mert megmarta egy vízkiyög. Egyedül segítségét egy gyökérfát, amit a szomszéd falu indiánjai ismernek, ő nem hajlandó oda menni, mert nincs kivásalva a galéria. George udvariasan elkérte, behelyezte a préséjébe, a látnál összekötötte a prés kerekét, s a fakszerűl megforgatta a pres. Ennyi elég volt a papnak, nagy nehezen ráállt a túrára. De amint megérkeztek, elhúzza a csókot. Indulni faluba, főleg a sánához bejutni csak ajándék ellenében lehet – mondja az iratlan törvény. Az öröklet folytatott beszélgetés után a kutyaeldelői igaz eszemények számított, de főleg az lepte meg a sámat, amikor az üres kutyakészesség dobozban a követ kültött be. Leültette George-ot, s egy mesét mondott. Nagyon rég, amikor a világ még fiatal volt. Tezcaltitoca, a gözen isten átvette az uralmat a korábbi isten felett, s tömördek embort áldozatot követelt népetől. Méhány nagyhatalmú papnak sikerült bezárnia Tezcaltitocát egy árszobrába, mely a Teoculcan piramis mélyén található. Am amikor elérkezett az ötödik kor, melynek jele egy teljes nagylőgyakozás: Tezcaltitoca ismét kiszabadult. Hacsak... hacsak nem zárják vissza ismét három szent ki segítségével. A jaguir, a prérifarkas és a sólyomkövet. A hódítások idején mindhárom kö elkerült Dél-Amerikából. A prérifarkas épsé-

nem csak akasztózá volt alkalmos, hanem rákötte az ablak rácsára és Duane kezébe nyomta remek kapocsként szolgált az ablakrács és a leheranatolást között... egy hatalmas rohadó rúzza meg a falat. Mindenki rohant, főleg George és Nico egyenesen a parton várakozó hajóra. Nagy zúsan Itt történt, arra fény derült nyot karakter és néhány space műtva.

DZSUNGEL

George-ék idülti utazást tettek a folyón lefelé. Ahogy azt a folyón fölfött börtön esték előjött, laborogókat és várták a hajnalt. A hajnal előtt, de a hajó már semmi se látott a nap. Éjjel egy helikopter darabokra lőtt. Akár a fészereplők is meghaltak volna, de nem az történt. George napzöndvegestül ébredt reggel a folyóparton. A paradicsomban érezhető magát: egy ortel házból Bach szonáták szűjték, a távolban vízese zabogott, a közében kis papok, persze hódol. Mielőtt átmenet volna rajta, s megbocsátott volna mindenkinek az idült környezetért, fel-emelt egy lánt. Felkötölte a házba, megpróbált felmászni, de nem jött sikerrel. Alattomos ötlettel fogymódott: az ójszékkel elhelyezte az avarban, majd a kis szobrot – amely kovaköböl készült – a kis púpás vízkerekéhez érletette. A szarhálóba szűjték hagyatolták az avar, s a lalaj, egy öreg bolond pap nagy nehezen lejtött. Elmondta, hogy Nico náia van, de életveszélyben, mert megmarta egy vízkiyög. Egyedül segítségét egy gyökérfát, amit a szomszéd falu indiánjai ismernek, ő nem hajlandó oda menni, mert nincs kivásalva a galéria. George udvariasan elkérte, behelyezte a préséjébe, a látnál összekötötte a prés kerekét, s a fakszerűl megforgatta a pres. Ennyi elég volt a papnak, nagy nehezen ráállt a túrára. De amint megérkeztek, elhúzza a csókot. Indulni faluba, főleg a sánához bejutni csak ajándék ellenében lehet – mondja az iratlan törvény. Az öröklet folytatott beszélgetés után a kutyaeldelői igaz eszemények számított, de főleg az lepte meg a sámat, amikor az üres kutyakészesség dobozban a követ kültött be. Leültette George-ot, s egy mesét mondott. Nagyon rég, amikor a világ még fiatal volt. Tezcaltitoca, a gözen isten átvette az uralmat a korábbi isten felett, s tömördek embort áldozatot követelt népetől. Méhány nagyhatalmú papnak sikerült bezárnia Tezcaltitocát egy árszobrába, mely a Teoculcan piramis mélyén található. Am amikor elérkezett az ötödik kor, melynek jele egy teljes nagylőgyakozás: Tezcaltitoca ismét kiszabadult. Hacsak... hacsak nem zárják vissza ismét három szent ki segítségével. A jaguir, a prérifarkas és a sólyomkövet. A hódítások idején mindhárom kö elkerült Dél-Amerikából. A prérifarkas épsé-

szor, aki hamar előre kapott, s külön indultak a kövek után.

KETCH SZIGETE

Ketchnek egész szigete volt, ahol annak idején letelepedett. Leszámítottjál még ma is a szigeten laknak. George először a mélen áldogó ársót, kérdezte ki a szigetről. Ketch egykori lakheye ma múzeum, s Itt laknak a Ketch növények is. Ami Riónak, a kis horgászapalántának nem tetszett, az a Ketch múzeum felújításán dolgozik. George felment a múzeumba, s elbeszélgett a nénekkel. Megyitatták Ketch kalász művelőit – amit a nének fogadtak – szöba került Emly, egykájuk unokája, akit Riótól próbálnak minden eszközzel távol tartani. Pedig még csak 11 éves. És persze a cicáról is elftetek néhány szót, amely egész nap lustálkodik. Amikor George megpróbált bemenni a múzeumba villámcsapásként éri a hir: zárva tartják. A ma már a második akit el kell küldeni. Ekkora érdeklődés mellett persze nem lehet kivételezni. George egy szöböl hírelt próbálta távászra bírni a hilyeket: azt állította, hogy Riót és Emlyt együtt látta a parton. Több se kellett a vénségnek, rögtön letyogtak a partba. A cica nem mutatkozott túl barátságosnak, így George elcsúszt Rióhoz, ő csak nevetett a nének ellitási aktején. George egy halat kért a sróctól, aki jó csall híján nem volt szerencsés. A kack, ami Rió nagybátyjához hasonlóan tequilaó halt bele, megfellelt csalnak. Amíg a művelőt foly, George megpróbált a tervekbe belekukantani, de a tervező elzavarta. Egyedül a mérőbe nézhetett bele bántetlenül. Visszament, Riót megkérdezte a kapusról, mire hosszas



George és a nagy sziklamászás

George-ék idülti utazást tettek a folyón lefelé. Ahogy azt a folyón fölfött börtön esték előjött, laborogókat és várták a hajnalt. A hajnal előtt, de a hajó már semmi se látott a nap. Éjjel egy helikopter darabokra lőtt. Akár a fészereplők is meghaltak volna, de nem az történt. George napzöndvegestül ébredt reggel a folyóparton. A paradicsomban érezhető magát: egy ortel házból Bach szonáták szűjték, a távolban vízese zabogott, a közében kis papok, persze hódol. Mielőtt átmenet volna rajta, s megbocsátott volna mindenkinek az idült környezetért, fel-emelt egy lánt. Felkötölte a házba, megpróbált felmászni, de nem jött sikerrel. Alattomos ötlettel fogymódott: az ójszékkel elhelyezte az avarban, majd a kis szobrot – amely kovaköböl készült – a kis púpás vízkerekéhez érletette. A szarhálóba szűjték hagyatolták az avar, s a lalaj, egy öreg bolond pap nagy nehezen lejtött. Elmondta, hogy Nico náia van, de életveszélyben, mert megmarta egy vízkiyög. Egyedül segítségét egy gyökérfát, amit a szomszéd falu indiánjai ismernek, ő nem hajlandó oda menni, mert nincs kivásalva a galéria. George udvariasan elkérte, behelyezte a préséjébe, a látnál összekötötte a prés kerekét, s a fakszerűl megforgatta a pres. Ennyi elég volt a papnak, nagy nehezen ráállt a túrára. De amint megérkeztek, elhúzza a csókot. Indulni faluba, főleg a sánához bejutni csak ajándék ellenében lehet – mondja az iratlan törvény. Az öröklet folytatott beszélgetés után a kutyaeldelői igaz eszemények számított, de főleg az lepte meg a sámat, amikor az üres kutyakészesség dobozban a követ kültött be. Leültette George-ot, s egy mesét mondott. Nagyon rég, amikor a világ még fiatal volt. Tezcaltitoca, a gözen isten átvette az uralmat a korábbi isten felett, s tömördek embort áldozatot követelt népetől. Méhány nagyhatalmú papnak sikerült bezárnia Tezcaltitocát egy árszobrába, mely a Teoculcan piramis mélyén található. Am amikor elérkezett az ötödik kor, melynek jele egy teljes nagylőgyakozás: Tezcaltitoca ismét kiszabadult. Hacsak... hacsak nem zárják vissza ismét három szent ki segítségével. A jaguir, a prérifarkas és a sólyomkövet. A hódítások idején mindhárom kö elkerült Dél-Amerikából. A prérifarkas épsé-



Szerettek, ne háborúzz! Szíve mélyén a generális is tudja ezt



JÓ KÉZBEN A HÁROM KŐ

Nico a kikötőben elrejtőzött egy láda mögé. Amikor az ő nem látta, továbbeset a másik mögé, majd kinyitotta a halra lévő raktár ajtaját, s felmászott a kabin tetejére. A gyantánit őt bement a tárolóba, mire Nico leugrott, rázárta az ajtót, s a felmosóval kibírtoltotta. Benézett a kajlót ablakán, s éppen Oubier kivégzésének lehetett tanja. Karzak bent hagyta a hullát a köveivel a kezében, s kiment becselni a hátsó részben áldogáló Pablóhoz. Nico besurrant,

megállapította, hogy Oubier halott, majd magához vette a követ. Az őrm nem tartott sokáig. Karzak egy hurakkal kezdte foglagnit, s állig-állig kapott levegőt, mikor előkapta a obszidián lőrt, s belevágta Karzak láába. Nico csodával határos módon megemerkült.

George egy kalózháború közepébe csöppent. Nem tudni, hogy ő vagy az ifjú, néhai postás dolgozóiból feltutt producer lépőből meg jobban, mindenesetre egy ideges "vadász" szó hasított a levegőbe, amint megjelent. Elbeszélgette ve-le, aki kedvence könyve (az egyetlen, melyet kátszer olvasott el), a Kincses sziget megfemesítésén dolgozik néhány fantasztikus újtással, például a kalózk papagáját lecsereítte egy sokkal markánsabb vadászólyomra. George tovább csövegelt Raikuvra, Hollywood ifjú felfedeztőjével, a fiatalok példaképével, aki a főszerepet kapta. Beszélgetésüket csak egy bűjös jelenet fergatása szakította meg: a következő jelenet a dublőr, aki nemigen igyekedett átugrani a heyes cölöpökkel készült kerítésen. George meggyorsította az eseményeket: elvette a szirupot, a zsömlicét és a kiflit az asztalról, és készített egy szirupos kiflit a dublőrnek. Az őrmmel elfogatta, csurom szirup is lett. George egy darabkét készített fel a közelbi kórházon. Felkesen dobáni kezest zsömlicével, s sikerült kibarnania a darazsakat. Az eredmény egy csodás ugás a dublőr részről.

Következő forgatási helyszín a parton volt, ahol teljes letargia lett arra a stábon, mivel nem találták megfelelő kincses barlangot. George gyorsan megbeszélt a dublőrrel, a producerrel, hogy beugrik, az operatőrnek pedig azt tanácsolja, használja a hordozható kamerát a felvételekhez. Néhány szót még vált a producerrel, majd elmegy beöltözni, s egy vértagyasztó jelenet után a kezében tartja a harmadik követ.

VÉGLÁTÉK ELŐTT EGY LÉPÉSEL

Nico egyedül érkezik a kis dél-amerikai faluba, ahonnan George a győzteszt hozta neki. Úszkós romok fogadják, s a földön rále George napszemüvegére. Előkerül Titipocco is, aki az egyik követ magánál tartja. Rövid nézéselés után Nico felledezte a romok között a harmadik követ, mely még forrasztó forró. A mellette álló hordó víz prima lenne a hűtésre, de egyedül nem bír vele, így Titipocco segítségére szorult. Együttessen lehútt a követ, amelyet Nico tett el, s elindult a piramishoz. George-ot épp akkor kiderítte fel a ravatalra Pablo és a generális, mint előt áldozatot. Nico végignézett a piramis

melé felállított lifttárlványzaton, majd magához vette a kitélet, s odaadta Titipocconak, hogy vigye fel és erősítse a lift felső csőrüjére. Lent ráerősítette a lift kerékére a kitéletet, s benzín után nézett. Az obszidián tőrrel elvágta a generátor benzín csövét, levette a generátor cilindert, benzint töltött bele, s feltöltötte a lift motorjának tankját, s a piros gombbal bekapcsolta. Kipróbálta a kezelő kart, majd miután visszahívta a liftet, megkérte Titipoccot, hogy utánozza. Rádólt a liftre, s kis társát munkára utasította. Szerecsőjére lent mindenki háttal állt, s így elemelte a liftténytárat, majd lement. Lent elvett egy fáklyát, meggyújtotta Titipoccovat, s bedobta a kiemelt beintozósába. Rádólsának a liftténytárat is a tűre vetette, mire a Pablo lerohant, Nico pedig fel a lifttel. Kazéból formázott pisztollyal sikerült a generálist lefegyvereznie, kiszabadította George-ot, s hármasban vágáltak neki az egyetlen lebesztéses átnak, a piramis mélyének. Az első ajtón két kar volt, melyet George segítségével nyitott ki. Mindhárom lementak egy lyukba, George és Titipocó együtt maradt, Nico külön. Niconak sajátos feladatot kellett megoldania: a jobb oldalon 4 ábrás kő állt. Ezek az ábrák a közlepon lévő ábrás kövek ábráiból lettek fesszerakva. A középső kövek ábráit pedig a két korongal kellett kiforgatni. A kiforgatott illetve kirakott köveket kellett benyomni.

beledőés után a srác kiemelt egy fél biciklit. A gumbelész George hasznosnak ítélte, eltette, majd a tervekéről kérdezte Riót. Sokat nem tudott a srác, de ismét kapása volt: ezáltal igazi hal. George felment a házhoz, felállította a létrát, s a zászlorúda felérésítette a belső gumit, s a végére kötötte a halat. A remek trükknek a vén macska is bedótt: otthagya a labdáját, amire George rögyvet lecsappott. A gumit leszerelte, a gumit odavetelte a cicának, majd egy gigantikus csúszit készített az U alakú fa és a belső segítségével, s kilépte a labdát egészen a tervező jelzőkorongjára, mely egy megközelíthetetlen zászlorúdon volt. A tervező felrohant, sípokát, majd felmászott a létrán és elkezdte felszerelni az új jelzőt. George úrlembor módjára rántotta ki a labdát, s szegény úrúgy fennakadt a ridón. A kezéből kiesett jelzőt George magához vette, majd leszállt a partra és begyújtotta a tájólát és a terveket. A tervekkel... egy 50 szöcske luasholt tervet, a "Hogyan tegyük lőnkre a világ otárat érintetlen csúcskét is" tervező luá munkáját. Felrohant vele a múzeumhoz, s a nélközbe, a kitergette nekik a szennyest. A drága úrúg hőlgyek rögtön bepenedtek a múzeumba, a lőkötté tervező pedig jól elkergették.

Ekközben Londonban, a British Múzeumban egy portál előtt Nico rálelt a jagurkúra. A teremért körözgetté a körül, aki egy sokkal érdekesebb dologra hívta fel a figyelmét: a sémeltük lükre. Mire végre nagy nehezen a jagurkúra sikerült visszatérnie, megjelent Oubier. A tervmér nagyon megörült, hogy a hőlgy szavakatottál hallhatja a kő történetét. Oubier kevésbé – le is lépett, mivel fontos taláikája volt a kikötőben. Amint az ő és Nico közlebb lépnek, beléjük hasít a felismerés: valaki ellopta a követ. Nico kivette és megmutatta a portál kulcsát, ami azt jelentette, hogy belső személy lehetett a lettes. Netán Oubier? Az ő rögtön hívta a rendőrséget, Nico pedig elegánsan kinyitotta a kulcsalca a másik portált, és elemelt egy obszidián tőrt. Megkérdezte az úrt, hogy és miért ment Oubier, mire megtudta, hogy

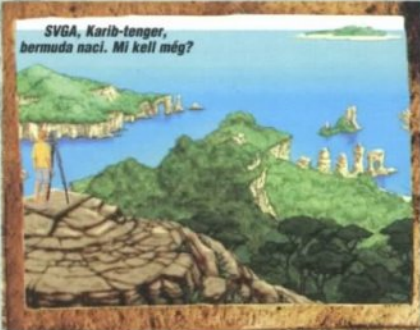
miköcsöket vesz át a Xibaba királynője hajóból. A biztonsági kijárat függönyét elhúzza kifeszítette az ajtót a tőrrel, majd angolosan távozott a British múzeumból.

George egy kalózháborúban lett Emilyre. A kislánynál nem sokat tárdótt, de amikor felfedezte a hasonlóságot a Ketch portréján látott kereszt és az ő keresztje között, nem bírt megállni. A kislány nem mondott le könnyen a keresztéről, ajándékot várt. George elvette a tollat az asztalról, odaadta a macskának, hogy széttegyje. Egy darabját felvette, s felkérte Riót, akitől tanácsot kért, mit adhatna Emilynek, Rio lánytestvére mellett nőtt fel, most is miatta fűtt a feje: megunt a puff halat, s tigrisállat akar emni. Csak azt nem tudja szegény, honnan szedjen íyvet. Útlete egyékként egy kagyló. A tépelt tellendrab szírinta jó tigrisbalcsal, így George gyorsan kagylóhoz jutott. Bent a házban az asztalra helyezte a tőrképet a tábláról, a lentartatóba tette a lámpát, és a tolltartóba a keresztet, amit Emilyvel cserélt. A kereszt irányka pont egy szigetre vetődött... Emily szerint az a zombik szigete. George-ot ez nem zavarta, néhány perc múlva már úton volt Rióval a szigetre.

A ZOMBIK SZIGETÉN

George reménytelennek látta a feljutást a szigetre. Körülnézett Rio hajójában, elkérte a halászhálát, amivel sziklárol sziklára feljutott a csúcsra.

Ekközben Londonban Nico egy elhagyott metróállomásra érkezett. Egy ócska csokoládé automatában régi érmére lelt, amit kipróbált, s meglepetésére egy többes csokoládét és az érmét kapta vissza. Néhány lépésnyire állt egy mérleg, bedobta az érmét, s megmérte magát. Jótanacs kártyát kapott a testsúlyával. A mérlegből balra egy koszos kezelőpanellel lett figyelmes, amit kifeszített az obszidián tőrrel, s a zárat a kagyló segítségével elmozdította. Mögötte egy kagylógombot talált, amelyet megnyomva a helyi lámpa pirosra váltott. A következő metró megállt, s Nico rövidesen a Tower Bridge-től nem messze, a dokkban találta magát. A dingszettel nem tartozott George kedvence kiránduló helyei közé. Hosszas bókészás után – miattal magához vett egy áldozóal – tisztára érkezett, ahol egy vadászó nő állt átjár. Az áreges nődsziba töltötte lábát dobánylálát, s végre megszabadult ettől a kellemetlen emléktől. A vadászó nő elment, ő pedig tovaisietett az északi tisztásra. Fura köoszlophoz érkezett, melyről letekerte a lánt, ráerősítette a halót, arra pedig az elektromos jelzőt. Mindezt feldobta az oszlop csúcsára, majd tovább igyekedett. Többórás bolyongás után felérkezett egy csúcsra, ahol három lyukat vett észre. Egy háromlábú tájólát helyének tűnt első rándásere, rögtön fel is állította műszereit, s körbeápasztá vele a tájat. A helyzetjelzővel egyvonalban, távol, valahol a parton egy magányos szikla állt egy úrreggel a tetején. Talán a Kincs lelőhelye? George kapta magát, s elindult a csúcs felé.



Miután mind a négy követ sikeresen beoyonta, kinyitál az ú. George útjába csak néhány kapcsolt áll, melyek megfellel elforgatása nem okozott gondot neki. Végül mindhárom megérkeztek Karzak mesterkedőisének színhelyére. Ezek az utolsó képkockák, gonosz istennel, izgalmaikkal, és persze happy enddel.

Koroncai Gáspár

broken sword II **Kiadja: Virgin**

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

4860x266, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

/ Roppant szórakoztató és hangulatos * előnyére változott * Teljesen lineáris

88%

A LÖL2 nem egy mindennapi játék. Ha hagyja az ember, hogy magával ragadja a történet, s hogy együtt vájjon a hőssel, nem szabadul, amíg véget nem ér a kaland. Ez korántsem egynapos mulatság... a Westwood 100-120 óra játékidőt ígér – ami tényleg igaz. Fursának tünhet a játék gyökeres változása. Kezddük a grafikával: a klasszikus RPG megjelenítést felváltotta a 3D világ, aminek minősége valahol a Duke Nukem és Heren 2 környékén van, de egy-egy pálya mérete és változatosága túlszárnyalja azokat. VGA, SVGA megjelenítés egyaránt használható 256 színnel, s a készítők novemberben ígrik hozzá a 3Dfx patchet, ami csodákát művelhet a képernyőn terpeszkedő pixelekkel. A 3D-nek köszönhetően olyan megoldásokat tudtak a programba vinni, amelyek másoknálban elképzelhetetlenek lennének: bemáshatunk alacsony üregekbe, csigalépcsőknél szaladhatunk fel, lenézhetünk egy magaslatról, stb. Az átvezető képeket azonban nem érheti semmi vád: egyszerűen tökéletesek. A hangokra sem lehet panaszunk: a zene teljesen digitalizált, fantasztikus minőségű, a szereplők hangjai és egyéb hangok is tökéletesek. Változatokban még bővelkedik a játék: a kis csapat helyett most egyetlen szereplőt irányíthatunk, Luthert, aki egy *tor* varázslatnak köszönhetően néha kis dinoszauruszra változik, máskor pedig hatalmas szörny. A tárgylista is jelentősen változott: a főhős portréjára kattintva az aktív képére hívható le, s mindössze 25 tárgy tárolható rajta, ami borzasztóan kevés. Emellett lehet még egy szűrő/vágófegyver, egy új, egy páncél és egy póló, valamint 2 varázstárgy. Ez sajnos nem számít a pozitív változások közé, hisz pl. nem lehet rajtuk egy amulett, két gyűrű és egy nyaklánc (ami egyébként normális viselő lenne), hanem csak két bármilyen varázstárgy. A karakternek harci és varázsszintje van, ez befolyásolja a

rún legugráláshoz, a Space-T ugráshoz és a Tabot az automata tőrök előhívására. A játék menüjébe az Esc gombbal lehet belépni. A játék rengeteg bónusz dolgot tartalmaz, amirs az ember csak véletlenül (vagy sejtésem) jön rá. Van pl. egy bónusz labirintus és rengeteg tárgy, fegyver. A későbbiekben nem fogok kitérni minden kőre, kardra, pajzsra, ami fellelhető a játékban, csak a legjobbakra, illetve azokra a tárgyakra, melyek a végjátékszáz szempontjából nélkülözhetetlenek. Néhány hasznos tudnivaló a játékhoz: őszni nem tudunk, vízen másoknál szörnyként lehet a leglőbbet. Ugrani legnagyobb a dinó képedben lehet. Valamint megemni, bizonyos varázstárgyat használni jobb kattintással a portrénkön tudunk. Az ancient stonob-akkal ötödik szintű varázslatot sülthetünk el, mannavesztés nélkül. Amikor átváltozunk, regenerálódunk. A szörny nem tud varázsolni, de a dinó nagyon jó varázsló. Fáklyákat, mécseseket, varázsgömböket egy első szintű *spark* varázslattal lehet begyújtani. Tárgyakat (ládák, testek) a hal gombbal

Huline-ök sorsa már-már megpecsételődtűt, amikor Amu, (vagy ahogy a halandók hívták: Dracrale) segítségükre sietett. Az általa adott mágiával a Huline még megvédte magát. Az istenek tanácsának nem tetszett, hogy Belial, majd Dracrale beavatkoztak a halandók életébe. Mindkettő bűnös volt a szemükben, de Dracrale jóakarátát megértették. Belial halálát büntették, amire még nem volt példa az istenek között. Hogy ne piszkítsák be a kezüket, Dracrale-nak kellett az ítéletet végrehajtania. Belial érezte, hogy nincs menekvés, s kivégzése előtt létrehozta az ösök városa alatt a Szörnyvárt, amit úgy tervezett, hogy halála után gyűjtsse össze a városból érkező mágius energiákat, s amikor elengedő összegről, ismét szüjje meg őt. Belial szimulációjába hiba csúszott: nem sokkal a kivégzése után az istenek elhagyták a várost és másik bolygóra költöztek, így nem volt mágiatörés. Egyedül Dracrale maradt a bolygón, aki tudott Belial torvéről. Az ősznya pedig pihent évszázadokon keresztül... Történet egyszer, hogy Scolia, a Sötét sereg vezére

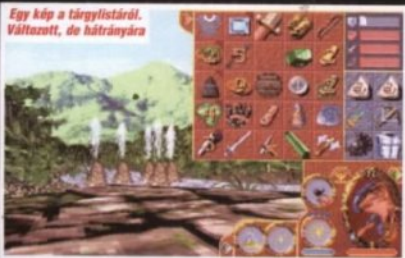
megszerezte az Átváltozás gyűrűjét, amivel rengeteg mágius energia szabadult fel. Ez felbrossztotta a Szörnyvárt, aki hatalmas pókterzi lényeket kezdett szülni. Belial újszülötésének előjótákaiként. Scolia az átváltozás segélyével bejutott Richardhoz, Gladstone királyhoz, őt ellenőrizni és megölte őt. Scolia fiatal korában Richard szeretője volt, és azóta gyűlölte a királyt. Egy helyi farmer vette feleségül, akit nemcsak a Sötét sereg megölt. Beletemetkezett a mágiába, s néhány év alatt a legfeltehetősebb varázsló lett belőle, egyben a Sötét sereg vezetője. Miután Richard megölte, egy Gladstone-i csapat vette üldözni, s legyőzte. (Ez a volt a Lands of Lore 1. története). Scolia a halála előtt elküldte az átváltozás mágiáját fiának, Luthernak, akinek torzulva jutott el az információ. Dylor átváltozott, de nem tudta befolyásolni, hogy mikor és mivel. Ement Gladstone-ba, ahol győzött börtönbe dugták, mert Scolia fia. Amikor Kenneth, a börtönőr egyik nap belépett hozzá, egy lenevadalt talált helyette, aki aréből sipórt, s

LANDS OF LORE II

GUARDIANS OF



Ni, most mi lesz?



Egy kőp a tárgylistáról. Változott, de hátrányára

lehet megfogni és mozgatni. Két tárgyból ritkán egy harmadik készíthető, íme néhány recept: Amber és ironwood *say* (fából nyervehető, barna) – hajnosok köve (tulajdonságok növekedése rövid időre).

Mandrake *root* (fömetében van) és kátránykristály (a Claw hegyében van) – *pyra* kristály, mely a *spark* varázslatokat tűzvarázslattá alakítja.

Kátránykristály és véres tárgy (savage dzsungel) – savkrisztály.

Fehér valami (pl. a romváros legyőzött közörményéről szedhető le) és szivárványkristály – a készítményt bekapva rövid ideig az egész pálya látható a tereképen.

Szivárványkristály és ezüstlevél – *Man-O-Foil*, visszatölti a mannapontokat. Receptek egyébként a játékban megtalálhatók, érdemes lejegyezni őket.

A TÖRTÉNET

többi tulajdonságot, s emellett a fegyver, illetve pajzs típusa is döntő. Összesen négy tulajdonság van: védekezés, öklánc, szűrő/vágófegyver használat és íjászat. A csatározás menete változott a legkevésbé: megtalálható a kard és a varázsló ikon a képernyőn, ezekre kattintva üt, szűr, lö, illetve varázsol a főhős. A varázslatok között a jobb gombbal vagy a kihúzható varázspanelről lehet válogatni. A hal gombbal lehet elsíolni a varázst, eraje attól függ, mennyi ideig tartod lenyomva a gombot. Összesen 5 fokozata van egy varázslatnak. Ami klassz ajándék, az a cölzós (a T gomb), a megjelenő célkeresztet a célpontra kell mozgatni, majd hal gombra fegyverrel, jobbra pedig varázslattal támadunk. További hasznos kezelőgomb a Q, Z és A, amelyekkel fel- és lenézhetünk, illetve visszaállíthatjuk a normál szemmagasságot. A játék alatt még a C gombot használtam sú-

Sok-sok évvel ezelőtt ezen a bolygón ütöttek tanját az ősi istenek, innen figyeltek a halandók életét. Irratlan törvényként fogadták el, hogy nem színek bele a halandók életébe, nem befolyásolják sorsukat. Ezt a törvényt szegte meg Belial, aki kivégasztotta a Dracrale népet, és a halandók számára elképzelhetetlen erejű varázstudással ajándékozta meg őket.

A Dracrolek talerejét a Huline nép szerezte meg, akivel sok-sok évig békés szomszéd-ságban éltek. A

kiszikvíta a cella falát elmenték. Dawn, Gladstone varázslója, ekkortájt értesül a pókok titokzatos megjelenéséről, s Dracrale tanácsára a dolgok elebe megy: elutazik a déli kontinensre. Luther ekkor még nem tudja, hogy ő a történet kulcsa: ha meghal vagy egyéb módon a gonosz erők kezere jut, a benne lakozó mágiás energia elegendő lesz a Szörnyvárnak, hogy megszűjje Belialt.

ÚTBAN DRACRALE-HEZ

A menekülés az intrónba látható: miután szörnyként kilépünk a cellából, egy macskaméretű dinoszaurusz zsugorodunk, s kimenekülünk a várból. Dracrale harlangja előtt eszmélünk fel, immár emberként. Először tárgyunk le egy darab kristályt, ami a földből emelkedik ki. A harlangban összeakadva egy írről, üssük le, s vegyük el kardját, pajzsát. A harlang elején a további utat egy sziklatömb torlaszolja el. Fessünk el oda, ahol be van omlva a harlang, s itt Luther átalakul istensá. Ötös-



Alul a pókok árja, de az új én vagyok

VÉGEZTE

ként könnyedén odébb tolhatjuk a sziklát. A tavat megkerülve egy elágazásnál érünk: jobbra van egy vízgyűjtő, egyenesen pedig néhány oszlop, amiket el kell mozdítani. Induljunk előre, majd jobbra, s a Sötét sereg régi táborán egy öreg részeseg orkát találunk. A zárt ajtót a mellett található láncot elvágva lehet nyitni. Továbbhaladva egy lárvával teli terebe kerülünk, amit kerülnünk meg, majd a túlsóoldalon folytassuk utunkat. Néhány csata után elérünk a Dracale-hoz vezető hidhoz, melynek inenső oldalán a falon található kapcsolóval kinyitható a zsilipkamra, ahol néhány értékes cuccra akadunk. A hídon áthaladva Dracale-hoz érkezünk. Tanácsa homályos, csak az szűrhető le, hogy a déli kontinensen keressünk választ problémánkra.

DRACALE MŰZEUMA

Aki gyorsan tovább akar lépni, vegye el az asztalról a kardot, a pánccit és a hősök követ, majd nyissa ki és lépjen

egyik szobában beverve az üveget, szétlövje a homokórát, majd a bozító falat, bejuttunk a sárkány barlangjába. A kőveket kikerülhetjük egy oldalsó járaton. Egy kőgolyó próbálja agyonnyomni itt az embert – féljünk ki, majd a kőgolyó szakította lyuk feletti gyűjtőst meg a fállyút egy spark varázslattal. Emeljük ki a kőtömöt a két gomb megnyomásával, majd mászunk le, s készítsünk két kópiát a ránkéről. Vigyük vissza az egyik példányt Dawnnak, aki szerint a válassz további része a Huline dzsungel másik templomában található. Ad egy amulettet, amit használnak magunkon. Ha érezzük az átváltozást, megfoghatjuk a varázslat segítségével.

A HULINE-DZSUNGEL

Érkezésünk után a dzsungel kapujában macskaszzerű ember fogad, aki nem enged be a faluba idegeneket, amíg a keresők meg nem találják az elvesztett kislányt és a mamáját. A közelben találkoznak a keresők egy csoportjával. Nincs más választás, segíteni kell nekik. A délnyugati részeken egy indás rész előtt összefutunk két keresővel. Együk azt meséli, hogy a kislányt egy hatalmas pók falta fel. Vigyük át megunkat az indán (a sárú helyekken karddal vagy spark varázslattal), és megérkezünk a Hive-barlangrendszerbe. Egy gyanús szörnyet megölése után, egy kupacban páncélinget találunk mögötte, s az út többi része

jünk fejlebb. Egy győgyítő scroll vár itt. Az utolsó szinten a furulyát tegyük a vízbe, hogy sikerüljön a tűzlabdát. A kőveket kikerülhetjük egy oldalsó járaton. Egy kőgolyó próbálja agyonnyomni itt az embert – féljünk ki, majd a kőgolyó szakította lyuk feletti gyűjtőst meg a fállyút egy spark varázslattal. Emeljük ki a kőtömöt a két gomb megnyomásával, majd mászunk le, s készítsünk két kópiát a ránkéről. Vigyük vissza az egyik példányt Dawnnak, aki szerint a válassz további része a Huline dzsungel másik templomában található. Ad egy amulettet, amit használnak magunkon. Ha érezzük az átváltozást, megfoghatjuk a varázslat segítségével. A másik kópát adjuk át a barátnak, aki sok okost nem mond, de cserébe ad egy gömböt. Visszafele beletolunk a kovácsba, aki egy tört ad, hogy vigyük el Danielnek, nem születésnapja van. Nézünk körül a faluban az egyik ház mögötti kőoszlop kapunk válaszra. Ha lemegyünk az elhagyott ház pincéjébe és bemenjünk a kőoszlop, a falvohoz kerülünk, aki hajlandó megszerezni a fi-

Az öreg ör egy árny beszéli, milyen rég nem járt senki a templomban, amikor megjelenik Beilal egyik alaja, magával ragadja a templomot pedig lezárja. Menjünk a faluba, ami az északi részen van, s adjuk oda Danielnek a tört. Az öreg macskásdán meghalítja, mi történt a templomban, de további segítségre csak akkor számíthatunk, ha hozunk neki züstlevelet, ami Dracold szimbólum.

A DRACOID TEMETŐ ÉS AZ ELSÜLLYEDT VÁROS

Menjünk be a temetőbe, ahol a három épület nyitva van. Ezek közül egyetlen basal gyűrű található (a tulajdonságait javíthatja), a másikat üvegömb és beszélő kő. A harmadik épületből nyitni lejár a kriptába. Itt északra található a sárge gőmgenerátor egy üvegömbös társaságban. Összes üvegömböket töltünk fel itt sárgára, majd mászunk a felszínre, s próbáljuk bele a többi épület ajtaja melletti szobor szájába. Amelyik elfogadja, ott kinyílik az ajtó. Általában 1-2 újabb üvegömböt, esetleg védőgömböt találunk a sárge ajtók mögött. A falutól dére első lejártnak le az elsüllyedt Dracoid városba. Rögtön jobbra az első folyosón, az oszlopok mögött egy nagy basal gyűrű van (csak dinó formájában lehet átjutni). Kutassuk fel a délnyugati sarkokban lévő mágustornyot, ahol a fekete gömböket sparakal bejuttatva lehet kikapcsolni a varázscsöveket, illetve bekapcsolni az itt található fehér gőmgenerátort. Készítsünk egy fehér gömböt, majd vegyük magunkhoz a torony ajtaján lévő gauntlets-et mielőtt, ami jelentősen növeli tulajdonságainkat. A torony felső szintjén pedig egy olyan karkötőt találunk, aminek segítségével a halottakkal kommunikálhatunk. A toronytól északra (a felső szint alólról) kiugorva lefuthatunk a torony ajtaját, egy teremben egy újabb beszélő kőre érünk, amely Beilal kivégzését tartalmazza (az egyik legzsébb animáció a játékban), ám őrzije szinte legyőzhetetlen. Mielőtt elpusztulunk, betesz egy cellába, ahonnan a küzdőtérre kerülünk, s egy szörnyet kell kiütnünk. Ha sikerül, víz tör fel, s villámgyorsan kell ugrunk az asztalra. Még egy szörny van hátra és szabadok vagyunk. Körülbéli a pálya most az egész ravaszra gondolok bejártával szemben (juttat jó messze), így kis folyosón keresztül az elődőbe jutunk, ahonnan lépcső vezet fel. Az egyik szobában a prism varázslat található. Innen kijutni nem egyszerű: ki kell nyitni az ablakot, dinó képhén kiugrani a párkányra, majd leugrani a peremre, ahonnan egy kis járat vezet tovább. Innen nincs messze a két folyó összefolyása: a V alakban található Beilal szobra, aki a Dracoidok tisztoltak. A folyó túlsópartján néhány helyen át lehet jutni szörny alakban. A túlsóparton a császár palotában van egy teleport-terem (a mágus tornyhoz, a dzsungelbe és a temetőbe). Teleportáljunk vissza a temetőbe, nyissuk ki az észak-nyugati részen lévő kriptát ajtaját, bent húzzuk meg a kart, s kinyílik a szanktári ravalatózó ajtó, ahonnan gurítsuk ide az elajósított, majd az ajtaját egy varázslattal jó messzire – gyűjtőst be. Az épület felrobban, s szabad az út lefelé. Lent a két generátor hasznos: készítsünk legelőbb két kék golyót, és nyissuk ki a megfelelő legelőleteket. A egyikben remek nyilpuska, a másikon egy Dracoid pap szellemek. Utóbbi kívánsága – ezüstlelvet cserébe – hogy csontját (a túlsópartján egy barlangban) hánvasszuk el, tegyük az urnába, és az urnával induljunk az elsüllyedt városba. A tú az északi letéti sarkokban van. A föld alól a fő mentén keressük meg a barlangot, húzzuk a csontokat az oltára, majd gyűjtőst be a két varázsgömböt. A hamvakat tegyük az urnába és vigyük el a papnak. Ezüstlelvet nem kapunk, csak egy ankhot, amit kinyitja a császár sírját. Keressük meg a kőlopat az ankh jellel, helyezük meg a kulcsot, majd menjünk a kriptába (az ankhot tegyük el). Itt szükség lesz egy sárge, fehér és kék üvegömbre, amelyeket a három találat kinyitja tartájába kell helyezni, végül az ankhot a helyre. Ha sikerül, kinyílik az ajtó és beszélhetünk a császár szellemével. Azt érkei, hogy hamvait vigyük el Beilal szobra elé, hogy megidézhesse őt.

F LORE II

DESTINY

be a teleportra. Aki szeretne egy kicsit nosztalgizálni, az húzza el a falvédőt és lépjen be a múzeumba. Rögtön az első folyosó végén jobbra a falon található egy háromszög alakú kulcs, amely működésbe hozza a múzeum "információ" rendszerét. Szemben van egy gomb, amelyre kattintva ládvizelőbeszédet hallgathatunk. A gomb előtt a földön levő panelt elcsúsztatva kiemelkedik egy talapat, illeszkedik bele a kulcsnak, mire kinyílik a szemkürti fal, mögötte egy léző (ezt rögtön olvassuk el, hogy megjelenjen ez a varázscsoprot a mágiák között) és két győgyítő scrollt találunk. A múzeum fájljait egy-egy spark varázslattal lehet meggyújtani. Mindenki dorítse fel a labirintust, hogy értelmezni tudja az itt leírtakat. Az északi folyosón a rácsos kapu nem nyitható, ám a mögötte lévő zöld kőbe belétele leessik egy sárkánykristályt, amit elérünk a rácsos kereszttel. Ez az egyik legjobb tulajdonságú varázskő. Az északi letéti sarkokban található a sárge, mely az élőhalottak ellen különösen hasznos, és a deli folyosóról nyíló teremben lévő kék kristályból kristályokat lehet kimentezeni. Utóbbiakból izmos varázslatok nyerhetők. Egy helyen kiszélesedik a folyosó és a kulcsnak is van helye: itt egy beszélő kő ereszkedik a falonból (a játék alatt jó néhányat találunk belőle), ami a Dracoid nemzetség történetét beszéli el. Körülbéli a múzeum közepén található egy dobóballa, amit előtte a talapat lesüllyed, s csak dinó-szakban, egy apró lyukon menekülhetünk. Gyúnyosak az északi folyosóról nyílik egy terem Thoran történet karcaival, amit érdemes eltenni. A képekkel feli szobában Gladstone képe mögött egy kapcsoló lapot, amit meghúzza megnyílik az út a sárkány barlangjához. A délnyugati részen (ahol eddig rácsok voltak), most beléphetünk. Az



Kicsit a bors, de erős. Félleg egy 4. szintű prism varázslat

lőtőlsgal el van zárva. Nyugatra egy szakadék van, ahol ló-ják a plafonról lecsúszkó kővekre, mire lezuhanunk, s a lábóli kiemelkedik az ájtár. A barlang északi részében találjuk a kislány maradványait, s az ebből a teremből nyílik kis bejáróban az anyát. A bejáróba vezető közsopok két kő végünk át. Majd elfelejtettünk: erre másként egy nagy ronda pók is, amit tanácsos lejtetni. Az északnyugati részen van az öreg ór karja, ha elveszünk, rohanjunk, mert pillanatokon belül láva árasztja el a termet. Az egyik teremben rengeteg ambrót találunk, ami alapanyag pl. a bajnokok kőve elkészítődéshez. Ha megvan az anyag, akkor mi is kimentünk a beléphetünk a faluba. A közsában találjuk Bacatát, aki Gladstone-ból kísérté el Dawn (a pókok miatt utazott ide, hogy kiderítse, honnan jönnek és méret). Elmondja, hogy Dawn a kolostorban keresi a megoldást. Nézünk körül a dzsungelben: a nyugati részen találjuk a kovácsot, akinek birtokában van a fíresform varázskard, de nem adja el nekünk. A fiára, Daniele emlékeztetjük, aki a szomszéd dzsungelben és a "vadak" között. A kovácsnéltől kissé északra, a vízesség mögötti barlangban található egy csontváz, s nála a beszélő kő. A kolostor a délkeleti sarkban van. Dawn a könyvtárban kutat, de szüksége van bizonyos varázsrózsákra is a Huline templomból. Julianust érdekes felkeresni az irodájában. Az őt rúnák említséére átdt egy furulyát, aminek segítségével lejuthatunk a templomba. Mielőtt nekivágunk, menjünk el a kolostorhoz vezető úttól délre lévő útra, ahol a méhkoszról gyűjtőst be a két vízszarabot. Ezen az úton van valahol egy kis lérg, amelybe csak dinó képében juthatunk be. Most menjünk a Hive barlangba, s a nyugati részről nyíló liftakra fel játsszunk a hangszere, mire felemelkedik egy lift. Menjünk le egy emeletet – itt egy küttől ihatunk. A következő emeleten, miután lenyomtuk a szörnyet, mászunk be a járható néhány cuccot. A következő szinten regeneráló gyűrűt találunk, amely egy idő után eltűnik. A következő szint (lifelj) vagy egy járaton keresztül közelíthető meg kicsit érdekesebb: először egy macskadombornyi körül kell három gombot jó sorrendben megnyomni, majd a teremben a helyükre tolni az oszlopokat. Ha helyrehoztuk a szobákat, kinyílik két ajtó, az egyik mögött egy Shift hosszú íj, a másik mögött egy remek pajzs található. Menjünk le a lifthez (ha nincs itt, a kis oszlopon lévő kapcsolóval hívhatjuk), s men-

restormot nekünk, ha megöljük a király őrt. Vegyük el a polcra a mérget és az alkulcsot. A mérget tartasuk meg a játék végéig! A kulccsal bemehetünk a falu házba, az egyikben egy remek nyilpuskát találunk. Keresők fel a varázslót, adjuk oda a gömböt és a törtöt kardot, mire megajnyó kapjuk vissza. Díjjuk meg az őrt, majd menjünk el a jutalmunkért. A tikos járaton hagyjuk el a pincét, majd induljunk el a nagy folyó hídjához, s érkezzük fel az első Bacatát. A híd túloldalán Gladstone őrei várnak. De Bacatta kimagyarzik. A híd túloldalán leomlik a pókok másznak a felszínre. Bacatát hajtóba ugranak, s a túlsópartra menek.

SAVAGE-DZSUNGEL

Hárman fogadnak, szerencsénkre egyik Daniel, akinek adjuk át az ajándékot. Röviden elmondjuk, hogy dére van a Huline templom, északra pedig a Dracold temető, ahonnan sokszor ríogatjuk őket a halottak. Hirtelen elfutnak, s a tört itt felejtük. Vegyük fel, s keressük fel délen a templomot.



Dracale és Beilal. A kivégzés előtti percek

Vegyük el, tegyük a talapzatra, mire megidézi a ször. A szobor jarkálai kezd, s egy kigyószörny lakóhelyére indul. Kívessük és végignézzük az adóz csatát. Belial győz, de csatát kiserő hatalmas rengek miatt betér a víz. Rohanjunk előre, majd jobbra és pattanjunk az asztalra. A víz telemei, ugorjunk át az úrege, majd balra fel a spirálúton, toljuk a fát a vízbe, s ugorjunk rá.

VÍZPARTI ÉBREDÉS

Kellemes nő hang ébresztget a parton – Dawn. Átad egy amulettet, amivel bármikor visszaváltozhatunk emberre, és elmondja, hogy álmoké lesz szükségünk, ha be akarunk jutni a templomba. A kárpenczet (amivel a halottakkal kommunikálhatunk) adjuk neki, majd menjünk vissza a temetőbe. A császár néhány varázsszót mormol, mire mindenféle ezüstlel terep. Kimentek a halálvárászat scrolljait találjuk. Szólkaitunk egy adag levelet, s kéréses fel a macskaszámit. Az ezüstlevelet hi meg feladat váránk Dawn. Daniell két rihetsz csatát vív, s a győzelem után teljes erővel tagok tekintenek. Jutalmul a sámasz átad egy levegő piros lötyőt, amiből ezüst levelet keverve rengek általát tesz, s így átjuthatunk a Claw-hegységre vezető átúrt órdalimas feren. Egy amulettet is kapunk ajándékba, ami-

Belial kreatúrája jobban bírja? Vajon ki a újabb?



vel bármikor dinová változhatunk. Menjünk a dzsungel keleti felén lévő folyóhoz, döntsi le a fát, menjünk át rajta, majd ugorjunk le a talpardon (vagy másszunk le a fátja szben dinékné). A feregnek adjuk oda az altatót, majd irány a hegység.

HULL A HÓ, FÚJ A SZÉL

Dawn fogad, aki már sejtí, hogy mi vagyunk a kulcs a pókok inváziójához. Egyben bírtok; szükség van az álmokére, ha be akarunk jutni a templomba. Kívessük fel a jegen macit, dinékné fassunk be mögötte a Lyukba, s nyomjunk egy sparot a varázsgömbre. A tő közepéből törnyocsa emelkedik ki, amihez jégátlákok ugrálni juthatunk el, s ha elég közel vagyunk, leemelhetjük a tetejét a jégcsákányt. Egy tálca alatt Kennethre, a kihált börtönre leljünk. Kutassuk át, s barátjone képet dobjuk el. Összetérünk és kiesik belőle egy varázstörő, amely nével felajdonsapalnak. Aki romák írja végük, ugráljon le a sziklatalba vert fokokra, menjen át a hídon, egy spak varázssal törje be a barlang halogott bájárát. A barlang melyén a megfogott harcoszt káczról cölöznek meg egy sparokkal, majd kioldatt íját gyorsan kapjuk el, mielőtt a töbe száll. Törjünk vissza Kenneth hullájához, onnan ugorjunk a mélybe – egy apró hid lesz alátunk –, váltszunk dinová, s így sok-sok próbálkozás után talán sikerül átugorni a szakadék tölőoldalra. Itt találunk Baccatváit, aki eljapaszolja, hogy Dawn bent ragadt, s ő nem bír a citadella oázisával. A repedő ezüstnyelűkkel ne nagyon forduljunk: bíj gyorsak, s a varázslatok nem hatnak rájuk. Érintsük meg a gömböt, s megnézzük az ajtó. Bent is érintsük meg a gömböt, majd menjünk jobbra. Lójk szűt a falcsak és a plafonon lévő fényforrást, mire ellökik a rajosok aót a sav, az levélvénnyel a láthatatlanság jöcsz. A veckiem alabastromit az a kedved számszeríjant. Érintsük meg az itt lévő gömböt és menjünk a lifthez. A nagyterembe érkezünk, ottman Dawn és a többi né varázsa nyílik. A citadella falai a szőlől szerzik az energiát, ezért tartják őket fogva – a Hérli-akat kíméletlenül jelölk. Dawn észbeálltálanc ajának közzsége. A nagyterem egyik hegyén van egy údab jéme hekkasztala a föld a bázisú teremt és ha egyik szőlő kőzet. A szőlő teremt kopozja már miközött két kapcsolót be a fejcsöz teremt, möcszük fel, menjünk át a közönsé, látjuk be az ajtó. Ahol Belial egy teremében van. Kemény varázssal az harcoszt nyomjuk le, majd menjünk fel a álmokéért. Ha nem van von Thana megaportas, Ház Királya vagy a hegy form: te gyük a

jobbra lévő talapzatra, mire egy darkswordt kapunk. (Ha Thoran kardjából készült, villámokat fog szörn, s amikor szorult helyzetben vagyunk, megidéző egy 5. szintű démont.) Az álmokévet ezután tegyük el, szabadítsuk ki Dawn, akitől megkapjuk a szörnyé váláshoz szükséges amulettet. A nagyteremben egyebéket rengeteg talapzatot lehet kiemelni, s mielőtt elmenének legyen nálunk néhány ezüstlelet, aloe ág. Menjünk vissza a hegységre, egy jégátlán utazzunk a fokokig, rohanjunk ki a partra, fel a fokokon, irány a dzsungel, majd a templom, amit az álmoké nyit.

A HULINE TEMPLOM

A pap holttestét húzzuk a ravatalozóra és menjünk jobbra. Vegyük fel a mérget, az aloe levelet, s ha van még egy talapzatot mérjünk, tegyük az itt lévő két tábla az aloe és a mérget, ha nincs, akkor a ravatalozónál lévő két tábla rakjuk őket. Előbbi esetben itt nyílik letele, az alagsorba, utóbbiban a pap hullája tűnik el (a hulla eltüntetése mindenépp meg kell tenni). Ahol a mérget találtuk, ott továbbhaladva egy talapzatban a zöld kulcsra leljük. Tegyük el (a dzsungelben, egy épületben lehet használni), majd menjünk a ravatalozóhoz, húzzuk el az eszknagyati részen a függőnyt és menjünk be. A nagyteremben, ha legugorunk mindkét szobor elé, egy klassz gyűrűt kapunk, amitől gyorsabbak leszünk. Menjünk az alagsorba, keressük meg a furulyát, a pap holttestét tegyük a maradványait toljuk a másik szerkezetre, mire mögötte egy kis szobort találunk. A földszinten menjünk a könyvtárhoz (onnan nyílik, ahol a mérget találtunk), nyomjuk meg a gombot a falon, keressük meg a ravatalozó melletti kis helységet, mely kinyílik. Tegyük a szobrot az úres helyre, mire kiemelkedik egy talapzat egy újabb zöld kő. Keressük meg a földszinten délnyugati részen a két aranyserpenyőt, amikbe a zöld kővet kell helyezni. Menjünk fel a csigalépcsőre a három térkapuig – mindhárom mögött egy-egy macskaszobor található, megszerzésük nem kunszt. A három szoborral menjünk előre a normál folyósón, helyezzük őket a talapzatra, majd keressük meg a híd. A lifthe szörnyként álltunk rá, mire leereszkedünk. Belial egyik alakja vár. Miután le-

gati részen a két aranyserpenyőt, amikbe a zöld kővet kell helyezni. Menjünk fel a csigalépcsőre a három térkapuig – mindhárom mögött egy-egy macskaszobor található, megszerzésük nem kunszt. A három szoborral menjünk előre a normál folyósón, helyezzük őket a talapzatra, majd keressük meg a híd. A lifthe szörnyként álltunk rá, mire leereszkedünk. Belial egyik alakja vár. Miután le-

gyűrtök helyezzük az álmokévet a talapzatra, s néhány pere gyönyörű animáció után az esők ellútt városába kerülünk.

AZ ŐSÖK VÁROSA

A déli rész szökőkútas termében fagyasszátok meg (jégcsákánnyal vagy jégjáll) a kút feletti gömböt, törjétek szét, vegyék fel a lehelölt csontdarabot (ilyenekből már lehetett min. kettőt találni a játék alatt, összesen négyre lesz szükség, és névelí manának mennyiségét). Az eszknagyati részen a "víz se több" két varázsgömböt kell beelzítani a jobb és bal oldalon, felvenni a csontdarabot, s rohanni kifelé, mert jön a víz. A kődarab csak rá kell kattintani, kinyílik: innen nem messze kockákat kell tolni a terem megfelelő helyére. A 2. kockát átugorhatunk a fal tetejére, a másik oldalához toljuk a 3. kockát. Menjünk tovább, vegyük el a csontdarabot, majd rohanjunk, mivel száll a plafon. A nyegyedik csontdarabhoz – szintén erre van – láthatatlan helyre. Mielőtt a négy toronyban ügykődnék, menjünk a déli felére a víz szökőkúthoz, vágjunk vagy lépjünk valamelyik "hideg" fegyverünkkel a felette lévő gömbbe. A kút kiárad, s a város csatornája víz kerül. A négy toronytól minden esetben toljuk a lefeleporba a ládot (mígúttan kinyílik az ajtó), menjünk utána, húzzuk a ládat a lyukba, majd érintsük meg a sárga alapot.

Délnyugati torony: a négy csontdarabot kell helyezni a talapzatra, mire kinyílik az ajtó. Délekeleti torony: nyissuk ki az összes ajtót, ami az univerzumig vezet! Ne felejtssük el, ha átmejjünk egyen, becsukódunk utánunk. Ha minden ajtó nyitva áll, lobbantassuk be az "univerzumban" lévő alaját, mire a robbanás végigpömpöld az ajtkon. Vegyük fel az íjat. Észknagyati torony: a mozgó falakon lavirózva keressük meg a jéggömböt, semmisítsük meg varázslattal vagy a firestormmal. A tűzgömböt semmisítsük meg egy "hideg" fegyverrel, a tégladarabot pedig hármivel.

Északkeleti torony: érintsük meg a sárga alapot, majd mi-



re víz folyik be a csatornából. Ütessünk el egy ezüstleletet az ivergírásim alá, érintsük meg a homokrőt. Ha a torony minden része kigémlekedett, menjünk a város közepéhez, lépjünk be a tornyóba, s öljük meg Belial alakját. A négy oszlop közé állva elnézzük az ötödik szintű varázsszót és feljelenünk válnak. A keleti részen található a lejárt a Hivbarlangba. Menjünk tovább, vágjunk meg a medencében ülé skáryán nyakát egy varázsszeggel, mire meggyöklik egy új, a hűs felte telepurtal.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A Hiv barlang délnyugati részében találjuk a Szörnyyas egy részét. Vágjuk át az ereket, majd a belsejében forduljunk balra, vágjuk át a plazmát, majd kattintsunk a zöld nyavalyra. Gyorsan hátráljunk ki, mert egy nagy pöcök tánc fel. Várujunk egy picit, jöjjünk vissza, s lássunk egy a lyeken. Baccata utolsó percet láthatjuk, ahogy megöli Belial egyik alakját. Könyörgőre kér, hogy szabadítsuk ki Dawn, átadja Belial szarvát, majd összeeskü. Belial szarva rengek fegyver, vegyük kézbe, majd lépjünk be. Üssük ki a lefolyó rúcsát, és diné alakban menjünk tovább. Hatalmas zöld folyamba érkezünk, amely színtelenül szívja az erinket és manának. Változunk emberre, osszink le a bal oldalon a folyóba, és löjük meg a három kapcsolót, mire elcsúszik a gát és kímáshatunk. Menjünk egyenesen, majd a keresztutódéskben tartunk szörnyian jobbra, így sikeresen szátzra jutunk. Keressük meg az Idező termet, löjünk egy-egy halálvárászt a kaponyákba, mire egy démon jelenik meg. Öljük meg, felémé húzzuk a szövetség szobában lévő koponya alatti körbe. Dawn fogad, sok szerencséd kíván, s átadja az igazság nyakéket. A következő helyszínen találjuk a Szörnyyas méhet, ahová jöjjünk egy 5. szintű alakváltó varázst. Az ótkot kiadtuk magunkból, s Belial megszületik. Elrhaan néhány démont hagyva maga mögött, kacsabölcök le őket. Törjük be az ajtó, löjünk ki a lámpásoktól energiaterének plafonjáról, menjünk tovább. Rövid Belial manóig, majd megidézi Scatát, anyák szellemét, amelyet az igazság nyakékével kíményével szerzőfoglalunk. Ugorjunk a földre, keressük meg a jéggömböt, csajjunk rá a firestormmal (vagy varázslattal), keressük meg a tűzgömböt (csajjunk rá egy "hideg fegyverrel"), és keressük meg a lefeleztégit, csajjunk rá bármivel. Belial csodálkozva vár, s megidézi Dracrelt, akit az igazság nyakékével osszassunk szét (vagy győzzük le). Törjük be az ajtó és csajjunk le Belialra: felistenkét, kezünkön Belial szarvával hamar győzzük. Igazi Hollywódd befejezés Dracrel-val az ajtkon...

Koronczai Gáspár

lands of lore II **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 4xCD, 58. eger

✓ A játék egyszerűen gyönyörűl
és zeniális 3D-s megoldások
X Csak egy szereplő van s nem lehet töle tudni...

93%

No, már itt az elején kiderül, hogy mi vár ránk. Repülök, gengszterek, hatalmas robbanások és egy csinos pipi. Juhééé!



Ő Armstrong úgnök. Épp most küldött a másvilágra néhány ellenséges repülőt. A feje erősen emlékeztet Arnoldéra, nem?



A világtérkép elé állva tudjuk elkezdni a játékot. Ne felejtjük el, hogy a sikeres küldetések után mindig jöjjünk vissza ide a HQ-ra állást menteni!



A játékban elég ötletesen van megoldva a lövöldözés. Húzzuk a ravaszt folyamatosan és nyomjuk azt az irányt, amerre tüzelni akarunk (akár átlósan is)



Igyekezünk minden ládát szétlőni (a kicsiket is), mert minden energiára és extra cuccra szükségünk lesz.



Soha-soha ne álljuk két ellenfél közé! Lassan előre haladva lödözzük le őket.



Minden házba és kapualjba kukkantsunk be, mert helyenként érdekes dolgokat találhatunk. A "P" jelű csomag a fegyver energiáját növeli



A házakat úgy robbanthatjuk fel, ha letesszük eléjük egy bombát (Shitttel választhatjuk ki, Ctri-lal letesszük, D-vel robbantjuk).



Miután teljesítettük a feladatot, menjünk a jelzett helyekre és a zöld rakétával hívjuk a helikoptert.



Ez itt a főhadiszállás. Jobbra lehet állást tölteni és menteni (a rádiónál), balra pedig a térkép (a játék kezdése) és a lőtér található.



ÚJRA SZÓL A SZÁZLÖVETŰ!

Jó taktika, ha felváltva lödözzük állva és fekvve, mert ilyenkor a gengszterek nehezebben tudják követni mozgásunkat. Ne szegyélljünk lehasalni!



Néha elég nehéz a 3D miatt megtalálni a megfelelő ugrásirányt. Ennél a résznél például egész könnyű a vízben kikötni.



Már kezdtem azt hinni, hogy erre a szerencsétlen PC-re nem is tudnak más programot kiadni, csak C&C klónokat. Komolyan mondom vértáplító, hogy a fejlesztők képtelenek valami eredeti ötlettel előrukkolni. Éppen a "végső stádiumomban" jártam, amikor is a szerkesztőségbe megérkezett az Agent Armstrong (PSX-re is) – na, rá is vettem magam nyomban! Végre egy mászkálós játék! És milyen a grafikája! Persze, az elvakult 3DFX-es szilikongyerekeknek talán pixelesnek tűnhet, de hát én nem vagyok az (és remélem nem vagyok egyedül). Szóval ez az Agent Armstrong egy bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz is, meg más, mint a többi – éppen ezért más leírást gyártottam hozzá, mint amit megszokhattatok. Szerintem ezekből a jellegzetes képekből meg tudjátok állapítani, hogy érdemes-e belevágni a programba, vagy sem. Ja, ami a lényeg: a játék Win95 alá íródott, de ennek ellenére tökéletesen működik, nem lassú, nem akad – mondom, tök szuper.

Martin

agent armstrong **Kiadja: Virgin**

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

PI00, 16MB RAM, 4xCD, 5VGA,

/ Végre valami újdonság
+ szuper 3D
X A PSX verzió talán szebb

80%

Stratégiák játék teljes három dimenzióban? Hát ezt is megértük... Akik a Battle Isle-sorozat immáron negyedik részét csak a neve miatt veszik meg, valószínűleg csalódnak – igaz, azt hiszem ez kellemes csalódás lesz. Az új epizód ugyanis szinte semmiben sem hasonlít az előzőkre, leszámítva azt, hogy a történeli háttér a Battle Isle 3-hoz kapcsolódik és az akció továbbra is fordulónként zajlik. Nincsenek hatszögletű mezőre osztott pályák, eltűntek a különböző típusú járművek – csupán zsoldos katonákat irányítunk, viszont mindent egy abszolút profi, futurisztikus, Aliens-stílusú 3D világban. Fantasztikusan szépen kidolgozott óriási gyáregységeket járhatunk be, s a komor hangulatú terepen még a szörnyek is – akár a Quake-ben – három dimenzióban jelennek meg. Többféle kameránézet közül választhatunk, sőt, az akció közben még az ellenség szemével is láthatunk egy-két részletet – akár csak egy jól megválogott akciófilmben. Lássuk hogyan folytatódik a történet! Az emberiség sikeresen kolonizálta a Scayra nevű bolygót. Nemrégiben egy baleset folytán megszűnt az energiapajzs, ami eddig elkülönítette a telepéseket a bennszülött Scay Ger nevű fajtól. Miután az első kapcsolat megtörtént, az idegeneket egy emberi vírus fertőzte meg, minek folytán féltelmes, vérszomjas szörnyekké változtak. Az idegen támadás visszaverése és az esetleges túl-

INCUBATION

TIME IS RUNNING

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Csapatunk minden egyes tagjának meghatározott számú mozgáspontja van. Minden egyes lépés, lövés vagy bármely más cselekvés bizo-

embereinket egy nyílás mellé odaállítva halomra lökük az egymás után előbukkanó idegeneket, csakhogy – egy jó stratégiai játékhoz méltóan – ennek határt szab a korlátozott számú lövés. Ráadásul minél kezdőbbek a katonáink, annál gyengébb a fegyverük (ami például be ragadhat egy kiadós vérérdő kellős közepén), ezért mondtam, hogy érdemes vigyázni a társainkra. Újoncokat legfeljebb ágyútolteleknek, "hátvédeknek" érdemes beállítani.

A tapasztalati pontokon kívüli hőseinkkel felszerelési pontokat, ún. equipment pontokat is kell majd gyűjteni; ezekhez a ládákból juthatunk, s a küldetések közben fejlesztgethetjük belőlük a felszerelésüket.

Bratt tizedes szerepét a Start Campaign opcióra kattintva vehetjük át, de mielőtt ezt megtennénk, nézzük át röviden, milyen lehetőségek vannak még. A Network Game-mel hálózati játékot kezdetünk IPX-en vagy Interneten keresztül maximum négy játékos részvételével. Mint-hogy a játék fordulónként zajlik, a többjátékos mód egyazon gépen is bekapcsolható: az Instant Actionnel azonnali menetbe

foghatunk egy tetszőlegesen kiválasztott helyszínen, ahol több (maximum négy) játékos nevet beírva automatikusan multiplayer módban indul a játék. Érdekesség a PBM-mód (ezt külön kell bekapcsolni), amivel "levelezve" lehet játszani (ha például ritkán találkoznak a gép mellett a játékosok). Ilyenkor kezdsnél ködszót kér a játék, nehogy később illetéktelen személyek kontárokodjanak bele az állásba. A főmenü Load Game pontjával a korábbi állásainkat tölthetjük vissza, a Load PBM Game-mel pedig az imént említett levelezős játékot folytathatjuk.

KATONÁINK ÉS FELSZERELÉSÜNK

Ha az egy játékos hadművelet megkezdése mellett döntünk, egy rövid közjáték következik, ahol megismerhetjük hőseinket, és a bolygóról érkezett legújabb híreket. (Ilyen jeleneteket majd a főbb fejezetek után is láthatunk.) Ezután Scay-Hallwa városának a térképét láthatjuk, ami nem is annyira térkép, mint inkább egy látkép, amelyen a jobb gombot lenyomva körbejárhatjuk a várost. Rajta kis karikák jelzik azokat a helyeket, ahova beléphetünk (Enter Location). Ahol két emberi alakot látunk, ott eligazítást kaphatunk; ahol egy pisztoly jelenik meg, ott a felszerelésünket állíthatjuk össze; végül a lövöldöző alaknál nekiláthatunk egy küldetésnek. Alul, a Save-el menthetjük el az állásainkat.

A küldetések után elsétálhatunk újabb cuccokat vételezni, igaz, erre nem mindig nyílik lehetőség. Ha azonban tehetjük, menjünk csak el! Így

A barna ruhás dokt mindenáron meg kell védelmeznünk



előlk felkutatására a hadiflotta egy különleges csoportot küld a helyszínre. Ennek irányítása lesz a feladatunk.

Noha manapság a Command&Conquer-féle real time stratégiai játékok élik virágkorukat, a Blue Byte mégis egy fordulónként zajló program fejlesztése mellett döntött. A nagy múlttal rendelkező német cég ezt pontosan azért tette, mert szeretik a valós idejű csatákban túl sok a véletlen tényező, magyarán miután hadba küldünk egy csapatot, már nincs beleszólásunk a küzdelembe. Ezzel szemben az Incubationban semmi nem múlik a szerencsén: minden csakis attól függ, hogy adott helyzetben helyes vagy helytelen parancsokat osztogatunk. Véletlennek legfeljebb csak azt lehet nevezni, ha mondjuk egy újoncnal igen nagy távolságból sikerül eltalálnunk egy szörnyet.

Az idegen körül van fogva – most már nem menekülhet a lángszóró elől!



átadjuk az irányítást az ellenségnek. A feladat többnyire csak a továbbvezető út vagy a kijárat elérése, de néhol bizonyos dolgokat/személyeket is fel kell kutatnunk. Az akciójátékoktól eltérően itt nem az a lényeg, hogy minden idegent kinyirjunk – hiszen voltaképpen ők is csak áldozatok – hanem kizárólag az, hogy épségben vezessük át embereinket a veszélyeken. Ugyan kevésbé tehetőséges játékosok egy-két fős veszteséget bekalukálhatnak, hiszen csak a csapat vezetőjének és (ha van) a védelmezett személynek kell életben maradnia, de a pályák úgy lettek megtervezve, hogy a jó stratégák veszteség nélkül is végezhetnek. Ha elég talpraesettek vagyunk, sosem lesz szükségünk zöldségűlő újoncokra, katonáink egyre harcdzettebbek lesznek. Embereink tudási szintje az ún. skill pontok begyűjtésével nő – ilyeneket akkor kapnak, ha harcra elegendnek, és természetesen győztesen kerülnek ki abból. Ez alapján mondjuk kézenfekvő lenne az a megoldás, hogy az





ha rámegyünk a Weapon Select képernyőre: itt láthatók, melyek azok a fegyverek, amiket a katonánk már képes használni. Amennyiben ilyen választottunk, megjelenik a Buy Item ikon amivel a vásárlást nyelbe üthetjük. A fegyvereken kívül a Select Equipment ponttal az imént leírt metódussal más felszerelési tárgyak is megvásárolhatók: ilyen például a **rob-banóanyag** az idegenek járatainak berobbantásához; a **pajzsok**, amikkel védettebbek lehetünk; az **elsősegélycsomagok**, amikkel gyógyíthatjuk magunkat; vagy

Minnél nagyobb a fegyver, annál nagyobb a tűzijáték



a **doppingszerek**, amikkel a mozgáspontjainkat növelhetjük. A két leghasznosabb dolog a **jetpack** (falakon is átrepülhetünk) és a **zászló** (segítségével az adott katonánk irányíthatja a többiekét). Ez utóbbi annyit tesz, hogy három egysegőnkre körülröplött a többiek például jobban fognak célolni. A ka-

először a Unit menühöz jutunk, ahol a Recruit Unit-tal újoncokat toborozhatunk, a már meglévő katonáinkra kattintva pedig átnézhetjük a felszerelésüket. Egy-egy katonának csak a képességeinek megfelelő fegyverek adhatók, tehát kezdetben csak egy könnyű pisztoly. Ha az katonánk már szerzett néhány tapasztalati pontot, vehetünk neki **jobb fegyvert** – persze csak akkor, ha van rá pénzünk, azaz equipment pontunk. A legegyszerűbb,

tondinkat dícséretben is részesíthetjük (Commend Unit), kivéve az újoncokat. A dícséret nemcsak presztizskérdés, mivel az elismerés plusz skill ponttal is jár.

A JÁTÉK ÉRTELME

A küldetéseket mindig a katonánk kis főnöke Karikához történő lerakásával kezdjük. Ha ezzel megva-

gyunk, kattintsunk rá jobbra a forduló befejezése (Next Player) gombra. Embereinket kattintással választjuk ki, ezután a mellettük megjelenő kis karikák mutatják, meddig sétálhatnak el az adott forduló belől, a karikákban lévő számok a még meglévő mozgáspontokat jelzik. Ha ellenséget látunk lövélsámban, simán rákattintva nyithatunk tüzet. Az akció a továbbiakban tetszőleges nézőpontból szemlélhetjük, a négy nézet ikonja a jobb szélen található. A nézeteket a jobb egérgombot nyomva tartva lehet scrollozni, kettőt kattintva a jobb gombon pedig forgathatjuk a User nézetet. (Ezt meglehetjük a kurzorgombokkal is.) A nézet ikonok alatt a következő játékosra való ug-

duló visszaállítás, végül a legutóbbi misszió újraindítása. Van még egy piros ikon is, ezzel feladhatjuk a menetet. Ha legalulra viszünk a mutatót, a játék környezeti paramétereit állíthatunk, de a nehézség fokozatot (difficulty) csak a térképen módosíthatjuk.

Térjünk rá a kontrollpanelre! Balra láthatjuk emberünk tulajdonságait, mellette pedig a fegyverére vonatkozó információkat, azaz: hány pontba kerül egy lövés, mekkora sérülést okoz, és mennyi lőszer van még. A fegyver mellett a figura még meglévő mozgáspontjait láthatók, utána pedig az egyéb eszközök kaptak helyet. Töltényátkaét különbözően érdemes vásárolni, mert azzal kétszer annyi lőszerünk lesz. Ezek után jönnek a cselekvés ikonok, majd a radar, amin az éjtájk irányát és az ellenség mozgását is nyomon követhetjük.

ÉRTÉKELÉS

Csak a szólo játékban több mint 30 küldetés vár ránk, melyek során 11 teljesen különböző idegen faj harcmodorát kell kitapasztalnunk. A Gore Ther például csak a hátán sérülékeny, míg a tüzet köpködő, kagylóra hasonlító Cy Coo csupán akkor sebezhető, amikor kinyílik – vagyis csak védekezéssel lehet elpusztítani. A pók formájú Dec Ther életveszélyes min-

Szépén összegyűjtünk, de mindjárt megriktóm az ellentét csapatát



rás, majd a következő ellenfélre való ugrás található, valamint a nagyító ikon, amivel információkat kérhetünk a terepen látható ellenfelekről. A bal szélen néhány könnyítő opció helyezkedik el, amelyek közül nem is egy csak a könnyű nehézségi szinten lesz aktív. Sorban felülről a következők választhatók: az aktuális pozíció megjegyzése, az ellentét pozíció visszahívása, állásmentés játék közben, állásöltés, rövid tájékoztató a küldetés céljairól, az utolsó for-

denkire: maró hatású váladékával kamikaze módon támad, mert környezetén kívül önmagát is lespiricelli. Ha másképp nem megy, ellenfeleinket ki kell cselezniük: ilyen trükk például az, amikor rácsalogatjuk őket egy meggyengült pallóra, amely a több ellentét cöllye alatt annak rendje s módja szerint azonnal leszakad. Mint ahogy már említettem, az egész akció gyönyörű 3D-ben zajlik, olyan részletességgel kidolgozott terepen, hogy egy közepes Pentium már épp hogy csak lűrhető sebességgel képes megjeleníteni az SVGA grafikát. Még szerencse, hogy ezt az apróságot egy 3Dfx kártyával át lehet hidalni. A zenék kész műremek, talán nem is csoda, hogy a játékhoz külön egy bónusz CD-n is mellékeltek az audio trackeket.

V.Z.

A CSELEKVÉS IKONOK:

- Pajzs:** védekező állásba helyezkedhetünk, magyarral az ellenség fordulójában katonánk automatikusan tüzet nyit a közelében támadó ellenfelekre. – 2 mozgáspont
- Korasz:** gyógyíthatjuk magunkat vagy a mellettünk állót (ha van nálunk elsősegély csomag). – 1 mozgáspont
- Fegyver:** ha olyan fegyverünk van, ami két üzemmódban is működik, ezzel válthatunk közöttük (például a lángszórával nem csak egy-egy lövet, hanem kisebb területeket is lángba boríthatunk).
- Pivola:** ezzel szedhetjük be a doppingszereket, amelyek hatása egy fordulóig tart.
- Wyll:** valamennyi mozgáspont felhasználásával a karakter kipihen a fáradságmait – hasznos lehet például akkor, amikor emberünk pánikba esik.
- Néz:** csak akkor aktív, ha katonánk valamilyen használható/mozgatható dologgal szemben áll. Ezzel kell a ládákat és az ajtókat kinyitni, a kapcsolókat működtetni, vagy a hordókat tologatni. – 1 mozgáspont

Incubation Kiadja: Blue Byte

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Csodálatosan és egyszerűen megszerkesztett pályák
x 3Dfx kártya nélkül kicsit lassú

94%

A mikor a CoVboy azt mondta, hogy írjam meg a Jedi Knight-cikket még nem gondoltam, mekkora terhet veszek a nyakamba. A Dark Forces annak idején nagyon a szívembe lopta magát, és sokak véleményével ellentétben teljes egészében meg voltam vele elégedve. Tetszik az egész Star Wars-világ, ismerem is vala-

héz. Annak idején a Dark Forcesben a fegyverek és a figuráink keze például elég jól ki volt dolgozva. Itt valahogy nem tetszik. Aztán ott a sebesség. Hát P120 alatt (de az a minimum!) ne is várja senki, hogy jót fog játszani és a 32 MB RAM is edeskevés. Ne haragudjon a világ, de ne szaladjon már el a ló ennyire a tisztelt programozó urakkal – ne maguknak írjanak játékot, hanem az átlagembereknek. Most majd az lesz, hogy minden hónapban kell venni egy új pro-

használgják, hogy rommá fényezzék magukat: "Behajítottam egy új protyót a masinámba, 4x83MHz-en pötyögött, nem is rossz a ketyere". De felvitte az Isten a dolgát egyeseknek! Komolyan mondom, még a Hexen II-is ezerszer jobban néz ki (még 3DFx nélkül is), mint a JK, pedig az aztán nem egy top játék. Azt vajon miért tudták

Ennek az AT-ST-nak elég meggyőzőek a méretei!



Már megint itt van az a Greedo gyerek, akit egyszer már megölték



mennyire, így bizakodva vártam a játékot. Amikor megjött és játszottam vele egy kicsit már tudtam, hogy jobban leszek a cikkel. Mert ez a játék nem igazán jó.

A NÉV ISMÉT ELADJA A PROGRAMOT

Szerintem aki megveszi ezt a játékot, az elsősorban a neve miatt veszi meg, mert talán alig van olyan hímnemű (még a nőneműek között sem sok) egyed, aki

cit minden új játékhoz? Többen észrevettük már rajtam kívül is, hogy ezek a megalomániás játékkészítők rövidesen megölik a PC-t (kár érte). Egyébként meg a belem kifarudul egyes újságíróktól (nem találtam jobb szót azokra a "kollégáimra", akik minden hónapban kapnak egy oldalt valamelyik nívós számtéchnagyzinban és azt arra

úgy megrajzolni, ahogy? A Turok miért lett olyan szép? A Quake 2-t hogyan sikerült olyanra megcsinálni, hogy az ember hátán feláll a szőr a gyönyörűségtől (már a demo alapján is)?

"JEDI VAGY NEM JEDI? - EZ ITT A KÉRDÉS"

Vissza a játékhoz. Szóval ez ugye a második rész. Kár, hogy valaki azt hitte, ő is tud olyan sztorit kitalálni, mint George Lucas. De nem tudott, ezért ez az egész baromság, hogy az első részben még egyszerű zsoldosként funkció-



DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

Szerintetek ezek a figurák jól néznek ki?



ne látta volna többször is a trilógia epizódjait és egy Star Wars-játék ugyebár csak jó lehet. De ez nem annyira jó. Ott kezdődnek a problémák, hogy a Jedi Knight tipikusan olyan játék, amelyet a kedves programozók a jelenleg létező LEGJOBB gépkonfigurációra írtak, csak és kizárólag csúcsgépeken lehet teljes pompájában élvezni és tudomásom szerint ilyen gépe még nincs mindenkinek. Hiszik vagy nem, 3D-s gyorsító kártya nélkül úgy néz a JK, mint egy rakás ****. Sötét, végtelenül pixeles, kellemetlen grafika, idegesítő mozgás, vadállat ellenfelek és rőradásul állati ne-

Miért nem maradtál Jabbaná?



QUAKE WARS ÚJRA



náló hősből hirtelen Jedi lesz – ez enyhén szólva neveléses. A fiúcskáról kiderül, hogy édesapja az "örök Jedi-vadászmezők" titkának tudója (vajon hol volt ez a pali a Csillagok Háborúja idején?). Nem is beszélve a hét főellen-ségről, akik állítólag sötét Jedik – van köztük egy-két olyan figura, akik maximum a Mos Eisley-i kocsmában lehetnének törzsvendégek, nem Jedik. A következő részben már úgy fogják áruolni a Jedi-igazolványt, mint a buszjegyeket? Vagy Darth Vader tablettákat osztogatnak majd a Jedi-mesterek? Röhej. No akkor az újdonságokról. Bizonyos számú teljesített pálya után emberünk szert tesz egy-egy Jedi-csillagra. Ezeket a csillagokat Jedi-képességekre válthatjuk be, melyekből négyféle van: az egyikkel magasabbat tudunk ugrani, a másodikkal gyorsabban futni, a harmadikkal "elszippanthatjuk" ellenfeleink fegyverét, a negyedik pedig a speciális Jedi látás. Ez elég jópofa ötlet, hiszen igazodik a filmhez. A játék

egyik sarkalatos pontján szembekerülünk egy altest nélküli Dark Jedivel. Őt kétféleképpen is le tudjuk győzni: vagy vadállat módjára üldözzük a hajójáig, és ott végzünk vele, vagy mindig egy kicsit megvagdossuk és visszacsaljuk őt a mi területünkre. Az első variáció után a sötét oldal lovagjai leszünk (Dark Jedi), a második, elegánsabb megoldással a jó oldalt választjuk. Ettől kezdve a megfelelő oldal Jedi-erejét használhatjuk, ami további négyféle különleges képességet jelent. Állítólag egy jó Jedi sokkal gyengébb, mint egy sötét, szóval bátran legyünk rosszak! Aztán elég érdekes az is, hogy a különböző pályákon alig van néhányféle ellenfél. A Dark Forcesban legalább birodalmi területen jártunk, ezért leginkább csak a gárdistákat kellett irtani, meg

Az Erő nagyon velom van



egy-két tisztet. Ha a JK-ban bevállalták azt, hogy egy városba teszik a történetet, akkor illetet volna legalább 9-10 különböző élőlényt rajzolni (azt a szegény Gree-

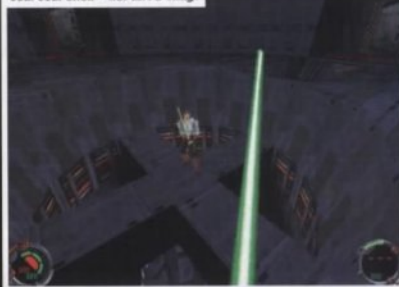
dot már rég lelőtte Han Solo az első részben, hagyni kéne békében nyugodni, vagy legalább más maskarát adtak volna szegényre, mintha

azok a szerencsétlen zöld lények csak egyfajta ruhában tudnának létezni). Szerintem ronda dolog egy valamikor tökéletesen kifalt világról úgy lehúzni újabb bőrt, hogy semmi érdemlegeset sem tesz hozzá az ember. Egyábránt csak azért merek ennyire negatívan nyilatkozni a játékról, mert a cikk megírása előtt megkérdeztem 5 ember véleményét és mindenki nagyjából ugyanazt mondta: 1-a program nem jó (ami szép benne, az a Star Wars világ miatt szép), 2-csak azért játszottak vele, mert szerették a filmet. Persze-persze, egy bika gépen jól néz ki a grafika, de ettől a játék még nem jó. Egy kicsit erőltetettnek érzem ezt az egész Jedi Knight-kérdést. Többet vártam, csalódtam. Van mondjuk ennél sokkal rosszabb játék is, de azért mégis... Nem beszélve arról, hogy a főellen-séget, Jerecet nem lehet megölni (legalábbis állati nehéz), mert mindig begyógyítja magát. Akkor ő most Dark Jedi, vagy nem? Ellentmondás, ellentmondás hátán. Mindenesetre nem húzom le az értékelőben a programot, mert azért annyira nem rossz – de csak óvatosan! Összességében azt ajánlom, hogy csak az vegye meg a Jedi Knightot, akinek bőven van rá pénze. Mert elég rossz érzés lehet hazavinni valamit, ami kibontva és felinstallálva már nem olyan rózsás, mint azt elvárnánk tőle.

Végezetül kitérnék a játék egy olyan részére, amit többen is problémásnak

ítéltek: szóval az egyik pályán be kell jutnunk Jerec bázisára. DE itt van két bizonyos ajtó, ami nem nyílik ki az istennek sem. Nos, az a megoldás, hogy csaljunk egy lépegetőt az ajtóhoz, másszunk fel kinyíló ajtó tetejére és másszunk be a szervicsatornába (külső felületű így kell, de ennél ezert jóval

Jedi Jedi ellen – hol tart a világ?



benyolultabb a dolog a gyakorlatban). Van itt pár kód is, hátha tudjátok használni (a kódokat a "T" gomb megnyomása után Return-nel tudjuk kiadni): JEDIWANNABE, REDS, RACOOKNING (duaal Jedi format), IAMYODA (jó Jedi), SITHLORD (Dark Jedi).

A leírás elkészítéséhez ALEX járult hozzá (hardware rovat azért továbbra sem lesz).

MARTIN

jedi knight

Kiadja: Lucasarts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

✓ Jó, mert Star Wars * A zenékkelt nincs baj
x Sokkal többet vártunk * gázos a grafika

77%

A rohangárdisták nem ismertek fel, talán azért olyan téfókák



Harsanatok, harsanák!
Dainok, irjatok dainokat!
mert ime, itt jö a tünemény,
mely boldogul lézi
a generalokat...

Khm. Bocsnát az ortodoxtól enyhén eltérő libertáriáért, de nem tudom kontrollálni a bensőmben dúló érzelmi viharokat, hogy kedvenc játékom folytatásáról én kereshetek egy csinos kis ismertetőt. (Minő véletlen...) Három év után ugyanis itt masírozik a céglegyeneseben a Stratégiai Stratégiájának, Minden Idők Legjobb Háborús Játéká-

melegében újrírhatjuk a történelmet: partraszállhatunk a németekkel Nagy-Britanniában (Windsor, vagy szovjetek tőrdre kényszerítése után Windsor 1943). Máltán, vagy akár az Egyesült Államokban (Savannah, majd Oak Ridge). A kedvencem mondjuk az, amikor német-jenk-i-brit keresztres hadjárat indul a hidegvízű ellen...

Úde fejlemény a PG-hez képest, hogy campaignből már nemcsak egy indíthatunk egy oldalról, hanem rögtön ötöt, egyint:

■ Blitzkrieg, azaz német támadó hadműveletek a spanyol polgárháborútól kezdődően;

■ a Birodalom védelme, a sztálingrádi csatától kezdődően (német);

■ hadjárat Nyugaton (jenki);

■ a '43-as olaszországi partraszállástól kezdve;

■ hadjárat Nyugaton (brit), a '43-as olaszországi partraszállástól kezdve;

■ hadjárat Berlinig (ruszki), Sztálingrádtól.

Az egyes hadjáratokban a scenarioik bizonyos logikai sorrend alapján követik

egymást, amelynek alapja a hadművellet sikeressége. A hadművellet sikere azon alapul, hogy mennyi időn (azaz hány körön belül) érjük el a stratégiai célt, azaz a kulcsfontosságú elfoglalását (a stratégiai terepben és a játéktérben egyaránt arany keretek mutatják őket – mivel támadóként rendszerint csak egyet rendelkezőnk, lehetőleg azt ne vesszük el, mert tábornoki karrierünk szolgálati viszonyunk, nemkülönben földi parhályunk felfüggesztésével dicstelen véget ér). Szíval adott hadművelletben csak is az idő számít, a veszteségek csak a hadművellet egészére lesznek hatással. Időrendben kapjuk a scenario-



nak édes gyermeke – és ittől kénytelen vagyok odáka fakadni (ha valamely irodalomkritikus szerint ez egy lírai mű, akkor elnézés, "nem óda, Buda!") Pillanatnyilag ugyan még nem mosolyog a boltok polcain, de egy teszt-példány már itt körül a meghajtóban, és az már bőven elég ahhoz, hogy kivesszük a bétát. A szokásos hely- és hőtáji miatt elsősorban az újdonságokra fogok koncentrálni, hejhó! (Ha valaki egyébként azt meri állítani, hogy nem ismeri a Panzert, azt személyes sértésnek veszem, és sikoltva kimutokulok a postábat)

Az introban néhány híres háborús filmfelvételeiből, illetve

Nadalm még csak most indulnak meg Windsor elfoglalására, de a Stukák már fegyelmek a városokban meghúzódo gaz ellent



feltehető összetakolt turmixot szemlélhetünk, amelyekhez egyébként egy-egy sikeres hadművellet befejezése után is szerencsénk lesz. Az indításról annyit, hogy a szokásos egy játékos és a páros PBM-játék mellett most már nyomhatjuk a harcát helyi hálózaton illetve Interneten keresztül is, egyébként campaignt indíthatunk vagy egy szenariót.

CAMPAIGN ÉS SCENARIÓK

Ha jól számolom, scenarioiból úgy 40 darab lehet, a II.

világháború európai hadszínteréről. Mivel a legnagyobb csapatok (franciaországi hadjárat, Sztálingrád, Kursk, satöbbi) az első reszhen már kilétek, az újdonság varázsa okán most azt a módszert választották, hogy a nagy csapatok egy-egy részhadművelletet dolgoztak fel (pl. a '40-es franciaországi hadjáratból a sedani átjárást és a dunkerque-i bekerítő hadmozdulatot, a sztálingrádi csatából a Téli Vihar nevével felmenetési kísérletet, és így tovább). Természetesen most is megtalálhatók a klasszikus, azaz a "mi lett volna, ha?" típusú scenarioik, amelyekkel szobánk kényelmes

Páncélosból sossam lehet elég



PANZER GENERAL II

(norvég, 40) - Sedan (francia, 40) - Race to Dunkirk (francia, 40) - Windsor (brit, 40) - Kishinev (ruszki, 41) - Volgkalamsk (ruszki, 41) - Novgorod (ruszki, 41, de csak akkor, ha az előbbi Brilliant volt) - Klin (ruszki, 41) - Savannah (jenki, 45) - Oak Ridge (jenki, 45). Na most ez így rajtam kívül maximum Clausewitznek sikerül elősre – meg azoknak, akik felfedezik, hogy Rundstedtékkel és Pattonékkal szemben ők rendelkeznek a Save opció nyitóját kényelmes lehetőségekkel. Szíval ebben a hadjáratban az első három scenario fix, viszont ha a norvég versenyjátéknak taktikai győzelem a vége, akkor nem Sedan jön, hanem a thermopilai-szaros spártai viszonyai között kell gyapalmunk a briteket. Ha az oroszokat szépen leverjük, akkor még egy Windsor '43-mal bevehetjük a brit szigeteket és pártra szállhatunk Savannah-ban – a malőr engem az utolsó pályán ért.

Füstbe ment terr: dicső Párducain az utolsó amerikai egységet tapossák is Oak Ridge-nél



ROMMEL APÓ VISSZATÉR

ahol egyszerűen túl kevés volt a presztisz ahhoz, hogy a legmodernebb Jenki cuccokhoz hasonló minőségűre fejlesszünk a csapatunkat.

Campaignekkel kapcsolatban van egy kis problémám: jó, hogy a játék filozófiájából adódóan hízólag támadó jellegű hadműveleteket választottak ki feldolgozásra, de azért egy kicsit bukóság, hogy nyerni mindenképpen kötelező akkor is, ha a játékos tulajdonképpen elméletileg védelemben van – különben a karriernek a Berlinbe rendeléssel vége szakad.

játéktípus – hasonló az első részhez, eltekintve az alábbi három apróságától:
– teljes képernyős is lehet játszani, ikonok és infók nélkül;
– Replay billentyűvel vissza lehet játszani az aktuális körben eddig megtett lépéseket, ami egy játékállás betöltésénél hasznos lehet;
– a Deploy-ménu (csapatok elhelyezése a kiindulási

KEZELÉS

Ha a tetemes mennyiségű kezelőikonon tőlán telemerrült első jedségen tustelt, már a Panzerben sem volt különösebben bonyolult a kezelés – a folytatásban pedig még ez is tovább egyszerűsítették, ama egyszerű módszerrel, hogy ki-hagyták néhány kényelmi funkciót. Nem lehet kikapcsolni például az időjárás tényező (ami azért nem szép, mert a légifőnyomre mindig háklis voltam), az utángóllást (vagy mindig a legrosszabb pillanatban fogjyon el a benya vagy a löszér), vagy a Fog-of-War (vagyis csak az egységeink látótávolságában levő ellenséges csapatok látjuk, ami azért roppant kellemetlen megföpetéseket tartogat azoknak a generalóknak, akik túl vakmerően mozgatják eszapatalkat). Egyébrónt a többi ménu – ha nem is tartalmát, de funkciój-



ZÉR CRAT

pozíció) minden kör előjele bejön, ha van tartalékban csapatunk.

Minden összevetve: a már eleve kiváló irányítási rendszer még sokkal praktikusabb és kényelmesebb lett, két méretű eltekintve: egyrészt Embarknál tengeri- vagy légi desztant állandóan külön be kell hívni az egység menüjét (pedig elég egyértelmű, hogy a Tigriseket nem csak azzal vittem Georgiába, hanem partra ahajtott szállni velük; másrészt a légi és földi egységek között mindig váltogatni kell, még akkor is, ha egy saját repülőgépet egy ellenfélés földi egység felett lébecol.)

(Az persze azért illik megjegyezni, hogy fejlesztéséről készült az ismeretlen, nem a véglegesül – lehet, hogy abban már kiküszöbölték ezeket az apró hányvetelmenségeket.)

CSAPATOR

Itt van a legtöbb újítás, bár nálunk nem a kor- és valóságosság.



ben, mert az egyes típusok rajza teljesen megegyezik a scenario idején rendszerben állókkal (az új típusokról most is minden scenario elején külön tájékoztatás kapunk). Ez alól csak egyetlen kivétel van: brilliáns győzelem után a program néha bánsásként megajándékozhat bennünket egy-egy kísérleti prototípussal, amely ráadásul ingyen kerül dícsó hadseregünkbe.

Kissé kétes értékű az a látványelem, hogy a csapat mindig arra fordul, amerre utoljára haladt vagy támadott – néha a hasonló egyenruhák miatt így nem egészen egyértelmű, hogy ki kivel van, legfeljebb a létszám kijelzőjének színe ad támpontot.

Csapatokát a stratégiai pontok és városok elfoglalásáért, illetve az ellenséges egységek megsemmisítéséért járó presztízből vásárolhatunk. Hadjárataink fontos újonság, hogy az elődöktől

eltérően itt nem véges a core egységek (amiket viszünk magunkkal tovább) száma, tehát amit menet közben vásárolunk a Requisitionnal, az mindaddig meg is marad, amíg nyakom nem durranék őket valahol. Epp ezért a leharcolt egységeket presztízből esetén inkább lehetősebbé szerettem pihentessük, mert a következő scenariora újrs feltöltik őket minimális létszámra. A presztízs egységeket is kissé neurálisuk pontja a játéknak: elsősorban minőség, és nem a mennyiségi fejlesztést célszerű szem előtt tartani, továbbá – az elődöktől eltérően – érdemes tartalékolni bőlre, különös tekintettel az utolsó scenarioiban szükséges upgrade-ekre.

A megvásárolt csapatokat a Deploy-menüből pihentethetjük le, de hagyhatunk tartalékban is. Logikus: bár kissé kellemetlen újonság, hogy a menet közben vásárolt egységeket csak a hátsóink mellett lehet letenni repülőgépeknek nem, azokat lehet elfoglalni is. A PG-ben kedvenc szórakozásom közé tartozott, hogy ha idém és presztízsöm engedte, akkor a tapasztaltabb egységeknek kifizőttem a létszámát (minden 100 tapasztalati pont után plusz eggyel lehetett). Erre most csak a játék elején van

Overrun: Ez a páncélosok jó szokása, midőn letaposkák a célbavett egység összes megmaradt tagját (nyilván ez csak leharcolt egységeknél következhet be). Külön kellemesség, hogy nem számít tüzelesi fázisnak (még lehetünk), valamint folytathatjuk a mozgási fázist is, tehát ezzel a módszerrel egy páncélos akár 3-4 csapatot is likvidálhat egy körben.

A csapatok kapcsán egy negatív élményem is ide kívánkozik: a PG-ben jól működött a leharcolás módszer, azaz egy erősebb ellenfelet több oldalról, többször megátámadva előbb-utóbb csak elfogyott löszere – és akkor a következő 1-2 gyalogos támadásban is csak visszaadta lelkét a Teremtőnek. Ez most nem igazán kiáppol, mert néha 4-5 körön keresztül is páholhat 3-4 gyalogos egy löszere nélküli T-34-est, csak nem akarja elvinni az ördög.

HALLELUJAI

A koncepciója egy mondatban összefoglalva: egy már amúgy is létező program sokkal modernebb lett. A grafika gyönyörű, és a valójában 2D kivétel kivételesen érzékelteti a harmadik dimenziót is – bár mondjuk visszapokol-



A Blitzkrieg vége: dícszámra a washingtoni Capitolium előtt

mód (Overstrength Unit), menet közben nem. Sajna ugyanez vonatkozik az Ugrádekre is (legység átszervezése kategóriájában belül egy korszerűbb típusra). Utóbbira nem árt odafigyelni, mert a PG2-ben már kevésbé működik a "sok lúd dícsót gyűj" effektus.

A csapatok jellemzői (jobb click) tulajdonképpen megegyeznek az elődökkel. Felül az egység képe és megnevezése (a vonások jelzik 100 pontanként a tapasztalatot, keményebb harcok résztvevőinek van egy paramétere is, amit egy arc mutat; Uzenanyag (légi egységeknél nincs, bár lehet, hogy a véglegesben már lesz), nemzetiség, főszer; látóvonal, haterkényiség, felderítés; létszám; támadási haterkényiség páncélos, gyalogos, légi és tengerészeti célpontok ellen; védekezés értékek. Ezekben változás csak a látóvonalában van: a légvédelmi- és tábori tüzérségnek növekedett a hatótávolsága (B-2 és 3-5), továbbá a méretebb kaliberű ágyúkkal felszerelt tankok már két pozícióra is tüzelehetnek.

Ugyancsak az intoablaiban kaptak helyet az egységek parancsikonjai is (desztant, szállítás satöbbi). A PG-ben az átvezést nem erőltettem különösebben, mert alapvetően lusta vagyok – most nem árt használni, hogy a standard csapatainkat meg tudjuk különböztetni a csak az aktuális scenarioban szereplő kiegészítőktől (előbbiekké kapják a személyi utampótlást a drága presztízből, utóbbiak meg mennek a huszárral). Logikus újítás, hogy a löszertápláltság most már nem az idő, hanem a létszám, csak mozgási fázisnak, tehát löszertápláltság után még durranhatunk egyet.

A támadható célpontokat most is a célkereszt jelzi, de most már egy rendszerint pontos előrejelzés is ad a várható veszteségekről. Két, a Stalingrabból lopott újítás is bekevert a támadások közé:

Surprise: Lesvétel, a már fentebb említett Fog of War miatt. Ha egy egység mozgás közben olyan ellenséges csapatba szalad, amiről induláskor nem tudhatt, akkor az előirányozott függetlenül aránytalanul nagy veszteségeket szenved, vagy akár el is hullik – nagyon fontos tehát a légi felderítés. Rendkívül érdekes módon a számológép csapatai szinte soha nem csinálnak ilyen máliat...

hatták volna az előző rész kis harci animációit. A zene jellegetben szintén emlékeztet az előzőre, amit sokszor 15-20 óra keresztül is képes voltam hallgatni (anyám szerint ettől döglöttem ki a szobanővények). Most ráadásul a stílus aszerint változik, hogy melyik felet irányítjuk: az oroszoknál csettintések reszognak a hangszereiből, a britekkel skótdudák, és így tovább. Ha a játék egészét kívánjuk jellemelni, akkor azt mondanám, hogy olyan, mint valami keményebb nark: egyszerűen nem lehet abbahagyni, és így egy csomó ójszakkal rabol el, amit egyébként produktív munkával is lehetne tölteni (ezt az ismeretét is már vagy két hete írom). Két főbb "hibája" egyébként a jellegeből adódik: egyrészt a scenariokat a fix indítási pozíciók miatt előbb-utóbb meg lehet tanulni (bár ezt mondjuk lehet orvosolni a scenario szerkesztővel); másrészt a mostanában uralkodó trenddel szemben ez a stratégia nem real-time (tegyük hozzá: halástenek!).

CaVoy

panzer general II **Kiadja: Mindscape**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

PIDD, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ A maga kategóriájában
tökéletes

✗ Három évet kellett rá várni

93%

Mint az talán sokak számára emlékeztetés, tavaly a Europress jóvoltából az angliai rallybajnokságra, a RAC Rallyra nevezhettünk be – a sikerre való tekintettel az idén már egy egész világ körül útra indulhatunk. Svédországtól Egyiptomig, hóban, fagyban, forróságban, homokviharban és zuhogó esőben taposhatunk a gázba, s ha a tizenöt pálya (amiket még tükrözhetünk vagy meg is fordíthatunk) nem lenne elég, még készíthetünk magunknak ízelősnek megfelelőeket is. A grafika még tökéletesebb, mint az előzőben: megszámlálhatatlan tereptárgy mellett húzhatunk el, a sötétben az ellenfeleink fényszórója is messze bevilágítja a terepet (a fénycsóva effektus a legtükrözhetőbb, amit valaha autós játékban láttam), a féklámpák pedig szinte kivilágítják a monitortól. A gumik frankón felszántják a felázott füves talajt, az esőcseppek és a hőpelyhek valóban három dimenzióban hullanak, az autók pedig természetesen ismét valódi típusokról lettek mintázva.

Skoda Felicia, és a Volkswagen Golf Gti 16V kapott helyet. Természetesen mindegyik gép automata és manuális kiszerelésű váltóval is választható.

Az International Rally Championship szerencsére nem azok közé a folytatások közé tartozik, ahol a fejlesztők szörszállhasogatással töltötték az idejüket. A grafikán már alig kellett valamit fejleszteni, ezért inkább az opciókat bővítették fel oly módon, hogy már csak ezek felderítése is beletelik egy napunkba – éppen ezért most tömören megpróbálom összefoglalni a lényeget.

A RALLY OPciók

A játék legelső opciója a Quick Rally. Ez mindjárt egy újdonság, itt ugyanis minimális mennyiségű beállításokkal – csak kocsi és pályát kell választanunk – rögtön belekóstolhatunk a verseny izgalmába. Az igazi játékot azonban a Start Rally jelenti, ezen belül öt lehetőséget kapunk.

A Championshipet választva 7 másik

autó ellen versenyezhetünk, osztott képernyővel akár két játékos módban is. Négyféle nehézségi szinttel próbálkozhatunk: az első csak négy könnyed pályából áll, míg a legnehezebb szinten már 12 pályán, igen mostoha időjárási tényezők mellett kell helytállnunk. A helyezésünket a gép pontozza, majd rangsorolja. A négy nehézségi szinten kívül még választhatók a saját készítésű szintjeink is, már amennyiben van ilyen (lásd később). A megfelelő szint választása után a nevet és nemzetiséget kell megadnunk, majd kocsi választathatunk. Ezután akár zenét is válogathatunk 8 CD trackből.

A bajnokság legkényemtelenebb velejárója, hogy a fordulatszámérőnk mellett feltűnik egy pirosba átforduló zöld csík, ami az üzemanyagunk mennyiségét hivatott mutatni. Mondanom sem kell, ennek nem szabad nullára csökkennie: ahol sárga nyilatkat látunk az aszfalton, ott kell kiállni (elég pontosan) a leállósávba tankolni. Ha végzünk egy menettel, a bémázásainkat vissza is

játszhatjuk (Replay), méghozzá egészen különleges – többek között talaj közeli – kameranézetekből. (A nézetek között a számbillentyűkkel válthatunk.) A videópanel jobb szélső gombjával a felvételt el is menthetjük, hogy később majd visszanezélhessük.

Természetesen a játékból nem hiányzik a játéktérmi típusú verseny sem: az Arcade módnál az idő lesz a legnagyobb ellenfelünk, hiszen mindig a megadott limiten belül – a többieket kerülgette – a következő ellenőrzési pont elérése lesz a feladatunk. Ezt szintén lehet egymás ellen is játszani.

A Simulation nagyjából megegyezik azal metódussal, ahogy az első részben is versenyezhetünk, ez jelenti most is a fő attrakciót. Ennél valamennyi nemzetközi pályán végig kell mennünk, s a környezeti hatások és az autónk reakciói már sokkal valóságosabbak. Itt már például fejre is lehet állni, az autót nem esik mindig talpra mint az előző két játéktípusnál. Csakúgy mint a RAC Rallynál, az autót sérülmi fog, amit a versenyek között javítani kell. A karbantartásra most is csak meghatározott időt kapunk, tehát ha nagyon összetörjük magunkat, nem biztos, hogy mindent meg tudunk csináltatni. Minthogy a javítandó alkatrészek le is vannak rajzolva, ezt most nem részletezem

INTERNATIONAL

RALLY

Ezúttal kilenc kocsi a teljes választék, melyek – teljesítményük szerint – három kategóriába sorolhatók. Az "A" csoportba olyan nevek tartoznak, mint Mitsubishi Lancer Evolution, Subaru Impreza WRC, Ford Escort és Toyota Corolla. A Proton Wira és a Nissan Almera GTI, valamint a Renault Maxi Mégane már csak egy "B"-s plecsnit kaptak, végül a futottak még "C" kategóriában

a

„FÖL, FÖL, TI CARJAI A FÖLDNEK...”

R2

tovább. Ha megvagyunk a karbantartással, még néhány speciális dologon is állíthatunk, például megválaszthatjuk a gumik típusát is – aztán irány a következő verseny. A Simulation az egyetlen mód, ahol a menetek között lehetőség van állásmentésre is.

A Time Trial időmérő gyakorolást jelent bármelyik kiválasztott pályán. Ha azonban ezt így önmagában nem találjuk elég izgalmasnak, ellenfélnek az utolsó legjobb eredményünk szellemképét (Ghost Car) kapcsolhatjuk be.

A Start Rallyn belül az utolsó menüpont a Custom. Ezzel bármelyik pályán (beleértve a sajátjainkat is), bármelyik kocsi-val, bármilyen időjárási tényező mellett versenyezhetünk, és a Car Setupnál még az ellenfeleink IQ-ját is beállíthatjuk. Ez egyfajta "barátságos mérkőzésnek" fogható fel – osztott képernyőn kétjátékos mód is választható.

A Networked Rally-ra kattintva hálózati játékok kezdhetünk, amelyekre maximum nyolcan kapcsolódhatnak rá. Most már csak az Options menü van hátra, ahol sorrendben a következők találhatóak: megnézhetjük a rekordokat, állást tölthetünk a Simulation módból, visszajátzásokat tölthetünk vissza, pályát szerkeszthetünk, egy teljes szintet rakhatunk össze, a program irányításán és audio/videó paraméterein módosíthatunk (itt állíthatjuk be például a felbontást is), végül újra megnézhetjük az introt.

A PÁLYASZERKESZTÉS

Mivel a pályaszerkesztés az egyik legforróbb újdonsága a programnak, erre most részletesebben is kitérünk – már csak azért is, mert a szerkesztés menete nem is olyan egyszerű. A Track Editoron belül a Create Trackkel kezdhetünk új pálya építésének. A Modify-jal módosíthatjuk a már meglévő pályákat és a Delete Trackkel törölhetjük a feleslegeket. Ha ki akarunk másolni egy pályát egy már meglévő szintről, azt a Copy-val tehetjük meg. A Play-jel a kész műveket tesztelhetjük. Amint nekifogunk a pályaeépítésnek, újabb menü jön elő. A pályák ún.

szekciókből állnak: maximum nyolc ilyen részből áll egy pálya – a jobbra/balra billentyűkkel váltogathatunk közöttük. Az Add-dal csatlakoztathatunk egy újabb részt, a Delete-tel törölhetünk egy már meglévőt, a Move-val pedig átrendezhetjük a szekciók sorrendjét. Ha egy részt különösen szimpatikusnak találunk, azt le is másolhatjuk a Copy-val. A lényeg azonban még csak most jön: az egyes szekciók vonalát és minőségét a Section Details-szel módosíthatjuk. A pálya nyomvonalat tulajdonképpen nem mi rajzoljuk meg, mi csak százalékosan adhatjuk meg a különböző tulajdonságok hatását. A táblázatban sorban a következőket állíthatjuk: kanyarok típusa

(Bends), kanyarok íve (Camber), útszélesség (Width), hosszúság (Length), domborzat (Hills), bukkanók (Surface), útfelszín típusa (Terrain), véletlenszerű tényezők (Random). Ezek a kapcsolók egy kicsit ellentmondásosan állíthatók, ha ugyanis balra húzzuk őket, az azt jelenti, hogy a jobb oldali tényezőnek engedünk nagyobb teret. Értelemszerűen a mindegyik kijelző balról jobbra mutat minőségi növekedést, ha tehát például azt akarjuk, hogy dombos legyen a vidék, a domborzaton az összes kapcsolót balra kell vinnünk. Azokon a ki-

jelzőkön, amelyeken több kapcsoló mutatja az arányokat (például a bitumenes/kavicsos/saras pályafelszín arányát két kapcsolóval lehet állítani), a kapcsolók között a fel/le irányokkal válthatunk. A táblázat körül még a következőket láthatjuk: Randomise – ezzel az összes beállítást véletlenszerűen határozhatjuk meg, Reset – ezzel alapbeállításba állíthatjuk az összes kapcsolót, Scenery – ezzel az út meleti tereptárgyak típusát állíthatjuk be, végül Done – erre rákattintva véglegesíthetjük ügyködésünket. A Scenery-nél a beállítás a terep típusától függ: az 1-es jelenhet fát meg bokrot, a 2-es házakat – ezt előre nem lehet tudni, csak miután leteszteltük a pályát.

persze újabb opciókhoz jutunk. Az Add Trackkel adhatunk újabb pályát a meglévőkhöz, a Delete Trackkel pedig törölhetünk egyet. Ha a pályák egymás utáni sorrendje nem felel meg, az egyes pályákat a Move Track-kel tudjuk átmozgatni. Végül a Track Details-szel a pályák időjárását határozhatjuk meg, valamint hogy éjjel vagy nappal legyen a verseny.



A terep típusát a Scenariónál lehet meghatározni, itt választhatjuk ki, hogy mondjuk a brazil dzsungelen vagy az ausztrál sivatagon vezessen át az út. Azt is itt állíthatjuk be, hogy véges (point-to-point) vagy kör alakú (circuit) legyen a pálya.

A Track Code egy igen érdekes és hasznos találmány: az elkészült pályát a gép egy kódsorrá alakítja, amit ha lemásolunk, odaadhatjuk az egyik haverunknak, aki így kipróbálhatja a művünket a saját gépén – már amennyiben megvan neki is a játék. Mielőtt próbákoznánk mennénk, a View Track opcióval megnézhetjük előre is a pálya nyomvonalatát. Az elkészült pályákat a Level Editorral állíthatjuk össze kész szintekké, ha úgy tetszik bajnokságokká. Load Levellel behívhatjuk az előzőleg már elmentett szinteket, és tovább dolgozhatunk rajtuk. Ha elkészültünk egy szinttel, Save Levellel mentjük ki. A Create New Levellel teljesen új szint építésébe foghatunk, ezzel

Nos, ezzel sikerült is átvennünk ennek a kintinó játéknak a legfontosabb menüit, remélem a többivel már boldogultok. A játékról minden tekintetben csak jót lehet mondani: az egyszerű irányításnak köszönhetően a kezdők is könnyen el tudják irányítani a kocsikat, a profik pedig a műszaki beállítások finomításával bibelődhetnek – igaz, véleményem szerint az irányítási szempontjából azért még mindig a Screamer 2 és a Sega Rally az ász. A pályák alatt közvetlenül a CD-ről klassz technos vagy leplezettlenül Robert Miles stílusában iródtt számok hallhatók, a hangeffekteket tekintve pedig a miffirer egy-folytában mondja – az amügy táblákkal is jelzett – utírányt. Csak egy dolog nem tetszett a játékban: ha már sérülnek az alkatrészek, igazán megoldhatták volna, hogy a borulások után a kasztnin is mély horpadások ék-telenkedjenek – bár lehet, hogy ez a szemről már csak kö-

ros maximalizmus.

V.Z.

International rally championship

Kisfő: Europress

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

PIRD, 16MB RAM, 16CD, SVGA, WIN95

✓ Tökéletes grafika • remek pályeditör

✗ Külsőre az autó nem rongálódik • mesterkelt iróntgás

92%

A POKOL TORNÁCÁN

Néha azon kapom magam, hogy tizen-egyévhány játékkal eltöltött év után még mindig fogalmam sincs róla, hogy melyik játék lesz sikeres és melyik nem. Csak hámulom az elzetes képeket és a nyugati magazínok, várom csodát, aztán rendszertart a legjobban beharangozott névből lesz a legcsúszósabb lukás. A Resident Evil PSX-en azon a napon a szívembe lopta magát (végig is játszottam nyomban), amikor megérkezett és számítottam rá, hogy a PC-s verzió is jól fog sikerülni. Nem csalódtam. Egy apró malőről elképzelve (3D-s gyorsító kártya nélkül ugyanis nem megy) egy az egyben megégyezik a PSX-le – tehát SZUPER!

Ez a 3D-s kártya buli meg úgyszólván előbb-utóbb minden játékhoz kellene fogni, tehát nem árt már most gyűjteni rá a pénzt.

A Resident Evil egy horror kalandakció játék, levegőben az Alone in the Dark nagytestvére. Sztereoplánokkal egy hatalmas viktoriánus házban kell bolyongani (legalábbis kezdetben), tárgyak és bizonyítékok után kutatni, logikai feladványokat megoldani, tárgyakat használni. Mellesteg a ház szobái és folyosói telis-tele vannak zombikkal, félig elrohadt kutyákkal és mindentelére randa dögökkel – a játékos rövidesen rádöbben, hogy itt többre van szó, mint egyszerű kísértethistóriáról. Gyakran jönnek be játékok közben átvezető animációk is, tehát nyugodtan készíthettek a legjobbakra.

A történetnek csak a legelejét ismerjük: egy Raccoon nevű városban furcsa, ügyszólván rémisztő események történnek, démonok garázdálkodnak, egyre több a hulla – érthető tehát, hogy a titkok felderítésére egy kommandós csapatot küldenek a helyszínre. Persze a csapatnak is hamar nyoma vész, így újabb különítmény indul útnak. Amikor helikopterrel leszállnak a városka közelében rövidesen elkezdődik az őrület...

Innen már az Intro mutatja be a történet további alakulását, mi pedig választhatunk, hogy a férfi vagy női főszereplővel akarunk-e pontot tenni a borzalom végére. A férfi jelenti az erősebb nehézségi fokozatot, mert ő kevesebb tárgyat tud felvenni, kezdetben csak egy kés van nála és speciális kiképzettsége sem olyan sokrétű, mint Jillé, a társáé. Chris ugyanis nem ismeri a tolvajkulcsok használatát (ezért vele több kulcsot kell megkeresni) és kémiaiól is gyenge (itt jön be a képbe Rebecca, a másik

kommandós lány). Tehát első nekifutásra érdemes a nőcit választani. Később azonban (ha már sikeresen végigtávtuk a játékok) mindenképpen érdemes Christel is nekiindulni, mert vele a történet egészen új színezetet kap és még egy új szereplővel, Rebecca-val is ténykedhetünk egy kicsit. A játék során több alkalommal van lehetőség alternatív problémamegoldásokra (egy-egy nagyobb ellenfelet többféleképpen is meg lehet ölni, nem muszáj minden felada-

tot végrehajtani), ami tovább nyújtja az "élvezhetőségi" tényezőt. Végeredményben legalább hat különböző meggyerést láthatunk

(ez attól is függ, hogy mennyi "bizonyítékot" találunk meg a játék során) és ez azért nem semmi. A meglepetéseknek ezzel még nincs vége, mert a meggyerés után új-rakodjve a játékok, a tárgyaink között találunk majd egy kulcsot, amely egy eddig ki-nyithatatlan szobát tár fel előttünk... Sőt, ha 3 óránál kevesebb idő alatt visszuk végig a Resident Evil-t, egy igen érdekes fegyver kerül az arzenálunkba!

Nagyon-nagyon tetszik a játék története. A kezdeti akciófilm-séma rövidesen krimibe, majd thrillerbe csap át, végül kökémény horrorba fordul. A sztori



Barry pontos lövése példártertkü

A játék grafikája elsősorban a grafikusok, másodsorban a 3D-s kártyáknak köszönhetően fantasztikus. A helyszínek és a hanghatások megközelítőleg tökéletes összehangban állnak, gyakran tényleg olyan izjesztő és hirtelen dolgok történnék, hogy azt sem tudja az

RESIDENT EVIL

Ez nem is olyan szorult helyzet, mint általában látszik



ember, hova kapjon. A régi házba a játék elején egyáltalán nem illeszkedik a szörnyek, ezért az egész millió valahogy bizarr. Később a föld alatti laboratórium következik, melynek nedves falai és visszhangzó termei még a kültételeket is felborzallják. Érdekes, hogy a játék ügyességi szempontból egyáltalán nem nehéz, legalábbis másodsorra minden akadályt sikeresen lehet venni. A logikai feladatokon már inkább előfordul, hogy fennakadunk, de pár óra (esetleg egy átverasztott éjszaka) után azokat is ki lehet oskoskodni. A legrosszabb esetben elő kell venni az 576 KByte 1996/9-es számát, melyben Vári Zoli bevezet titeket

a Resident Evil legmelyebb bugyraiba. A játéknak rövidesen megjelenik a folytatása (elsősz PSX-re), melyet az ECTS-en már volt alkalmam megismerlni. Leginkább az ötlött szembe, hogy a háttérrel sokkal mozgalmassabbak és "sűrűbb" az akció is. Gyámitom, hogy ez esetben a második epizód felülmúlja majd a "felülmúlhatatlant". Sőt, rövidesen kijön a Resident Evil Director's Cut (rendezői változat) is, amelyben minden olyan horror részlet is benne van, amelyet először "kivágtattak" a cenzorok (pl. amikor megtaláljuk a második kommandós társunkat a teraszon, a pali teljesen szét lesz transzcizva és ráadásul ránk is támadt). Ebben a változatban új kameraállások és ha jól tudom egy-két plusz helyszín is lesz. Alig várom...

MARTIN

vége

felé szinte érzi az ember, hogy már nem sok lehet hátra, ezért siet, kapkod, menekül – emlékszem, hogy vijjogott a sziréna, én rohantam a kijáráthoz, lelki szemem előtt már láttam a meggyerést...és akkor megremegett a föld, repedt a beton...rendesen kész voltam a buli végére.

A Resident Evil előnyei közé sorolható a végtelenül egyszerű és praktikus kezelhetősége. Elsősz kicsit talán furcsa, hogy relative kevés tárgyal tudunk operálni és a gazdagon megrajzolt helyszíneken (talán a PSX változat hátterei mintha még szebbek lettek volna) alig van valami, ami számunkra érdekes, de ne ijedjétek meg – minden a helyén van. Nagyon jól használják szereplőink a fegyvereket, habár néha előfordul, hogy olyan kameraállításba kerülünk, amelyből az ellenfél pont nem látszik (jó néhányszor elvélreztem emiatt). Logjabb (és legtakarékosabb) megoldás az, ha közel engeditek a zombikat és a shotgunnal fejbe lövitek őket. Elég sok gyógyító fű is található, de ezeket ajánlatos okosan felhasználni (kombinálni kell a zöldet a pirossal és csak akkor eőd meg, amikor vészsen lefogott az energiád).

EZ viszont elég gázoz szitu!



Elég "púp" a grafika, nem?

Ó, ha leengedtem volna a vizet...



resident evil **Kioldja: Virgin**

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

990, 16MB RAM, 2xCD, 3D KÁRTYA!

Féltelmetes a lebillincselő történet
X Az nincs

92%

Már épp azon kezdtem tűnődni, hogy "mért nincs a PSX-re egy valamilyen repülő játék sem", amikor valahonnan a hátam mögött előm pottyant a Wing Over című program. Kinyitván a dobozt egy paszter-szerű valamit vettem észre, melyen nem kevesebb, mint 20 izgalmas repcsi képe díszelgett. Na, hát itt a repülő játék, amire vágytam!

düzs szimulátor, azt hiszem.

A játékban mint mondtam 20 féle géppel találkozhatunk. Nagyon tetszik, hogy ezek a gépek nem a mostanság minden programban egyfontutaltat csodák, hanem leginkább második világháborús repcsik. Sőt, több közülük valamilyen különleges "prototípus", amivel elég ritkán lehet találkozni. Ilyen például az amerikai "XF5U Flying Pancake", vagy a németek "Go229A Horten"-je, amely végül nem is vett részt éles ütközetben. Na most majd fog!

Flying Pancake", vagy a németek "Go229A Horten"-je, amely végül nem is vett részt éles ütközetben. Na most majd fog!

KEZELÉS:

A gépet a fel/le/jobbra bal irányokkal vezérelhetjük, az egyértelmű.

L1-Fék
R1-Gáz
L2-"Oldalazás" balra
R2-"Oldalazás" jobbra
háromszög-Radar
négyzet-Cél befogása
kör-Gépgyű

négytagú csapatunk, és két tucat ellenséges (szintén négytagú) kompánia. Az a feladatunk, hogy egy többfordulós viadalban (ahol a gép sorsolhatja az ellenfeleket a sportjátékokhoz hasonlóan) legyőzzünk mindenkit. Ha először állunk neki ennek a viadalnak, új játékot kell kezdenünk (New Game), később már folytathatjuk a kimentett állásunkat (Continue). Ekkor elkezdődik az adott kör (Round X). Itt lehetőségünk van a csapatok és a gépekkel teljes körű áttekintésre (a HANGAR-ba lépve a MANAGER-rel kérdezhetjük le a csapatok adatait, a MECHANIC-kal a gépparkunkét), és itt van lehetőség új gépek és felszerelések vásárlására (BOB'S PLACE), az új cuccok tesztelésére (TEST FLIGHT) és a viadal megkezdésére (TOURNAMENT).

Csapatunk akcióba lendül!



sak számít – lényegében ez a gyakori. VS GAME
Két gépet összekötve egymás ellen tudunk küzdeni. SURVIVAL
Ez a stílus a magányos farkasoknak való. Egyedül vagyunk, társak nélkül, feladatunk az, hogy minél több



WING OVER

AZ EGÉK GLADIÁTORAI

Először nem értettem, hogy mivel fogják megmagyarázni a játék készítői a következő problémát: hogyan kerül össze az I. világháborús Fokker DR I az A-10 Thunderbolt? De aztán elolvastam az ületes sztorit és minden világos lett: a XXI. század végére megvalósult a világébe, de a kormányok vezetői tudták, hogy ez az állapot elég instabil. Ezért kitalálták, hogy engedélyeznek egy olyan gladiátorviadalt, amelyben repülő csapatok küzdenek egymás ellen, természetesen haláláig. Aki megnyeri a viadalekat, az csinos kis summát kasszíroz. Persze nem volt mindenkinél pénze rögtön egy F-14A Tomcat-ra, ezért mindenki olyan géppel szállt ringbe (a szó szoros értelmében), amire éppen hozzájutott. A játékos (fedőnév a programban: ACE) egy II. világháborús olasz Macchi C.202-t tudott csak szerezni, de ha elég ügyesek vagyunk, később akármilyen is lehet beléle...

Persze ez a játék sem olyan, mint a PC-re készült szimulátorok. Sőt, nem is szimulátor, hanem egy olyan nehezen bekategorizálható valami, ami azért több, mint egy shoot'em up, de kevesebb, mint egy szimulátor. Azt hiszem, hogy a szaksajtó "dogfighting" stílusnak hívja ezt, amire én nem ismerem megfelelő magyar kifejezést. Arról van ugyanis szó, hogy benne ülünk egy gépben, amelynek adott repülési tulajdonságai vannak, és semmi más dolgunk sincs, mint mindenként lelélni az égről, aki nem velünk van. Tehát ez egy lüvöl-

A Selecttel a térképet és a kommunikációs képernyőt körhajtjuk ki:

Barna körök – saját bázisunk

Barna nyílak – csapattársaink
Kék körök – ellenséges bázis
Kék nyílak – ellenséges gépek
Fehér nyíl – saját gépünk
A kommunikációs ablakban csapattársaink (név szerint) adhatunk utasításokat:

Go get 'em – Támadd az ellenséges gépeket!
Attack the base – Támadd a bázis-

sukat!
Defend the base – Vedd a saját bázisunkat!

Give cover – Fedezz!
Get away – Tűnj el a

közlemből
A Wing Overben többféle stílusban küzdhetünk:

Tournament Game

Ez a legösszetettebb forma. Van egy kedves fickóké (és csajké) álló

X-Rakéta
START-Kamerarálások

ellenséges gépet átküldjünk az örök vadászmezőre.
A Wing Over grafika mutatós, de nem a legjobb. Ennek az az oka, hogy a sebesség érdekében (elég gyors az akció) a tájat eléggé le kellett butítani. Persze egy PC-n lehetőség van a részletesség változtatására, de hát itt mindenkinek ugyanolyan gépe van – nincs mit tenni, a táj szépségét fel kellett áldozni a játszhatóság érdekében. Egyszerre a képernyőn max. 6 gépet számíltam, és ez már PC-n is elég jónak számít. Végeredményben jó a játék, izgalmas, a gépek barón néznek ki és aki szereti a repülő-lövöldözés anyagokat, az bőtran szánja rá magát. Éppen lapzártakor érkezett a Namco Ace Combat 2-je, ami egy jó ellenpélda – ott a táj csodálatos, viszont sokkal lassabb az akció.

A CSATÁK MENETE

Négy gép harcol négy másik ellen. A győzelmet két módon érhetjük el: ha kilé-



Egyik kedvencem, a Me262



jűk az összes ellenséges gépet, vagy ha elpusztítjuk a bázisukat (mind a négy lövegternyet). Ha meghalunk, vagy kilövők a bázisunkat elvesztettük a csatát.

FREE GAME

Ebben a játékstílusban tetszés szerint állíthatjuk be a játék körülményeit, a gép felszereltségét, a csapattár-

MARTIN

Wing over
Kiadja: JVC
TAVANYOSSAG
SZAZHATOSAG
SZAVATOSAG
ZENEBONA
PLAYSTATION

28:1 izgalmas géptípus
+ kellemesen gyors
X A táj rajza lehetne szebb

78%

Vigyázat: a kukacok ismét itt vannak, s már el is lepték az 576 Shopot! No persze nem kártevők inváziójáról van szó (fursca is lenne így december tájékán), hanem csak annyiról, hogy "lrsd a férgeşebbéjél!" felkiáltással ismét belevethetjük magunkat a csúszómászók háborújába. A világszerte hatalmas sikert elért Worms folytatása minden szempont-

Leszürve a tanulságot: ha csakis a valós időben generált 3 dimenziós grafikaiú akciójátékoktól jössz lázba, akkor jobb, ha máris elfeledted az egészet. Ha azonban gondolkodtató és mellesleg mulatságos akcióra vagy kielézte, akkor a Worms 2 a te játékod. Hibába csak egyszerű, rajzolt terepen zajlik a háború, a rengeteg fegyvernek és a több millió véletlenszerűen

nál láthatjuk a szöba jéhető csapatokat, innen válogathatjuk össze a következő csata résztvevőit. Ha csak egyedül vagyunk, választathunk ellenfélnek CPU játékos is. Gépi csapat többféle képességű is a rendelkezésünkre áll – kezdésnek persze maradjunk az Easy-nél. A meglévőkön kívül alkothatunk új csapatokat is (Create New Team), vagy módosíthatunk a korábbiakat (Editing a Team) – legalábbis azokban, amelyek még nem vettek részt ütközetben. Ugyanitt, azaz a Game menüben

annak grafikiáján módosíthatunk. A legérdekesebb innen a terep generálása, amivel saját készítésű pályákat alkothatunk, amelyeket aztán ki is menthetünk.

Természetesen az eddig leírtakkal most csak nagyon felületesen tekintettük át a menürendszer, de hát a további részletezésnek semmi értelme: az 576 Kbyte által mellékelt magyar nyelvű kézikönyvből minden kérdésre válaszolt kaphattok.



ból kiállja a próbát az igényes közönség elvárásaival. Bájos külső megjelenésével az újonc játékosokat azonnal megnyeri, az "öreg motorosok" pedig vadonatúj trükkökkel, fegyverekkel ismerkedhetnek meg.

De ha már az újoncokat szöba hoztuk, lássuk miről is van szó! A csaták a következőképpen festenek: adva van egy hagyományos, két dimenziós, és persze szétrombolható terep, ezen helyezkedik el az 1-6 férge-csapat. Minthogy a játéktér több képernyőt is kitesz, az egér elmozdítására egy frankó, térhatású parallax scroll jön működésbe. A játék fordulónként zajlik, vagyis az egyes játékosoknak meghatározott idő áll a rendelkezésükre: ezalatt kell kiválasztaniuk a számukra szimpatikus kukacot, s elvégezni vele a szükséges lépéseket, majd tüzezni. A tüzezésnél a lövés erősségét és irányát kell megadnunk; ezután már csak les-

köszönhetően (a játékot bármennyiszer indítjuk újra, sosincs két azonos helyszín) megszámlálhatatlan lehetőség van, a program szinte időtlen távlatokra nyújt szórakozási lehetőséget – csak aztán nehogy tüzszába vigyük. Egy menethe max. 6 játékos nevezhet be, vagyis ennyi csapat mérheti

össze egyazon terepen az erőit. Egyszerre összesen 18 kukac lehet a csatamezőn, tehát a csapatok maximális létszáma eszerint alakul – hat résztvevő esetén már csak 3 fős csapatok jöhetnek számításba. Mivel a játékosok ügyebár egymás után következnek, ez egy olyan játék, amit egyetlen gépen is lehet többen játszani – de akik megengedhetik maguknak a luxust, nyomulhatnak LAN-on, sőt Interneten is. Ha hálózati játékokat indítunk (Multi-Player/Network Play), sajnos mindegyik gépben benne kell lennie a CD-nek – igaz, egy gépről akár öt játékos is játszhat.

Ha "sima" egy gépes játékokat akarunk, úgy a "Single Machine/Hot-Seat Play"-re kell kattintanunk. Ekkor négy menüpont jelenik meg. A Game Menüben határozhatjuk meg, hogy milyen játékot is akarunk kezdeni. A Team Pool-

nűben állíthatunk be olyan dolgokat is, mint hogy hány megnyert menetre menjen egy-egy meccs (közben átmentem eszperentébe), vagy hogy mennyi energiával kezdjenek a férgek. Ha kiválasztottuk a csapatokat, csupán egy kattintás a GO!-n, és máris kezdetét veszti a gyilkos küzdelem.

Az öncéli csatázásokon kívül arra is van mód, hogy hogyanmáns értelemben vett küldetésen induljunk. Ezt úgy lehetjük meg, ha csak egyetlen humán irányítású csapatot választunk ki, és ekkor a Start Missionre kattintunk. Ezután három nehézségi szint közül választhatunk, vagy ha már korábban játszottunk, egy kódzó (Passwords) beírásával ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

Az Options Menüben külön állíthatjuk a menetidőt, az egyes fordulók idejét, sőt a – fentebb már említett – fedezéke vonulást (retreat) idejét is. A mindenféle további időzítésen kívül többek között még olyan környezeti paramétereket is állíthatunk, hogy milyen erősségű szél fújjon, vagy hogy zuhanás után a kukacaink mennyire sérüljenek.

A Weapons (Fegyver) menüben elsősorban a Worms 2-ben újonnan megjelenő utánpótlás-ládákra vonatkozó beállításokat találhatjuk, de ezen felül az összes egyéb fegyvert is átvizsgálhatjuk, sőt állíthatunk is rajtuk. A ládák az égből fognak pottyanni, illetve ha barlangban vagyunk, egyszerűen a játéktérre telepörölnének. Állíthatunk az utánpótlás sűrűségét illetve minőségét, meg hogy például mindig oda essenek, ahol a leginkább szükség van rájuk. Végül a Terrain (Terep) menüben a táj típusát választhatjuk ki, és



KUKAC

A játéktér az alábbiak szerint épül fel: felül legyenek meg az üzenetek, mint például amikor jön a hírtelen halál vagy a vízbőz. A kijelzők alul kaptak helyet. Bal oldalt egy számláló visszafelé ketyeg, ez mutatja a forduló idejét, ide mellesleg a menetidőt is ki lehet írni. Középen láthatóak az erőviszonyok, minden egyes csapathoz egy színes csík tartozik. Végül a



akartuk. Ha nyílt terepről tüzeltünk, jobb lesz el-
tűnni onnan – szerencsére még néhány másodpercünk marad a fedezéke vonulásra. Ha elmélázunk és lépés közben letelik az idő, automatikusan a következő játékos jön. Magára a csatára vonatkozóan is van egy időlimit, ha ezalatt egyik fél sem győzelmeskedik, akkor jön a "hirtelen halál!" – minek során hőseink energiája 1-re csökken, s ennek következtében gilisztáink már egy találatot is azonnal életüket vesztik. Ha azonban még így is sokáig szöszmötölünk, egyszer csak arra lehetünk figyelmeztetve, hogy kukacaink lábát... pontosabban farkát hullámok nyajdoszák. Valamelyik főinek végül tehát tényleg dűlőre kell vinnie a dolgot, különben mindnyájan az özönvíz áldozatai lesznek. A küzdelem az utolsó szál kukacig tart, vagyis a cél az ellenféli csapatának totális megsemmisítése.

jobb oldali kijelző mutatja a szélirányt – bár erre a háttérben szállingózó különféle vackok is nyilvánvalóan utalnak. A szél nem elhanyagolható tényező, ugyanis teljesen megváltoztathatja a lövedékeink irányát.

A terepet az egérrel görgethetjük. Ha netán célkövetős fegyver, vagy teleport van éppen kiválasztva, akkor még egy mutatót is

nyomásával átpörgethetjük az adott kategóriát. Van itt minden, mi szem-szárnak ingere: különböző gránátok, hagyományos fegyverek, mint például pisztoly vagy Uzi, páncéllököl vagy célkövetős rakéta, aztán kézfegyverek, mint baseball ütő, és vannak az extrém hülyeségek, mint a birka, vagy a vadiúj öreg banya, aki egy ideig botorkál a botjával, majd időzítve robban. Hívhatók különféle halálos légi csapások is, persze csak ha a szabadban va-

donság, hogy egyes fegyverek ugrás közben is használhatók, sőt még a kötélen való függeszkedés közben is. Belenghetünk például az ellenség fölé, aztán (az Enterrel és nem a Space-szel!) ledobhatunk egy birkát, majd az Enter ismételt leütésével a megfelelő időben robbanthatjuk. A +/- gombokkal állíthatunk a gránátok pattanásán, az 1-5-tel pedig az időzítésen módosíthatunk az ide vonatkozó fegyvereknél. Lényeges még a Tab, amivel kukacaink között válthatunk, továbbá az R, amivel a visszajátszást kapcsolhatjuk be.

A Worms 2 fejlesztésénél az alkotóknak viszonylag könnyű dolguk volt, ugyanis az inspiráló ötleteket a legilletékesebbek adták: maguk az játékosok. Ahogy az első rész kapcsán az Interneten "cseréltek gazdát" a különféle jótanácsok, úgy a hardcore játékosoktól ren-

gyunk. Emiásra méltó újdonság még a ninja kötéli is, amivel Tarzanosdit játszhatunk (a kötéli egyszerre többször is használható), vagy a bungee jumping, amit aktiválva nyugodtan léphetünk le bármilyen magasságból. Vannak olyan eszközök is, amik a terepakadályok leküzdésére lettek megalkotva a Lemmings: például a fúrás, vagy a hídépítés.

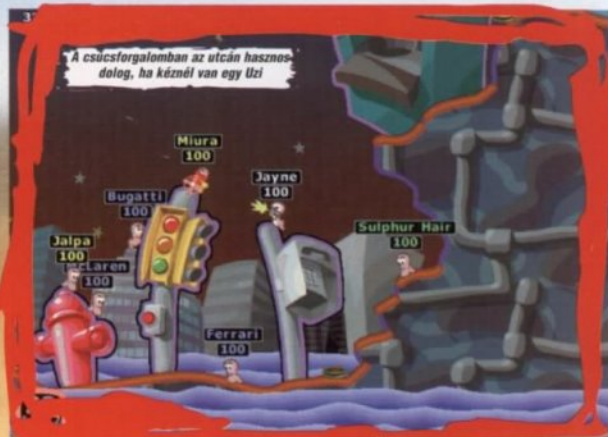
Csúszmózásainkat a kurzorbillentyűkkel mozgathatjuk. Célozni a lefelé irányval tudunk, löni pedig a Space-szel. Nyomva tartva a Space-t növelhetjük a tüzererőt. Minthogy a pályán elég sűrűn találkozhatunk taposóakkal, gyakran lesz szükségünk az ugrásra (Enter). Ha kétszer nyomjuk meg az Entert, hátatfelé fogunk ugrani, ha pedig a Backspace-t ütjük le, függőlegesen fogunk felszökkenni. Új-

gyanul a célpont kiválasztásához. A jobb egérgombbal a fegyverek táblázata hívható be. A táblázathoz a bal gombbal válogathatunk – itt az is látható, hogy az adott fegyvert még hányszor használhatjuk. A fegyverek azonban közvetlenül a funkciógombok használatával is elérhetők. Mindegyik "F" gomb egy-egy fegyvertípushoz tartozik, tehát a gomb ismételt le-



A délcsej vartoronynak már csak másodpercei vannak hátra

pes animációit is lecserélték: a folytatásban több mint 10.000 képkockányi rajzfilm minőségű humoros animáció biztosítja a küzdelmek alatti szórakozást. A kezelőfelületet sokkal inkább a számítógépesek igényeihez igazították, semhogy a konzolokéhoz, a kényelmes kezelhetőség első számú szempont volt. Az igazi szenzáció azonban a rugalmasan változó programkörnyezet: például minden országban más és más nyelven szólalnak meg a férgek. A ku-



A csúcsgalamban az utcán használodol, ha kiznól van egy Uzi

geteg ötlet érkezett a Team 17 E-Mail címére, milyen újításokat látnának szívesen a folytatásban. A játék fejlesztése '96 áprilisában indult meg, de csak decemberre tisztázódott, hogyan is fog kinézni, milyen grafikával fog kijönni a végső verzió. Az igényes vizuális megjelenésre ezúttal – okulva az előd példáján – különösen nagy gondot fordítottak, mert például Amerikában egy gyenge grafikájú játék bármilyen jó legyen is – szinte eladhatatlan. Minthogy ezúttal kizárólag PC játékról van szó, a készítőknak nem kellett vissza-

fontolnuk magukat: a játéketn SVGA felbontásban tündöklök, a hangeffektek 16 biten szólnak, a zenéket pedig közvetlenül a CD-ről hallhatjuk. A felbontáson kívül a grafika arculata is megváltozott: a 10 különböző háttérpust mintha rajzfilmekből kölcsönözték volna, a kukacaink pedig nagyobbak lettek, minek köszönhetően még az arckifejezések is jól nyomon követhető. Rengeteg az új fegyver és az új grafikai effektek, most már például van hullámzó víz, tűz- és füstfeltek is. Az első rész számítógé-

kacok magyarra való okítását természetesen az 576 Kbyte vállalta magára. Ha azonban nem lennétek meglegedve a kiejtésükkel, úgy az ún. Speech Bankba saját készítésű hangokat is berakhattok. A zenékkel is hasonló a helyzet: a konfigurációs menüben egy wurlitzer mintájú opcióval magatok válogathatjátok össze a számok sorrendjét.

V.Z.

worms 2 **Kiadja: MicroProse**

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

PI20, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Rengeteg opció e rugalmasan alakítható környezet
X Tudáshoz képest eltöltött gépigeny

92%

kapunk a célpont kiválasztásához. A jobb egérgombbal a fegyverek táblázata hívható be. A táblázathoz a bal gombbal válogathatunk – itt az is látható, hogy az adott fegyvert még hányszor használhatjuk. A fegyverek azonban közvetlenül a funkciógombok használatával is elérhetők. Mindegyik "F" gomb egy-egy fegyvertípushoz tartozik, tehát a gomb ismételt le-



Kukacaink a rajzfilm minőségű küzdelmekben sem hagyják egymásnak békét

Talán nem túlzás azt állítani, hogy Sid Meier apó igen előkelő helyet foglal el a számítógépes játékok nagy öregjeinek pantheonjában, hogy nemondjam: a Szentháromság egyik tagja (mondjuk az Atya). Mint a Microprose alapítójának neki köszönhetjük azt a sok ezer álmatlan éjszakát, amit olyan apróságokkal szerzett nekünk, mint mondjuk a Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization, vagy a minden idők legjobb stratégiáinak kikiáltott Civilizationok – hogy csak terjedelmes bünlajstromának legszebb ékköveit említsem. Nemrég különféle ügyes-bajos dolgok miatt megugrott a nevünk, mint mondjuk a Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization, vagy a minden idők legjobb stratégiáinak kikiáltott Civilizationok – hogy csak terjedelmes bünlajstromának legszebb ékköveit említsem. Nemrég különféle ügyes-bajos dolgok miatt megugrott a nevünk, mint mondjuk a Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization, vagy a minden idők legjobb stratégiáinak kikiáltott Civilizationok – hogy csak terjedelmes bünlajstromának legszebb ékköveit említsem.

Sid bátyó elég nagy fába vágta a fejszét a Gettysburggal: fiktív, "mi lett volna, ha" típusú adalékokkal megpróbálta óráról-órára rekonstruálni az amerikai polgárháború döntő csatáját.

nak számító iktózetet, amely 1863. július 1-3. között zajlott le Gettysburg városka közelében – ráadásul a manapság uralkodó divatnak megfelelően az egészet real time-ban. Mielőtt valaki arra gyanakodna, hogy a C&C-klónok immáron végeláthatatlan sorának újabb tagjával bővült a játékpalletta, azt megnyugtatom: mr. Meier szokásához híven ismét egy egészen új, egyedül elképzeléseken alapuló játékkal rukkolt elő, ami távolról sem hasonlít egyetlen másra sem a piacon levő választékból.



Ez a hely 800 rénes pontot jelent majd a végszámoláskor

SCENARIOK

A főmenü egyszerűbb már nem is lehetne: indíthatunk gyakorlást, scenariot, végigharcolhatjuk a csatát (ez a szokásos campaign-mód helyi viszonyokra kvantált változata), multiplayer játékot indítunk, vagy állást töltünk. Scenariokból 22+2 darab van. A 22 a háromnapos csata főbb mozzanatait dolgozza fel, a kezdetektől egészen addig, amíg Lee tábornok és konföderációs csapatai súlyos utóvédharcok közepette elvonulnak a harcmezőről. A csata csúcspontjának a Pickett tábornok kétségsbeesett rohama számíthat.

A Cemetery Hillen kiépített északi védővonalak ellen – az a hadművelet, amit romantikusabb érzületű amerikai történészek valóságos hőskölteménynek tartanak a mai napig – némileg objektívabb szemléletűek és előérzések-től mentesebbek pedig a britek 1916-os somme-i offenzívájához hasonló égbekiáltó ostobaságnak. A +2 scenario az első és az utolsó a listában: előbbi egy véletlenszerűen generált helyszín, amelyben egy megadott nagyságú hadmozdulatot hoz létre a masina, az

utóbbi pedig a First Contactot megelőző mozzanat, amikor 1-én reggel az első déli csapatok megérkeznek a későbbi csatamezőre (ez a "campaign"-ben nem is szerepel). Ha az egész csatát indítjuk, akkor az utolsó scenario eredményének (veszteségek+elfoglalt pozíciók) függvényében kapjuk a következőt.

A scenario vagy campaign indítása után ki kell választanunk, hogy melyik felet óhajtjuk kommandírozni, majd a nehézségi fokozat beállítását követően, ami – Meier atyánkra teljesen jellemző módon – több összetevő kombinálásán alapján egy bizonyos személyiséget kölcsönöz az AI-nek (Difficulty és Personality), továbbá meghatározza a csapatok kiindulási pozícióit és indításkor már élő parancsait. Ez vonatkozik egyben a helyszínre érkező friss egységek időzítésére, továbbá a tartalékban levő (pillanatnyilag fiktív) csapatokra is.

CSAPATOK

Csapatokból a kornak megfelelően alapvetően három féle (gyalogság, lovas és tüzérség) van, amelyeket ezred-, illetve dandár szinten irányítunk. A formációknak megvan a maguk kis parancsnoka (általában egy lovas, névvel jelölve), aki rendszerint nem képvisel harcerőt, viszont rajta



Hát a jobb szárnyon álló jenkik elég kellemetlen helyzetben vannak...

Adáz rohamra indulnak déli déli vítézelim egy pimasz jenki ütög ellen



SID MEIER'S

ÉSZAK

GETTYSBURG

keresztül a parancsnoksága alatt álló csapatoknak általános parancsokat is adhatunk. A csapatok eredményességét két összetevőből alakul ki: hatékonyság és morál. Az előbbi képzettségükből adódik (a scenariók elején külön seregszemle keretében megtekinthetjük a veterán, illetve némi tapasztalattal már rendelkező csapatokat, köztük a legjobb dandárral), utóbbi pedig a harcmezőn pillanatnyilag elfoglalt pozíciójukból (ha a menüben nem kapcsoljuk ki ezt az opciót, akkor egyébként menet közben is folyamatosan kapjuk az erre vonatkozó infókat). Pozitív tényezők: saját csapat az egység valamelyik szárnyán, illetve a hátában; parancsnok a közelben; fedezék (például erdő, vagy az egység be van ásva). Negatív tényezők: egy előzőleg már megfutamodott egység a közelben; támadás a szárnyak felől vagy az egység hátából (tök jó, mert ha teljesen bekerülünk egy csapatot, akkor megadják magukat, és elvonulnak hadifogolyként), erős tüzéségi tűz több ütegből, vagy ha mozgási formációban tüzelnek rájuk. Vörös nyílak mutatják, hogy az egység honnan kapja a tüzet, fekete, hogy ő kire lö (illetve menetben fehér a lehetséges célpont).

Az aktuális egység kijelölése a zászlajukra kattintva történik, ilyenkor alul megjelenik a típusára jellemző menü, amelynek pontjairól jobb kattintással kapunk infót – egyébként elég egyértelműek lehetnek mindenkinek, aki valaha is játszott már stratégiai játékkal. Az első négy a formációt állítja be: harc közben célszerű a vonal (Line), menetben az oszlop (Column), az előrenyomuló ellenség lassítására a szétszóródás (Skirmish), míg a Wheel paranccsal az egységet forgatjuk. Nagyobb hadmozdulatokat a click után húzható nyílal jelölhetünk ki, kisebbeket az Advance ikonnal, amire az egység előrenyomul egy kicsit. A Halt paranccsal leállítja a mozgást, az utóljára kijelölt formációba állítja a csapatot (menet közben nem lehet formációt váltani) – ha pedig van célpont, akkor a csapat tüzet is nyit. A Charge

Legnagyobb zoomnál már egész csinos látványt nyújt a játékter; Scales tábornok is elégedett vele...



paranccsal az egység megröhozza azt az ellenséges csapatot, amire utóljára tüzelt. Ezt csak magas morállal rendelkező csapatok hajthatják végre, továbbá azonos célpontra célszerű egyszerre több csapatot is rohamra rendelni a kelemes végeredmény végett. Double Quicket választva a csapat futva haljtja végre a formációváltást vagy a mozgást, de ha ilyenkor támadás éri, sokkal nagyobbak lesznek a veszteségek is. A Hold paranccsra az egység akkor is kitart pozíciójában, ha a veszteségek miatt tulajdonképpen menekülnie kéne, de ez csak akkor lehetséges, ha parancsnoka a közelben van (ha nincs, akkor előbb hozzá kell rendelnünk az Attach ikonnal egy közelebb levő másikhoz). A többi egységnek is a gyalogokhoz hasonló a menüje, kivéve a tüzéséget, ahol külön van egy ikon a tüzelési pozícióba helyezéshez (Unlimber), továbbá – ha az Auto nem smakkal – célpontot is választhatunk.

Pár szót a képernyő tetején levő menükről: a Game-ben a szokásos load/save/feladás opciókat találjuk; a View-ban a jobb alsó sarokban levő zoom ikonhoz hasonlóan kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk, valamint forgathatjuk a já-

téket; Reportsnál találjuk az eddigi fontosabb események jegyzőkönyvét, a csapatba küldött csapataink listáját, megnézhetjük az eddigi történet események gyors visszajátszását maximális nagyításnál, továbbá a végső értékeléshez hasonló részeredményt kapunk a csata jelenlegi állásáról; az Info szöveg-egyet segít ad a játék egyes részéről; a Leadersnél meg lehet keresni a parancsnokokat; a Bugle calls pedig tkp. meg-egyedik a csapatok parancsaival.

A pennsylvaniai jól küzdöttek, a délnek pedig "elhulltanak legjobbjait a hosszú harc alatt"...



A scenario végén pontozásos értékelést kapunk az eredményről: ez áll egyrészt az n VP-vel jelzett stratégiai pozíciók birtoklásáért járó pontszámból (ahány VP, annyszor 100 pont), továbbá a megölt/foglyul ejtett katonákért kapott pontokból (az extitált gyalogosok 1, a lovasok 2, míg a tüzérek 3 pontot hoznak a konyhára). Campaignben nemcsak a következő scenario függ a végeredménytől, de az ottani kezdőállás – így kezdetek tehát minél jobban kihasználni a scenarioban rendelkezésre álló időt!

ÉRTÉKELŐ

Midőn meghallottam, hogy Sid apó új játékát jelentkeztet a piacon, természetesen néhány örömtüzet gyújtottam kies kis szobám közepén – amikor viszont behullottam a játékba (vagy legelőbb a béta-verzióba), egy cseppet azért meglepődtem, mert nem igazán azt kaptam, amire számítottam. Félreértés ne essék: a játék szerintem kitünő! A kezelési rendszer szokás szerint tökéletes, a terep pseudo-3D megvalósítása is egészen egyedi, az animációk és a hangulatos festmények úgyzintén a helyükön vannak, és a hangok ellen sem lehet semmi kifogás – na de "nomen est omen"-alapon nem vártam volna, hogy Sid Meier "csak" EGY csatát dolgoz fel. Sokkal inkább jellemző lett volna fent nevezett megalománias úriemberre, ha mondjuk az egész polgárháborút játszattuk végig velünk, tehát igen meglepődtem, amikor a szokásos 30 órányi játékra számítva helyeztem kényelembe magam a monitor előtt – és alig röpké 3 óra múlva már készen is voltam mindennel. Persze, ha jól belegendolok, a partit "rövidségnek" tulajdonképpen a téma az oka – a szerzők kihozták mindent belőle, amit csak lehetett. Egy ramek kis játék – na de egy Sid Meiertől ez kevés...

CoVBoy

KDÉLELLEN

RE



sid meier's gettysburg	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENEBONA	
PIRÓ, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95	
✓ Egészen egyéni stílusú stratégia	
• intelligens AI • állandóan változó kezdőállások	
X Nehéz mindig felülmúlnia magát...	
88%	

Hatalmas gumiabroncsok, bonyolult felfüggesztések, írtózas kardántengelyek és mindehhez egy nevenségesen eltérő méretű kasznit: igen, ez a monster truck. A Psychosis legújabb játékában 9 ilyen monster truck a főszereplő, melyek – ahogy az a valóságos showműsorokban is lenni szokott – mindegyike egy-egy külön jelenség. Lássuk a versenyzők rövid bemutatkozását!

Egy régi típusú tragocással, Enzo, az izompacsirolt olasz érkezett. Nadia a piros Jeepjével a női nemet és a németeket képviseli. Karl, a kopasz jamalcai egy VW kisbusszal áll rajthoz. Lean, az ausztrál kicska csak magát szereti, no meg a felsőcízeit furjongát. A kate sörösi Aaron, aki rajong a löfégyverekért, az Államokból került



Íme a "kocka" Lada monster truck kiszereelésben

ide, ő egy Big Foot volánja mögött foglal helyet. Miyuki egy újabb versenyző a sebőbb nemből – mint Japánban minden, ő is és a Buggy-ja is egészen apró, de nagyon gyors. Nail, az otromba angol a biztonságot tartja a legfontosabbnak: egy kiszuperált katonai páncélost alakított át a versenyhez. Bear, mint büszke hazafi, az orosz csúcs technológiát, a Ladát választotta: csak az a kérdés, hogyan tudja az izomköteget ebbe a "fémdobozba" bepréselni. Végül a sort a szerzi Michelle zárja Franciaországból, aki természetesen egy nőies kocsit, egy fehér bogárhátút vezet. Miután betöltötték a játék, a számunkra szimpatikus szereplőt a főmenü Select Truck pontjánál választhatjuk



Nail páncélozott autója az egyik legmasszívabb

ki. Akik játszottak már a Destruction Derby valamelyik részével, azoknak a menük és a játékmenet felépítése már nem lehet ismeretlen. Először is a verseny típusát (Select Race) kell meghatározni, ami lehet hagyományos, három körös verseny (Circuit Racing) vagy egy hosszabb, ellenőrzési pontokkal tarkított útvonalon folyó – rallyhoz hasonló – verseny (Endurance). Ez utóbinnál nincs meghatározott útvonal: mindegy, hogy hogyan és hol végünk át, csak az ellenőrzési pontokat kell a megfelelő sorrendben – és per

se elsőként – elérni, amiknek a helyzetét a képernyő alján egy piros nyíl mutatja. Akárhogyan azert sajnos nem lehet átugrani, lévén, hogy az autó minden durvább leérkezésnél és koccansnál sörül, amit alul egy fogatkozó csik – a késsőbbekben pedig a motorból kicsapódó füst – jelez. A harmadik versenytípus a Car Crushing, ami annyit tesz: autótörés. Ez az a verseny, amit a külföldi TV adókon is látni: egy stadionban két pálya van kialakítva, melyeken kiöregedett roncsautókat helyez-



A kocsizás a közönség kedvence

nek egyidejű játékot jelent; a játékosok egymás után következnek. Végül van természetesen gyakorlat (Practice) és időmérő futam is (Time Trials), ezeknek előnye, hogy azután választhatunk pályát. Néhány pálya csak azután lesz aktív, ha már felsőbb osztályba kerültünk a bajnokságon. A játékot a harmadik osztályban kezdjük: itt még csak négy futamot kell végigmenni. Ha elők vagyunk, jön a következő osztály, dupla annyi pályával, és így tovább. Kör alakú pálya (ami alatt persze nem szabályos köröket kell érteni) összesen 7 van, míg az Endurance-on 4 környezetben 5 útvonal van kialakítva. Ez összeadva tehát 20-7 pályát tesz ki. A környezet sokszínűségére nem lehet panasz: füves réteken szá-

guldozhatunk, szitáló hóesésben jéges úton csúszkálhatunk, az egyik helyszínen pedig fortyogó láva fölött kell áthalatnunk.

Az Options menüt azt hiszem nem kell túlságosan részleteznem: itt állíthatjuk be a nehézséget (Difficulty), az irányítást (Controls), az effektek hangerejét (Audio), a grafika részletességét (Details), és ami a legfontosabb, itt tölthetünk állást (Load/Save). Állásmentésre természetesen csak a bajnokságnál minden futam után nyílik lehetőség, ennek a menete PC-n teljesen megegyezik a PlayStation-verziónál: tehát (mint egy memóriakártyánál) ki kell választanunk egy blokkot, s nevet adva neki oda kell mentenünk.

A futamok a főmenü utolsó pontjával, a Go-val indíthatók.

Az irányítással most nem kívánok foglalkozni, csak néhány érdekességre kívánok felhívni a figyelmet. Ha rükkeltébe kapcsolunk és látni akarjuk, merre tartatunk, nyomjuk le a hátramenettel együtt a le-körzombot is. Az Endurance során előfordulhat, hogy beragadunk, vagy olyan helyre esünk be, ahonnan nincs kiút: ilyenkor segítséget kell hívniuk. Csak nyomjuk le a W-t, és máris kiemel minket egy helikopter, a visszavisz abba az ellenőrzési ponthoz, ahol legutóbb elhagadtunk. Mellesleg hogy ne tévedjünk kerülőútra, érdemes az el-előtlen haladóköt követni, s csak akkor leválni, ha már biztosra megyünk.

A játék grafikailag ugyan nem rossz, a poligonok például rendezes be vannak árnyékolva, de azért '97 végén egy kicsit töböt vártam volna. Az még oké, hogy a program csak VGA-ban fut, de akkor legalább ne lenne olyan durva a vásás, hogy egy nagyobb ugratónál a sommiba repülünk. Ezzel összefüggésben viszont a sebességgel szerencsére nincs gond: a gyors grafikának köszönhetően enyhe költői túlzással még a kerekünk alá kerülő kavicsok is érezhetőek, minék köszönhetően az irányítás messzenemően kielégítő, a kocsi frankón,

MONSTER TRUCKS



Ha baj van, az égől érkezik a segítség

te el. A versenyző feladata egyszerű: ezeket a meghatározott idő alatt minél jobban szét kell lapítani – a munkálatokhoz segítségére lesz az ugrató. Ha bajnokságon (Championship) akarunk indulni, azt a főmenü Game Setup opciójába lépve tehetjük meg. Bajnokságot csak a Circuit Racingben és az Endurance-on játszhatunk, ugyanis a Car Crushing egyfajta joker játék lesz az időnyek végén: vagyis még növelhetjük egy kicsit a helyezéseinkkel elért pontszámokat. Maximum kilencen többjátékos, multiplayer módban is lehet játszani, de ez sajnos

életlenül rugózik. Az útközéseket is jól megoldották: óvatosan ugyan meg lehet egymást taszítani, de ha egyszer összeakadnak az óriási kerekék, mindkét karkaskodó szinte teljesen leblokkol. Elégé zavart azonban, hogy nincs manális váltó, a világhajkon futamalmat pedig sehoggy sem tudtam visszaénezi, mivel a Replay opcióit hiába kerestem. Ráadásul ha DOS-ban indítottam el a játékot, még a pályák végén levő animációkról is lemaradtam.

Maximum kilencen többjátékos, multiplayer módban is lehet játszani, de ez sajnos

TÜNÉS AZ ÚTBÓL!

monster trucks **Kiadja: Psychosis**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Pi20, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA

✓ Klasz ugratások • élthő mozgások • dímbes-dombos terep
✓ Nincs visszajátszás • durva képernyő update

74%

Az versenyszimulátoroknál kezd divattá válni az, hogy szabad kezut adnak a járgányok beállításainál, s így vezetési stílusunkhoz igazíthatjuk azokat. Kezdődött

grafika. Hiába játszol akár 800x600-as felbontásban, a távoli tereptárgyakból alig tudsz kivenni valamit. Ez VGA-nál csak fokozódott, ahol a levegőben lógó fenyőfák és méteres el-el-tűnő szakadékok díszítették az utat. Fiúk-fiúk, ezt azért tényleg nem kellett volna! Lássuk a gépigényt. Különösebb gondom nem volt vele, VGA felbontásnál bőven elég egy sima P100-as, de az SVGA-hoz már komoly Pentiumok kellene. Persze van 3Dfx



Nem értem, miért ilyen kihalt ez a város. Pedig senkinek sem szóltam, hogy jövök...

A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk autónkat, és egy Paint Shop ikont. Ezzel saját fényezést készíthetünk járgányunkra (á la Nascar). Találhatunk még itt egy Test Track feliratot is, ezzel a legnagyobb sebességet (top speed), fordulékonyaságot (skid pad), fékeket (braking) és irányíthatóságot (handling) próbálhatjuk ki.

Ajánlom, hogy ezt sűrűn használjuk, mert egy esetleges problémánál (pl. az autó értelmetlen okokból folyamatosan jobbra kanyarodik...) nehéz megtalálni a hibát. Összességében nem lenne rossz, ha egy kicsit jobban odafigyeltek volna. A pályák között olyanok vannak, mint a maya birodalom, Seattle belvárosa, egy tengerparti kisváros (ez mind nagyon jó, csak a többitől ne szóljunk), stb.

ez az FIGP-nél, és jelent meg sorra mindenütt (Scream2, NFS2...), és még önmagában nem lenne baj (sőt, ellenkezőleg), de egyre inkább értelmetlenné válik azazal, hogy csak dísznek szolgál a sok Car Setup felirat. Erre figyelhetek fel az X Car készítői, és ez alkalommal jóval nagyobb szerepet tulajdonítottak a grafikonoknak és számoknak. Sajnos azonban a fiúk megfeledkeztek arról, hogy a programnak ki is kéne valahogy néznie. Márpedig ez ma-napság nem lenne hátrány, főleg ha autószimulátorról van szó.

Lássuk miből is áll a program. Autó gyanánt 17 prototípus közül választhatunk. Ezek elég egyformának tűnhetnek, különbségeket csak a tulajdonságaiknál lehet találni. Javaslom, előbb egy nagyobb verdát válasszunk, mert igaz, hogy lassúbbak, de az irányíthatóságuk sokkal jobb. A pályák elég egyhangúak: a 11 pályából kb. 7 ugyanarra a sémára épül. Egy halom fa, zöld fű, négy-öt lelátó... hát könnyűgöm, ha tudtak egy-két egész normális pályát is csinálni, akkor a nagy részét minek kellett ilyenekkel elszórni? Talán ha majd kiadnak hozzá egy kiegészítést (ami nem valószínű), abban kijavíthatják ezt a bakt. Kár érte. Emellett még volt valami amivel nem voltam megelégedve:

támogatás is, aminél ez sem jelenthet problémát.

A versenyszámokat nem variálták túl. Indulhatunk gyakorlison (Preseason), gyors ver-

utóbbin két gyakorlásra, és egy időmérő edzésre van lehetőség (nem értem, miért hagyták ki a bajnokságot?). Több helyen is találkozhatunk a Modify Car menüponttal. Itt finomíthatunk az autók beállításain. Ezekre térnek most ki bővebben:
 Engine: motor
 Gears: váltóátételek
 Brakes: fékek
 Suspension: kerék-felfüggesztések
 Aerodynamics: légellenállás
 Tires: kerekek
 Fuel: üzemanyag-tartály
 Steering: kormányzás

Próbáltam realizáltságra törekedni, kisebb-nagyobb sikerrel. Egyszer kipróbáltam, hogyan viselkedik a legerősebb motor a legkisebb járgányban. Jó volt, úgy ment, mint egy rakéta. A gond ott kezdődött, ahol az első kanyar... Az sem rossz, hogy minden motornak külön hangja is van, bár a minőségükkel nem voltam megelégedve. A legzavaróbb volt az egészben, hogy az autó nem tud elemelkedni a földtől. Hiába dülöngél a kanyarokban jobbra-balra, a kerekek végig lent maradnak az úton. A verseny egész hangulatos, elég egy rossz mozdulat, és máris előttem van az egész mezőny. Az ellenfeleket likvidálhatjuk is: ez a legegyyszerűbben úgy történhet, hogy amikor beértük áldozatunkat, próbáljuk meg "betolni" az előttünk haladót. Ennek hatására ő a szó szoros értelmében szembe fogja találni magát a mezőnyvel, mi pedig máris egy hellyel előrébb találjuk magunkat. Tudom, tudom, a sportszerűség nem az erős oldalam. De a vereség sem!

G.P.

X - PADKÁK

CAR

EXTREME MACHINES



Seattle-ben felhőkarcolók között kell száguldozunk



Azért vessetek egy pillantást az autó fényezésére is!

X CAR Kiadja: Bethesda

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

PI00, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

- ✓ Egy autó beállításával hetekig is elvan az ember
- ✓ Elevált grafika • hatalmas pályák

80%

Kelőképpen széles baráti köröm egyöntetű véleménye, hogy ebben a pillanatban a V-Rally-nál nincs jobb PSX-es autós játék a piacon. Mivel ezek a srákok kizárólag a játszhatóság és az élvezhetőség szempontjából tekintik a programokat, sokat adok a véleményükre. Amikor megérkezett a Total Drivin PSX-es változata egyből megmutattam nekik, hogy mik a benyomásaik – a fogadtatás abszolút kedvező volt.

TOTAL DRIVIN = TOTÁLIS ÉLVEZET?

Az ember fia (lányja) minél többet akar a pénzért – ebből a szempontból a TD tökéletes vétel. Már csak azért is, mert 5 féle stílusban vezethetünk: IndyCar, hagyományos rally, Dakar rally, buggy, sport – olyan az egész, mintha belestünk volna egy "egyét fizet, ötöt kap" akci-



Egyiptom.
Sikrázó napsütés.
A hajam csodálatos

nunk, plusz a különböző időjárási körülményeket (eső, hó, jég, homok, aszfalt, meggyás) – szóval úgy gondolom, hogy a játék elég sokáig elszórakoztathatja gazdáját. És még akkor nem is beszéltem a különböző pályákról (város, sivatag, erdő, mező, hegyi szerpentin), melyekből csoportonként többet is kell teljesítenünk. A Total Drivin irányítása eléggé életszerű. A

hozzátartozik, hogy a buggy sebessége a rallyhoz képest pite, de ne legyünk telhetetlenek...

A játék grafikája osztályon felüli. A pályák (már csak a különféle országok és tájak miatt is) maximálisan változatosak, nagyon-nagyon szép a háttér és ami a legfontosabb: minden olyan életszerű! Amikor behajtunk egy erdőbe, tők sötét lesz, a tavaszi áradások elérik a megsüllyedt hidakat (ilyenkor kis patakokon hajtunk át, fröcsköl a víz), felverődik az őszi avar és sár – egyszerűen minden nagyon korrekt. Svájcban bombasztikus látványt nyújtanak a csillogó felületű hegyi tavak, a havas hegygerincek. De még csak most jön a java! Ez az egyik első olyan autós játék



az utat). Itt viszont néha bemegetünk a nagyvilágba, árkon-bokron át (bizonyos keretek között) – tők jó móka például, amikor a buggyval nem az úton megyünk, hanem keresztül a dombokon, aztán a végén kecses ívben landolunk egy töcsében (rosszabb esetben a tengerben). Sőt, az is előfordult már, hogy egy nagyobb repülés után egy téglafal mögött kötöttem ki, ahonnan maximum daruvál tudtak volna kiszéni (de ha olyan kedvem volt, kipöccintettem egyik ellentelemt az út mellett levő "susnyásba", ahonnan nem tudtál visszajönni). Egyszerűen a grafika tényleg bombasztikus. Ami kíváncsivalót hagy maga után, szerintem az a kocsik kidolgozottsága – fel lehet ugyan ismerni a leg híresebb típusokat, de azért még egy kicsit csiszozhattak volna rajtuk. DE szerintem ez sem olyan egyetlengető hibák.

A Total Drivin zenéiről is csak jókat tudok mondani. Ha egy stereó TV-n, esetleg erősítőn hallgatjátok őket, biztos az örület! Talán a hanghatások lehetnének jobbak, esetleg a motorhang erősebb, de hát semmi sem tökéletes...

A Total Drivin és a V-Rally között nehéz eldönteni, melyik a jobb. Az irányítás és a táj szépsége mindenképpen a TD javára billent a mérleg. A kocsik kinézete és életszerűsége viszont a V-Rallyé. A pályák hosszúsága és mennyisége mindkét programban körülbelül egyenlő, tehát nincs más megoldás, mindkét játéknak oda kell kerülnie a gyűjteménybe.

MARTIN



A zöld 911-est
mögöttem
Dr. Paulus Zoltán
tesztpilóta vezet!

óba. A játék elején csapatot kell választanunk (8 lehetőség adott), minden csapatnak 5 féle kocsija van (a különböző versenyfajtákhoz) és még ezek a kocsik is különböznek egymástól (értelmszerűen csapatonként). Más játékokat azért lehet könnyen megenni, mert

ha kitanul-
tuk az összes vezetési
fortélyt és már minden pályán el-
sők vagyunk, akkor milyen újtonságot
nyújthat a további nyújtás? Nos, a Total Driv-
in-ban 5 féle vezetési formát kell megszok-

kocsik nem
pattognak nikkelbolha
módjára, csak a legnagyobb kor-
mányzási hibák esetén borulnak fel, és vala-
hoggy úgy érzi az ember, mintha tényleg egy pár-
száz kilós vas "valamit" irányítana. Ki tudok
borulni az olyan autós játékoktól, ahol a kocsik
lávirányítás makettek módjára csúszkálnak,
repkednek és imbolyognak. Nagyon letszik pél-
dával az is, ahogyan a kézfízetek megoldották – a
rally kocsikkal akár így is végig lehet szágulda-
ni a pályákon, hogy sziate kizárólag csak a ké-
zfízetek rángatjuk. Allat! Mondjuk az igazság-
hoz

(én
eddig
csak az osré-
gi Motor Toon
GP-ben láttam
ilyet), amely nem egy
képzeltbeli betonfalnak kezeti a pálya (vagyis
az út szélét). Mas programoknál ugyanis ha ne-
kiütközünk valaminek, vagy éppen olyan hely-
zethe kerülnök, hogy kisdodrúdnák a pályáról
ez nem történik meg (mert ott van ugyan a táj,
de "megsincs ott", mert ráhajítani nem tudunk
– mintha egy láthatatlan "üvegfal" szegélyezné



Moszkva.
Zuhogó eső.
A hajam
még mindig
csodálatos



TOTAL DRIVIN KATALIZETOR

total drivin **Kiadja:
Oceon**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

✓ Gyönyörű tájak • változatos
X A kocsik lehetnének szebbek

90%

SPIROU

Spirou és Tintin, a két francia képregényhős nem túl közismert mifelénk, habár egyes csatornákon épp mostanában tűznek műsorra néhány rajzfilmet velük. A SNES-tulajdonosok viszont már mindkettőjükkel találkozhattak, vagyis két újabb Infogrammes SNES átíratról lesz szó.

Spirounak New Yorkban akad dolga, ahol a világ legkiválóbb tudosai gyűlnek össze, hogy megvisszák az eredményeiket. Közülük van Champignac gróf is, a híres feltaláló, aki a jeles eseményt legújabb találmányainak bemutatására akarja felhasználni. Spirou és Fantasio – mint a gróf legjobb barátai – ezt az alkalmat nem hagyhatják ki, s velük van a tőlük elválaszthatatlan mókus, Spip is. Már kezdődne az előadás, de Champignac szórén-száján eltűnik. A tudóst az életvemlőt nőszelem, Cyanida rabolta el. Cyanida a gróf találmányait és gépeit örüli tervének megvalósításához akarja felhasználni: szolgásgarba sülyesztené az emberiséget. Spirou azonnal üldözbe veszi Cyanidát, mielőtt Fantasio további információk után kezd nyomozni.



Cyanida ésszevonott szemüdekkkel figyeli Spirou akrobatikus mutatványait

A játékban 13 oldalra scrollozó pályán keresztül kell Spirou-t átvezetnünk. Spip végig hősünk közelében marad. Erőmes figyelni, hogy merre vagy mit mutogat, sokszor a segítségével találhatjuk meg a helyes megoldást. Hősünket joystickkal vagy billentyűzettel irányíthatjuk. Bónuszokból elég kevés van: többnyire sapkákat vehetünk fel, amiből 50-et összeszedve plusz életet kapunk, és néha találkozhatunk energiát adó szivakkal is. Utunkat az utcán kezdi, ahol lezuhanó cserepes virágok és kőbor ebek veszélyeztetik épségünket. Az ajtókon keresztül az emeletekre is felmehetünk, sőt, a vilányzeteteken is átmszhatunk. A pálya végén

Az Infogrammes platformjátékaival kapcsolatban sokszor szót ejtettem már arról, hogy a játékaik tervezői legtöbbször nem azt tűzik ki célul, hogy szórakoztassák a játékoszt, hanem azt, hogy minél jobban megviseljék az idegeit. Ennek a mintapéldája a Tintin in Tibet.

Tintin – Spirohoz hasonlóan – szintén egy újságíró-palánta, aki a történet legelején éppen szabadságra tárt a hídfőte Svájcban, Haddock kapitány és hűségese kuttyja, Snowy társaságában. Ott értesül a hírről, miszerint egy DC3-as, a Patna-Kathmandu járat félúton lezuhant a hegyek között. A hír igencsak megrázza hősünket, hiszen a gépen utazott rég nem látott barátja, Chang és Changet Tintin egy kínai utazása során ismerte meg: a fiút egy sebes sodrású folyóból mentette ki. Tintin nem hajlandó elfelejdeni, hogy barátja meghalt, főként mivel még aznap egy álmot lát, mely szerint Chang túlélte a katasztrófát. Haddock kapitánnyal azonnal Tibetbe indul, hátha sikerül még idejében megtalálnia...

Ezek lettek volna az előzmények, amik mondjuk nem is csak előzmények, hiszen a fenti kalandokon nekünk kell átvezetnünk Tintint. Az események kronológiai sorrendben következnek, tehát elsőként Kinában találjuk megunkat a Jangce

Tin Tin in Tibet



Haddock kapitány a repülőgép roncsain pihenni ki táradalmait

mellett. A folyó áttörte a töltést, ezért Tintin vonatján kényszerpihenőt tart – hősünk gyalog vág neki a további útnak. Rogton bele is kószolhatunk az Infogrammes féle kibabráls játékmenebe: az egyáltalán minden elképzelhető dolog sérülést

okoz. Elég ráhejes, ha például betegedolunk, amint az egyik újság hallozasi rovatában a következő olvasható: Tintint, a világhírű riportert halálra gázolta néhány játszódó gyerek. Na mindegy, törődjünk bele, hogy Tintin nincs a legjobb kondícióban és induljunk! A vonatról kidobált csomagokat csak egyszerűen ugorkozni át (V), a rehangzó gyerekeket pedig magunk felé irányítva Tintint (le) kerüljük ki. Futni a C-vél lehet. A pálya végénél a csomagot rá kell dobni (C) a csomag szimparrá, ezen kelhetünk át a mélyseg felé, majd a törökony deszkárolt kett gyorosan továbbmenni. Itt jön majd a mentési ceremónia, s máris Svájcban folytatódik tovább a történet. Chang érkezésével Haddock kapitány adja át a levelet, a tragédiáról pedig a TV-ből értesülhetünk. Innen felel Tibetbe megyünk, s még majd további 13 pályán kell helytállnunk, hogy végül megtaláljuk Chang-et. A karakterekkel beszélgetni egyszerűen melléjük állva tudunk, felvonn/letenni tárgyakat pedig a felele irányból. A dialógusokat az Enterrel nyomhatjuk tovább. A hegymászó csakány használatával ügyeljünk arra, hogy ha meg akarunk egy falon

Spirou a gróf egyik találmányának, a Micropulsernek az áldozatává válik; Cyanida kétfelére zsugorítja össze, s így kell átjutnia a játékbolton. A padló hasadékaiban a játékmackók pocokját ugratóként használva tudunk átkelni (a magasban találhatunk egy bónusz-helyszínt), majd később a lufiba kell belekapaszkodnunk. Ha túljutottunk, a B lenyomásával meg tudunk szabadulni ellenségeinktől. Egy kis metrózás után egy gyártelepen találjuk megunkat. A szűk résekben hason csúszva tudunk átjutni, a robot-pókokat egyszerűen lövjük ki. A továbbiakban meg hűvedéseken, katakombákban, barlangokban, mocsárban, dzsungelben, folyik tovább az üldözés, míg végül eljutunk Cyanida bázisáig. Az igazat megvallva a feladatok színvonalával nem voltam túlságosan megelégedve. Első nekifutásra a legtöbb pályát sok bosszúságot fog okozni, viszont miután rájöttünk a trükkökre, pillanatok alatt végig lehet rajtuk futni.

spirou

Kiadja: Infogrammes

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX, 6MB RAM, 1xCD, VGA, SB

✓ Képregényes stílusú hátterek
✓ Túl egyszerű pályák

72%

tin tin in tibet

Kiadja: Infogrammes

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX, 6MB RAM, 1xCD, VGA, SB

✓ Sok pálya • változatos grafika
✓ Idegesítő és kiszámíthatatlan akadályok • irányíthatatlan

65%

Réges-régen, egy messi-messzi galaxisban... pontosabban nem is annyira régen, csupán négy éve, hogy elsőként eljuthattunk a Lylat naprendszerbe. Ezt akkor a forradalmian új, SNES-es FX chip segítségével tehetjük: a Star Fox (vagy ahogy itt Európában nevezik: Star Wing) mérföldkőnek számított az űrháborús játékok terén. Nos, most itt van a N64 verzió, természetesen teljesen átgürt grafikával, megreformált játékmennel, rengeteg (több mint 700!) digitalizált szavéggal.

A Lylat naprendszer negyedik bolygóján, Cornerián



Slippy sorsa és hajója az őrszörny markában van

LYLATWARS

békés civilizáció fejlődött, míg nem egy helybéli tudós, Dr. Andross teljesen be nem csavartott: a majomképi géniusz féltelmes fegyverek fejlesztésébe kezdett. A ténykedésére azonban hamar fény derült, ezért Pepper generális elfogatta, és száműzte a Venom nevű bolygóra. Ott évelt később különös aktivitást észleltek a Venomról, aminek a kivizsgálására a három űrhajó, a Star Fox team indult: James McCloud, a ravasz róka, Pigma Dengar, a sunyi disznó, és Peppy Hare, a gyors nyúl. Miután megérkeztek a Venomra, Pigma elárulta a társait: csak Peppynek sikerült megszöknie, ő hozta a gyásos híreket Foxnak. James McCloud fiának. Azóta Andross háborút indított az egész naprendszer ellen: lasscskán, lépésről-lépésre foglalta el a planetákat, és immár Corneriát ostromolja. Corneria hadserege már nem elég az ellenálláshoz, ezért Pepper generális az új Star Fox team segítségét kéri.

A játékban Fox McCloud szerepében a Star Fox csapat vezetésére lesz a feladatunk. A csapat tagjai: Peppy, akit az imént megtuttunk be; Slippy Toad, a béka, aki leginkább műszaki képességekkel rendelkezik (ő méri be például a fölélességeit pajzsait); és Falco Lombardi, a kakas, a csapat legészakibb pilótája. Ők lesznek tehát a segítségünkre az űtön, de sokszor

persze nekünk kell segítenünk rajtuk. Ha kilövik őket, nem halnak meg, csak a következő pályán alatt a hajójuk javítás alatt fog állni. A társainkkal CS-n tartjuk a kapcsolatot, a rádióan azonban beszélgetünk az anyahajónk robotpilótájával, ROB64-gyel is. Erre akkor nyílik lehetőség, amikor a képernyő tetején egy kis sárga ikon villog. Ha ilyenkor lenyomjuk a jobb C-1, ROB64 valamilyen módon (általában "szeretetsomaggal") a segítségünkre siet.

MI IS AZ A RUMBLE PAK?
Mielőtt belefognánk a játék kie-

bizgentyű 16 eltérő impulzust tud generálni: amikor gyorsítunk vagy lassítunk csak enyhén rezeg az irányító, míg ha belerohanunk valamibe, érezhetően megre-meg a kezünk. Első hallásra persze lehet, hogy teljes mértékben hülyeségnek tűnik az egész, de tapasztalatból mondhatom: valóban fokozza a játék átélhetőségét, hiszen ezzel a kis ketyerével egy harmadik érzékszervünk is aktív résztvevőjévé válik a játéknak. A jövőben természetesen más játékok is használni fogják (sőt, már használják is) a Rumble Paket, de csak akkor csatlakoztassuk, ha az adott játék dobozán fel van tüntetve a Rumble Pak ábrája, mert például azoknál a játékoknál, amelyek memóriakártyát használnak, gondot okozhat.

A hajónk manőverező képessége is fejlődött: egy le-bal C-1 nyomva hurkot csinálhatunk, amivel az üldözünk mögé kerülhetünk. Le-alsó C-1 nyomva pedig (az All-Range móddal) egy U kanyarral megfordulhatunk. Új még a "be-pörgés" is (a hajó bedöntésének gombja kétszer), amivel a ránk kilőtt lövedékeket csekély energiavesztéssel visszapatintathatjuk. A fegyverzetünk alapvetően most is a korlátozott számú bombából (amit a B ismételt lenyomásával megtehető időben robbantathatunk), és az űrök, de űrközből fejleszhető lézerekből áll. Folyamatosan nyomva tartva a tűzlelet gerjesztője a lézert, s így befoghatunk vele célpontokat – sőt, így bombát is küldhetünk a kiszemelt áldozatra. A gerjesztett lézer a becsapódást követően a közvetlen környezetében is pusztítást végez, ez-

A címképernyőn szórakozhatunk a Star Fox emblémát bémuló csapattal



A FELSZERELÉSÜNK ÉS AZ AKCIÓ MENETE

Ha de térjünk vissza a Lylat Warshoz! A programmal egyedül vagy a VS módban max. négyen (osztott képernyőn) egymás ellen játszhatunk, most azonban csak az egy játékos móddal fogunk foglalkozni. A játék menete nagyjából ugyanaz, mint SNES-en: többnyire egy Arwing pilótaszékében találjuk magunkat, s kétféle választható nézetből hosszú légi folyosókon repülhetünk végig. Újzónás viszont az All-Range Mode: bizonyos helyeken (leginkább a főellen-ségeknél) teljes mértékben átvehetjük az irányítást, s egy négyzetes területen belül arra mehetünk, amerre csak akarunk. Az is teljesen új, hogy néhány pályán tankok, sőt tengeralattjáróval is lehetünk. Shigeru Miyamoto, a Nintendo első számú ügyvezetőjének munkája messziről meglát-szik a játékon: az akció sokkal könnyebb, mint SNES-en, mégis: hiába jászussuk végig a játékokat hűsörrel is, mindig kí-nál újabb és újabb kihívásokat. Állásmentés nincs, sőt most még continue sem (csak az életeink), a nehézség ugyanis nem a túlélésben rejlik, hanem a titkos utak felfe-dezésében, és a maximális teljesítményt díjazó medálók megszerzésében, jelen esetben a játék elején nem kell eldöntőnkünk, melyik nehézségi útvonalat válasszuk, ha-nem játék közben, a pályákon dől el, melyik az a bolygó, amelyet következően meglátogatunk.

zól pedig extra pontok-hoz juthatunk: például két ellenséget egyszerre kilöve 3 ponttal leszünk gazdagabbak. A bombákon ki-vül a pályákon szedhetünk fel energiát adó gyűrűket vagy az energiacsukunkat növelő aranygyűrűket (ebből három kell), valamint a lefűrt szárnnyűket pótló szárnnyárbet. A bónuszok sokszor mindaddig rejtvé marad-nak, amíg ki nem löjük őket valahonnan, vagy meg nem csinálunk vala-mit – például egy helyen akkor kapunk egy élelet, ha csatlakozunk a társaink által alkotott formációhoz.

A MEDÁLOK

A medálók begyűjtéséhez nélkülözhetetlen a fent említett többes találat, a kilitintéseket ugyanis csak olyan pontszámokkal kapjuk meg, aminek az eléréséhez szinte az összes űtunkba kerüli el-letlenlet el kell pusztítanunk – ráadásul egyetlen társunkat sem szabad közben elvesztenünk. Az alábbiakban minden egyes bolygó ismertetését ezzel a szükséges pontszámmal kezdem. Ha az összes medál meg-van, új opciók jelennek meg, mint például jármű-vásztás a VS móddal. Ha az Extra Mode legnehezebb útvona-lát is teljesítjük, még magukkal a hőseinkkel is rohan-gálhatunk! Az eredményeinket (tehát nem az állást) a gép minden játék után elemli.

- 1. Corneria**
Szükséges pontszám: 150. Corneria városában rögtön két út választható. A nehezebb útvonal eléré-séhez a pálya felét jelző ellenőrzési pont után meg kell mentenünk Falcot, majd a lyukas szigetek mindegyikén keresztül kell mennünk. Ha jól csináljuk, Falco egy ellenfelct követve egy vízresz mögé vezet minket. Itt mindkét fölélesség még kiapályás: a mechnék csak a "háttizsákját" kell cellozni, a régi (SNES-es) kiadási gépezetnek pedig az ágyúit.
- 2. Mateo – könnyű**
Szükséges pontszám: 200. Miután átverekedük magunkat a Star Warst idező meteorit mezőn, a főelleniségnek nem szabad a pajzsát löni, csak a citromsárga, érzékeny pontja-it. Bár a térkép nem mutatja, itt is váltathatunk az űt-nyron. A pálya fele után repüljünk át a kék nyílakból álló karikák mindegyikén, mire fénysávszerűre kapcsolunk, és

lemződnie, ejtsünk néhány szót arról, hogy miért van a játék egy az átlagostól eltérő méretű dobozba burkolva és (látszólag) miért olyan borsos az ára. Az ok egyszer-ű: a csomag magában foglal egy új kiegészítőt, egy kis elemes vibrátort. (Rossz az, aki rosszra gondol.) A dolog úgy néz ki, hogy belerakunk a kis szerkezetbe két darab AAA elemet, majd az egészet – mint egy memóriakártyát – csatlakoztatjuk az irányítóhoz. A kis



egy különös helyszín után (Itt szedhetjük össze a 200 pontot) Katinán fogjuk folytatni az utunkat.

2. Sector Y - nehéz

Szükséges pontszám: 150. Az ádáz őrscsata után az Aquas felé vezető nehezebb útvonal akkor válik elérhetővé, ha 100 pont feletti a teljesítményünk – az tehát nem befolyásoló tényező, hogy a pálya fele után felül vagy alul repülünk tovább. A pálya végén két kisebb és egy nagyobb robot vár ránk, elintézzük nem jelenthet gondot.

3. Fortuna - könnyű

Szükséges pontszám: 50. Az egyik legkönnyebben megszerhető medál: csak ki kell irtani a bázist támadó néhány hajót és az Andross által felbérlett farkas, Star Wolf harami-

likvidálható csoportokat. Bill a következő pályán hálálja meg a szövetségét. Ha nem löjük ki a hajót, a két útvonalra kényszerítünk.

3. Aquas - nehéz

Szükséges pontszám: 150. A víz alá ereszkedve könnyen végeztethetünk kiadás puszitást, ugyanis a torpedóink száma végtelen. A pálya végén levő óriáskagyló tetejéről bónusz-ként lehetjük le a kinövészeket: a főellenség megsemmisítéséhez pedig a héját összetartó nyúlványokat kell célozni, majd azután a kagyló szemét.

4. Sector X - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Az őrscsomenet átrepülve a pálya fele után két utirány választható. Ha balra fordulunk,

céltáblának tűnő kapuk jönnek, amelyeket gyorsan löve, pirosra váltanak és kinyitnak. Ha mindegyiket átrepülünk, fénysebességre kapcsolunk, és a Sector Z-be jutunk. Ha ez nem jön össze, a pálya végi robotnak a fejét kell becéloznunk (akár bombát is használhatunk, ugyanis ha sokáig bázisunk, elbocsátja Slippy hajóját, akit ezután a Titánian kereshetünk).

4. Solar - normál

Szükséges pontszám: 100. Az izzó nap felszínre fölött csak akkor szereshetjük meg a medált, ha bombát használunk a csapatban közeledő madarak ellen. A lubicoló lövészőrnyek először a kezét kell felőni, majd a fejevel kell végezni. A köpéseit löjük ki, ugyanis bombák lesznek belőlük.

4. Zoness - nehéz

Szükséges pontszám: 300. Ezen a Saturnus Panzer Dragonra emlékeztető (óriási hernyók, stb.) vízes pályán a nehéz útvonal úgy folytatható, ha az összes reflektort kilöjük. Ha egyet is kihagyunk, észrevesznek minket, és pirosra vált a fényük. Időközben csatlakozik hozzánk egy cicababa (Cat) is, ő a következő pályán is fog segíteni. Az itteni főnök (egy tenger-alattjáró) az egyik legkeményebb, csak bombákkal lehet elintézni. Bombákat a ránk kilőtt gyíngyökből lehetünk ki. Először a gépezet keményeit kell felrobbantaniuk, majd miután a gép lemerül, a periszkópot. Ezután az oldalsó tartályait szabadítsuk meg, majd amikor vissza akarja házni a tenger mélyéről, a csúrlót zúzzuk riptyára. Ezt követően már csak a maradék tartály, és a törzs van hátra.

5. Titania - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Itt egy sivatagon kell átvágnunk, meghozza egy tankkal. A pálya végén egy skorpió-szerű szörny tartja a markában Slippy hajóját. Először a karját kell felőnünk, de ha csapjuk a farkával, ne felejtünk el felemelkedni (Z+R). Ha már nem maradt egy karja sem, a mellét kell célozni.

5. Macbeth - normál

Szükséges pontszám: 150. Egy katonai vonatot veszünk üldözőbe egy tankkal. A vonat kocsijai különösen sok pontot érnek. A pálya fele után nyolc kapcsoló következik. Ha mindegyiket átállítjuk, már csak a kijelzőre, majd az ezután előbukkanó váltókarral kell rölőnünk, aminek hatására a vonatot egy üzemanyagraktárba siklatra 50 pont lesz a jutalmunk, továbbá áttérhetünk a nehezebb útvonalra. Ha ezt nem tesszük meg, külön kell elintéznünk a vonatos főellenséget a vonatra és a papírsárkányként lógó szerkezetre tüzelve.

5. Sector Z - nehéz

Szükséges pontszám: 100. Itt a barátainkat kell megvédenünk a rájuk támadó ellenségtől, valamint a Great Foxot (anyahajónkat) a felé közeledő rakétáktól. A munkába hatatosan besegít Cat is, ezért ha a medált is be akarjuk gyűjteni, talán jobb ha nélkülözünk a farsaságot, azaz a Sector X pályáiról jövünk ide. Ha nem sikerül megvédeni a hajót, a könnyű útvonalon megyünk tovább. (Mellesleg jópofa dolog, hogy így az endsequence-ben is sérülten fog a Great Fox feltűnni.)

6. Bolse - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Először az űrbázis pajzsát biztosító lézerrács generátorait kell kilőnünk. Ezután egy sereg űrhajó támad ránk, majd a medál megszerzéséhez Star Wolf bandájával is le kell számolnunk. A bázis felrobbantásához a közepén előbukkanó oszlopon a sárga egysegüket kell kilőnünk.

6. Arpa 6 - nehéz

Szükséges pontszám: 300. Az egyik

legkeményebb őrscsata: Andross fő flottájára kell megsemmisítő csapatot mérniük. Az ártalmosok 3 pontot érnek. Ha a pálya felénél nincs legalább 150 pontunk, már le is mondatunk a medálról. Ha nem akarjuk, hogy az anyahajónk likvidálja a csatahajókat, ne szőlünk oda ROB 64-nek, egyébként is Andross itt már gyakran belekontárkodik az éterbe. Itt egy láthatatlanságból előlőntő csészejel a főellenség. Amikor kinyílik, először a belsejében köröző három fényt löjük ki, majd a három kart. Ezek néhányszor újratermelődnek, de a második forduló után sebezhetővé válik a csészejel kúpe!

7. Venom

Szükséges pontszám: 200. Ha a könnyű útvonalon közelítjük meg a Venomot, főellenségként egy futó gölem után erődünk, miközben a szűk folyosót a gölem nyomában oszlopok tartászikják el. A gölem testrészeire addig kell lönnünk, amíg csak egy víz marad; csak ezután lövhetjük szét a fejt. Ezután magával Andross-szal találkozzunk: először a szemét löjük, ekkor elkezd dörzsölni a képét, miután a másik keze védtelenül marad. Ezt ismételtük meg néhányszor, s szabaduljunk meg a kerettől. A fejet szétlőve azonban Kiderul: sajnos ez csak egy ál-Andross volt, az igazit a nehezebb útvonalon kell keresni...

Ha a nehezebb útvonalon jövünk, rögtön Andross bővőhelynek a bejáratához érkezünk, ahol Star Wolfal és bandájával har minket össze a sors. Most sokkal jobb hajókkal támadnak – ha egyedül jövünk, szinte semmi esélyünk. Andross ugyanúgy kell elintézni, mint Easy fokozaton, de itt az arc mögött a valódi Andross kerül elő: egy hatalmas agy. Először a körbe keringő szemével kell végeznünk, de ezután vigyáznunk kell, mert követni fog minket. Ha elkapjuk a megfelelő ütemet, mindig lesz annyi időnk, hogy szembeforduljunk vele, és becélozzuk a kisagyat. Ekkor tüzeljünk, majd begyorsítsa a hajót a kilógó idegeket kerüljük ki, s kezdjük az egészest előlőnt. Ha netán mégis meglepetés, pürgessük az űrhajót és turbózzunk, hogy minél hamarabb kiszabaduljunk.

LYLAT



Venom felé közeledve Andross flottáját kell megirtatnunk

át körtük Pigmát is). Ez utóbbinak köszönhetően azonban ezután nem szereshető meg Bolse-on a medál, tehát ahhoz válasszunk másik útvonalat. A Solara vezető út akkor lesz aktív, ha időben sikerül végeznünk mindegyikével, tehát marad idő a bázison elhelyezett bomba használatára.

3. Katina - normál

Szükséges pontszám: 150. Fox egy régi barátja, Bill segítségével siet, aki csapásával egy óriási, "Independence Day-es" anyahajóval és az abból kirajzó apró vadászokkal száll szembe. Az anyahajó gyenge pontjait az időnként kinyíló ajtók, majd a közepéről kiereszkedő sugárfegyver képezi. Ha medált is akarnunk, ne siessük el a puszitást, és – az órájával megegyező irányban körözve – keressünk egyszerre



Andross bázisának valami szírija a szemét

lylat wars **Kiindja: Nintendo**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

N I N T E N D O

✓ Sok megfeszítő titok és részfeladat
X A régi Star Fox-rajongóknak túlságosan is könnyű

93%

HOLIDAY

Ki tudja miért, az utóbbi időben ugyancsak elszaporodtak a Theme Park mintájára készült stratégia/manager programok. Theme Hospital, Constructor, Beasts and Bumpkins – hogy csak a legismertebb darabokat említssem. Ezen kiánom túlnyomó többsége meglepő módon egész emészthetőre sikeredett, így aztán kü-

tajt megpillantva megmaradt lelkesedésem is ellilant. Nem mintha annyira csúnya lenne a grafika, de körülbelül annyi ötlet és humor van benne, mintha a Szahara egy különösen elhagyott részét vették volna a táj alapjául (ez alól legfeljebb néhány állókép képez kivételt). Holott e műfaj egyik leg-sarkalatosabb pontja a képi humor, hisz ez szövegi a monitor elé az embert. Ha egy puritán stratégiai játékra vágyom, majd a Stalingradot vagy a Civilizációt II-t fogom elővenni. Ezeknek pedig nem jelent a Holiday Island komoly konkurenciát. És akkor még igen finoman fogalmaztam...

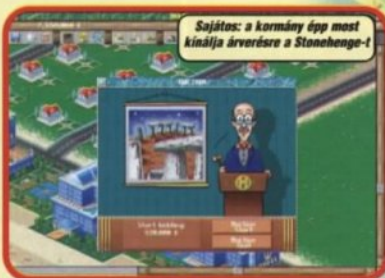
Szóval nagy vonalakban ezek voltak az első benyomásaim a játékról. Kénytelen-kelletlen azért elszórakoztam pár napot a Holiday Islanddel, s az újabb bosszantó hibák mellett azért a játék néhány rejtett (sajnos IGEN jól elrejtett...) erőnyére is rákadtam. Mindent összevetve nem állítanám, hogy a program teljesen élvezhetetlen lenne. Mondjuk inkább úgy, hogy csak a legelvakultabb Theme Hospital rajongóknak ajánlott.



Korrekciós várostervezés: két igen frekvenciát hotel a szennyvíztisztító és a személtételek szomszédságában

nősebb ellenérzések nélkül vettem kezembe az Ocean legújabb próbálkozását, a Holiday Island-et. Az mondjuk elég gyanús volt, hogy Laci bátyó rendkívül készségesen nyújtotta át a játékot, holott ő az efféle stufákat igen nagy előszerzettséggel gyűjti be magának. Meg aztán a doboz hátulján szomorkodó képek is kissé riasztóan hatottak, ám mindezen bajlós ómenek ellenére magamhoz ragadtam a programot. Ez stratégiai léptékű hibának bizonyult.

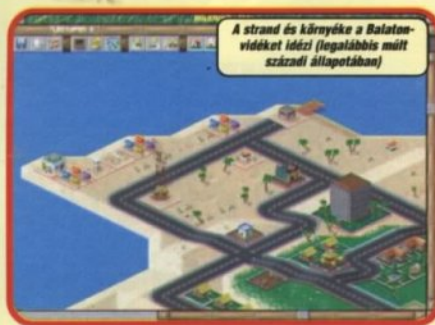
Az első kellemetlen meglepetés akkor ért, midőn a feltűnően rövid installálás után a játék se-hogy sem akart magának egy szabad szemmel is kivehető ablakot nyitni. Az alkotók alighanem abban a szent meggyőződésben élhettek, hogy a PC a 640*480-asnál nagyobb felbontásra aligha képes. Tehát minden játék előtt át kellett méreteznem a Windows 95-öt és újraindítanom a gépet. Korrekciós. E ponton már komoly kétségeim támadtak a programozók hozzáértését illetően, mivel ilyen bakikat legfeljebb a középkategóriás shareware játékokban illik elkövetni. Nem baj, ez még belefér. Elvégre a gyári kézikönyv szerint hatalmas moka vár ránk: trópusi szigeteken kell üdülióparadicsomokat létesítenünk, és persze irítani a gaz ellent (mármost a konkurens cégek vendégeit). Ez eddig szép és jó, de a napsütötte



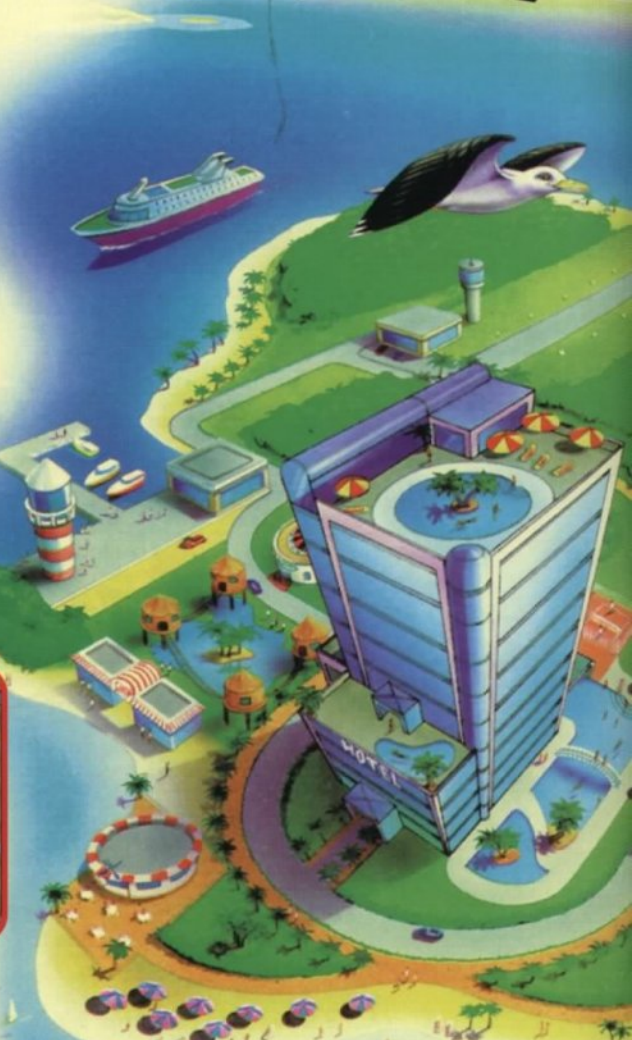
Sajátos: a kormány épp most kínálja árverésre a Stonehenge-t

A NEMES CÉL

Céltunk tehát adott: egy jól működő és minél több vendéget vonzó üdülióparadicsom felépítése. Magyarán kiszemelünk egy jobb sorsra érdemes kis szigetet, teleépítjük szállodákkal, repterekkel, személtételekkel és strandokkal – s várjuk a rádiótelefon és Ray Bant lóháló újgazdagok minden első-rő rohamát. Na nem kell megjedni, a dolog annyira azért nem egyszerű. Példának okáért ott vannak a szállodák és házak, ahol a már emlegetett vendégek törnek nyugovóra. Elméletileg a magunkfajta moginák aligha kéne mindenféle kis vityillókkal hajlód-



A strand és környéke a Balatonvidéket idézi (legalábbis mielőtt századi állapotában)



SIM CITY

nia, de a vendégek egy csoportja ezeket részélti előnyben a nagy hotelekkel szemben. Építési természetesen csak sík terepen lehet, tehát az idilli kis dombokra nyugodt szívvel szabadítsuk rá a dőzereket. A szállodák legkellemetlenebb vonása, hogy folyamatosan elhasználódnak, s egy kellőképpen leamortizálódott hotel csak a legbarcozdeztőbb kelet-európai turisták keresnek fel. Ezen áldatlan állapotot egy gyors renoválással segíthetünk, ami viszont igen komoly nyereségkiesést eredményez. Egyébként szállodából és házból is igen sokféle akad, ezek

nagy részét csak egy bizonyos idő elteltével lesznünk képesek felhúzni (ez minden más épílettipusra is igaz).

Kulcsfontosságú épíletek még a repterek és kikötők is, mivel az alkalmi hajótöröttekre nem érdemes bízni. Egyébként igen hosszasan töprengtem azon, hogy a beérkező vendégek száma pontosan mitől is függ. A kézikönyv igen homályosan fű és utószeszonokat emleget, de én a látogatok számában semmiféle rendszerességet nem tudtam felfedezni. Egyik pillanatban özönlnek a vendégek, a másik pillanatban akár

ISLAND



lemény, mivel a látogatók hangulatáról illetve problémáiról semmiféle visszajelzést nem kapunk, a kiszámíthatatlan forgalomingadozás miatt pedig még az üdülők számából se nagyon lehet következtetéseket levonni. Legfeljebb a hetedik érzékünkben bízhatunk.

Mikor szigetünket már telepakoltuk mindenféle épülettel, nem árt felfejleszteni egy kicsit az infrastruktúrát sem.

A víz és villany például a legszártaibb üdülőközpontból sem hiányozhat, mivel a vendégek nem rajonganak a Robinson emléktúrákért. Különösen fontosak a szemételepek, mivel ezek nélkül szép lassan belefulladunk a szemébe (magyarán egy "kicsit" kevesebb látogatóra számíthatunk). A szemételepeket mindentől távol érdemes felépíteni, mivel a néhány tonna rothadó zöldség szaga kissé riasztóan hat az üdülőkire.

Egyébként az utakra és járműkölcsonzókra sem árt költeni, mivel vendégeink a XX. század elpuhult gyermekel, így nemigen hajlandók gyalogszerrel túl messzire elmozdulni.

Külön figyelmet érdemelnek a világ csodái, melyeket a kapzsi és mindenre elszánt politikusok időről-időre árverésre bocsátanak (ez már annyira debil ötlet, hogy tetszik). Elvégre mi csábítaná jobban a turistákat, mint hűs tenger, pölléz lányok, pálmák és mondjuk az Eiffel-torony a strandon. A gond magából az "árverés" szóból fakad, mivel a galád konkurencia is majd mindent megadna egy ilyen csodáért. Arról már

nem is szólván, hogy ezen neves épületek fenntartása igen súlyos összegekbe kerül, úgyhogy csak a játék vége felé érdemes ilyen vakmerő húzásokkal próbálkozni.

GONOSZKODOM, TEHÁT VAGYOK

Alapvetően kétféleképp érhetjük el, hogy a konkurens üdülővállalatok lehúzzák a redőnyt. Az első, neveséges és idejelműt módszer az, ha igényes szolgáltatásainkkal próbáljuk elhódítani a vendégeket. Csakhogy ez meglehetősen drága és időigényes moka, amellet maga a program sem támogatja igazán az efféle körmönfont ötleteket. A második módszer már lényegesen célravezetőbb: szabotáljunk. Drágának ugyan ez is drága, viszont leg-többször sikert (néha kirobbanó sikert...) hoz. Nekem például a piranha-telepítés a kedvencem,



Az ellenfél úszmedencéjébe ismert tettesek piranhákat telepítettek...

is elpusztítja. Ez már jóval húsbavágóbb probléma, de az igazi tahóság a gép részéről egy jó kiadós földrengés, ami épületeink pontosan 10%-át azonnal romba is dönti. A játék alkotói szerint ezen épületeket a gép véletlenszerűen sorolja ki, de az esetek többségében gyanúsán sok hotelünk veszik oda... E kellemetlen történetek ellen csak egy biztosítás megkötésével védekezhünk, ami viszont ugyancsak nagy érvágást jelent. Lehet választani.

A katasztrófákkal kapcsolatban egyetlen kellemes dolgot tudok csak megjegyezni: a legtöbb pálya elején kikapcsolhatjuk őket.

EGY JÁTÉK FEJFÁJÁRA...

Nem hinném, hogy a cikk elején már elcsúszott dörgedelmeimet meg kéne ismételnem, tehát tömören és lényegretörően: a Holiday Island ugyancsak gyengére sikeredett. Az

pedig, hogy egy sehol nem jegyzett (tehát teljesen kezdő) gárda készítette, még igen érdekes kérdést is felvet: vajh' a jövővi Ocean fura urai miért nem keresnek egy kissé tapasztaltabb csapatot? Mert maga a gondolat, hogy egy ilyen játék bármiféle konkurenciát is jelentene a Bullfrog Theme-sorozatának, finoman szólva is naív. Ennél azért illene magasabba tenni a mércét...

T.J.

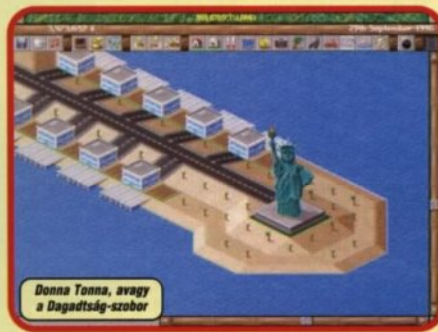


A szemételep az idilli külvárosból sem hiányozhat

de még több, hasonlóan kedves meglepetéssel is borsot törhetünk az ellen orra alá. Mindössze két dologtól kell tartanunk: egy balsikerű akció után a média lecsap a dologra, s leendő vendégeink egy ideig gyanakvó arccal forgatják majd prospektusainkat, valamint előfordulhat az is, hogy ügynökünk telép a pénzzel. Nem baj, akkor is megéri...

KATASZTRÓFÁK

Az ember azt hinné, hogy egy elhagyott (illetve egykoron elhagyott) szigeten békésen (illetve viszonylag békésen) csordogál az élet. Sajnos az égieknek viszont csípheti a szemét ténykedésünk, mivel időről-időre mindenféle kellemetlenségeket zúdítanak nyakunkba. Példának okáért itt vannak a tankhajó-balesetek, melyek során idilli strandjaink puha homokját jól megteremtett olajfoltok kezdik el beszennyezni. Ez még csak a fürdőzők bőrén és kedélyállapotán vagy maradó nyomokat, de egy köcsa árullám már minden, a tenger szintjén elterülő épületünket



Donna Tonna, avagy a Dagadtság-szobor

500?

atomot is robbanthatnánk a parton – nesze neked, stratégia! A repülőtereket egyébként szállodáinktól jó messze építjük fel, az üdülők ugyanis nem igazán kedvelik a lökhajtásos ébresztést.

Az éttermek, üzletek, látványosságok és sportlétesítmények egyrészt vonzzák a látogatókat, másrészt pedig többé-kevésbé fix bevételt forrást jelentenek. Érdemes a szállodák illetve strandok közelébe telepíteni őket, mivel a lusta vendégek nem szeretnek órákat gyalogolni egy flikon napojáért. Ez egyébként csak magánvé-

holiday island **Kiadja: Ocean**

LÁT V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N 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

DX286, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN

7 Helyenként hangulatos zene
• kellemes kis terrorakciók
• alacsony gépígyény
X Kicsit megkésztet Sim City-utazókat

58%

Még régebben olvastam egy pár híradást a GT Interactive játékról, a Total Annihilation-ról. Akkor úgy emlegették, mint azt a programot, amely majdan letaszítja a trónról a Red Alertet, a real-time stratégiák koronázatlan (vagy koronázott) királyát. Bevallom őszintén, kicsit mosolyogtam a dolgon, mondván minden cég érti a magáról, aztán a játék megerősítések derül ki, hogy nem mind annyira fénylik. A múltkoriban ismertett Dark Reign volt eddig az egyedüli esélyes remekül kidolgozott harcrendszerével. No, de ne szaporítsuk a szót, térjünk át inkább a TA-re. Már az első küldetéseknek látszik, hogy egy nagyszerű próbálkozásról van szó, és minél jobban belemérlünk, annál inkább megerősödik ezen véleményünk.

A kerettörténetre különösebben nem tétér ki, elég legyen annyi, hogy a jövőben egy galaktikus háborúba csöppenünk. A Core és Arm seregek

(fém) és amelynek segítségével előállítják (energia). Mint említettem, a Commande-rünk képes mindkettő előteremtésére, de ez csak ideig-óráig (ez itt az első pár küldetés jelent) lesz elég. Később fejlettebb (azaz hatékonyabb) eszközökkel rendelkezünk

(pajzs, státusz, harc) gyakorlatot vagy kinyerhető anyagmennyiség). Az OPTIONS menüt az F2-vel jeleníthetjük meg, illetve ha nincs semmi kijelölve akkor a bal alsó sarokban található gombra kattelve. Léssuk a parancsokat! Először is válaszuk ki az

TOTAL ANNIHILATION



A D-Day megkezdődött!

(nem találtam frappáns magyar megfelelőt rájuk) időtlen idők óta csatároznak egymással. A galaxis romokban hever, a hajdan fényes és büszke hadseregek közül mára már csak számlamas, elszórta állomásozó alakulatok maradtak. A gyűlölet azonban mindkét oldalon olyan erős a másik iránt, hogy csakis az ellenfél teljes megsemmisítése (Total Annihilation) lehet az egyedüli alternatívája a háború befejezésének.

Nézzük az alapvető tudnivalókat! Az majd mindenki elődönti, hogy melyik sereg oldalán száll be a küzdelembe. Az első, és legfontosabb egységünk mindkét oldalon a **Commander**. Alapvető tulajdonságai közé tartozik egy energia/fém gyűjtő/használó szerkezet. A játékban előforduló egyik legerősebb fegyverrel, a Disintegrator Gunnal is rendelkezik. Képes az egyszerűbb (de egyben legfontosabb) épületek felhúzására is. Különleges páncézzal rendelkezik, mely ugyan lassan, de fokozatosan képes az önjavításra. Energiát képes kivonni a szerves anyagokból (pl. fák-ból), és fémek képes kinyerni a fémek alap, szervertelen tereptárgyakból (pl. roncsok, csövek).

Az egységeink: Bővebben később veszzük ki őket. Izeltitően annyi, hogy a három alapvető fegyvernemmel rendelünk, méghozzá nem kis választékban: szárazföldi, légi és vízjár-művek egyaránt megtalálhatóak. Az épületek is nagy számban képviseltetik magukat, róluk szintén egy kicsit lejjebb.

Nyersanyagaink: A kis felderítőrobotból kezdve, az épületeken át, a hatalmas cirkáló-kig bezáron minden egyes egység elkészülésének két feltétele van: amiből felépít



Reptér a hegygerincen, avagy reptető a hegytetőn (összítők be...)

majd (bányák és fémzomok, különféle erő-művek) – de hát ezeket is fel kell húzni vala-miből.

A főképernyő: a játéktér egyértelmű. Bal oldalt felül található a térkép. Az ellenséges egységek abban az esetben láthatóak rajta, ha már rendelkezünk egy nagy hatótávolsá-gú radarállomással. Alatta a két fő tevő-kenység ikonja található: Orders (különböző parancsok, az egységtől függ, melyiket használhatjuk) és Build (építés, értelemse-riően csak abban az esetben lehet választani, ha az egység képes rá). A játéktér fölött helyezkednek el fém-, és energiamentiség-ünk indikátorai. A csik egy grafikus árke-zés, számunkra a számok lesznek érdekese-bek: amelyek alatta helyezkedik el, az mu-tatja a jelenlegi mennyiséget, jobb oldalon felette a raktározható maximum látható. A + -szal jelölt zöld a per pillanat előállított, a -szal jelölt piros szám a felhasznált mennyi-séget jelöli. Amennyiben a pointer egy egys-égre, épületre vagy tereptárgyra mutat, a játéktér alatt jelennek meg a tulajdonsági

egységet (épüle-tet), mert addig fel sem tűnik semmi a bal oldalon. Több tevő-kenység is végezhető egy-más után, ehhez a SHIFT nyomvatartására lesz szük-ségünk, az egység a kijel-ölés sorrendjében hajtja végre őket. Nem mindent kell innen megadni, itt ál-talában a speciális utasi-tásokat használjuk csak, az alapvetők a játéktérben clickelgetve is előhozha-tók. Az adott egységnek csak azokat használhatjuk, amelyek világos színre vált.

Először is két, a jármű viselkedését meghatározó beállítás jön: **Agressiveness** (fordítás talán nem szükséges, azt befolyásolja, hogy mit tegyen az egység, ha egy ellenség a közelébe ér); **Fire at will** – azonnal betámadja; **Return fire** – csak viszonozza a tüzet; **Hold fire** – külön parancs meg-érkezéséig nem lö. **Mobility** (mozgás szabadság, szintén egy ellenfél feltüntetésekor számít); **Roam** – szabad mozgásterületet kap; **Maneuver** – rövid távú kitérőket végrehajt; **Hold position** – mozdulatlanúságra kárhoztatjuk. Az **Activate/Deactivate** parancsok a ki/be kap-csolásra szolgálnak. **Cloaking**: ál-cázás (ha képes rá), energiát fogyaszt. **Load/Unload**: akkor van értelme, ha egy szállítójárműről van szó, feltöltés/kikapo-lás. **Reclaim**: az előbb emlí-tett energia/fémfelszívó képesség használata, tereptárgyakból, roncsokból. **Repair**: sérült egység javítása. **Capture**: elfogás, minél nagyobb méretű az elfogandó, annál hosszabb időt vesz igénybe. **Move**: mozgás a kijelölt célig. **Guard**: őrzés. **Patrol**: őrájár egy kijelölt területen. Amennyiben egy Mobile Construction Unitnak adjuk meg a parancsot, minden egységet megjavít, amivel ütközben találkozik. **Attack**: támadás, egyértelmű. **D-gun**: tüzelés a nagy ere-jű disintegrator gunnal. **Stop**: az éppen aktuális parancs leállítása. **Bomb**: bombázás (légi egysé-geknél).

Következzenek az egységek és az épületek! Valami elképzelt mennyiség van belőlük, így sem egyenként, sem felsorolászerűen nem terek ki rájuk, ugyanis ekkor az újsg TA Kbyte nevet kapna – mit szólnának ehhez a konzolosok? Di-



Ódatlant minden, mi SAM stí-nak ingere – bár ennek a két köny-nyelű bombázó nem igazán örülhet

dalanként (!) 45 mobil egység és 24 épület találha-tó! Így hát azt a

megoldást választom, hogy egy kicsit rendszerezem őket. Mind az egységek, mind az épületek fejlettségi szintekre vannak osztva. A dolog úgy működik, hogy először építünk egy első szintű épületet. Ez képes első szin-tű egységek és újabb, fejlettebb építőjárművek gyártására. Ezek az építőjárművek már képesek olyan épületeket gyártani, amelyekkel előállítha-tó a második szintű csapatok, és egy olyan, fej-lettebb jármű, mely már képes a legmodernebb dolgok előállítására is. (Römelem ez elősre is érthetően hangzott.) Mindezt megtejték egy olyan felosztással, amely fegyvernemként kü-lönlíti el a csapatokat (szárazföldi/légi/vízi). Ezen belül is van még egy felosztás, ugyanis a száraz-földi csapatok két fajtaba oszthatók fel: az egyik

a KBOT-ok (azek a Mechwarriorokból illetve a Battletechből már ismerős kétféle óriásrobotok, illetve néhány kisebb, a szeptemléki Mikrobot idező masina), a többiek a szokásos tankok, páncélozott járművek kategóriájába tartoznak. Vannak ártédek is, ugyanis az azonos szintű építő egységek sokszor képesek ugyanazon épületek

Az egységek nagy változatosságot mutatnak. Minden fegyvernemen belül megtalálható a gyenge támadófegyverrel rendelkező felfedező scoutoktól kezdve, az óriás mozgó erődökig szinte minden árnyalat – sőt, hogy ne legyen egyhangú a dolog, van egy-két speckó feladatra kiképzett egység is (pl. radarzavaró, kamikaze, mozgó radar, szállítójarművek). Nagy általánossággal elmondható róluk, hogy a nagyobb kaliberűek lassabbak, de távolabbi lönek, viszont, ha találnak, ott

pszeudo 3D-ben is kiválóan sikerült érzékeltetni a terepviszonyokat. Olyan „apróságokra” is ügyeltek, hogy a nagy hadihajónak nem kolbászolhat kedvére a parti sekélyesben, itt ugyanis megfellekne – ezért egész egyszerűen nem jöhetnek a parthoz túl közel vele. Fegyvernemet lassabban mozognak az egységek, illetve egy meredekebb lejtőn fel sem tudnak jutni. Az ágyúknak és a felderítőknak kifejezetten szeretnek hegytetőn csücsülni: nemcsak messzebbre látnak, hanem messzebbre is lönek, őket pedig kevésbé érinti az ellenfél részéről az ilyen irányú próbálkozás. A felszín változatos, „fómes” talajú, erdős, vulkanikus pályák váltogatják egymást, és nemegyszer olyan bolgón találhatjuk magunkat, melyről Arthur C. Clarke: Távoli föld dala című nagyszerű könyve jut eszünkbe: egy óriás óceán, néhány elszórt sziget.

A küldetések: szép nagy rakás van, oldalanként 3D körül jár a számuk. Mondjuk, hogy változatosak, mind kivitelezésben,

va is igaz, ha jön az ellenfél nehezűjára, kezdünk el nagyon felkészülni, vagy kössük fel a nyílcsipőt. A terepadottságok kihasználásáról már volt szó, most csak annyit, hogy nemcsak a támadásban, hanem a rejtőzködésben is segít. Ha azt szeretnénk, hogy gyorsabban épüljön valami, építsük több egységgel egyszerre (egy constructor típusúval elcickellünk rá az épülő járműre/épületre). Akár egy gyárunknál is segídekezhünk az előállításban, az egységek együttműködéséről nem is beszélve.

Mindent összevetve, rendkívül pozitív benyomása vannak a játéknak. Szerintem őrül a Red Alertet, mind kivitelezésben, mint változatosságban. Szép grafika, audio tracks zene, jó hangok, nagyon sok egység és pálya, 3D-s terep, kézenkény irányítás tartozik a pozitívumok közé. A járművek és épületek animációja vitán felül az eddigi legjobb a Red Alert-kínok között (pl. az ágyúcső nemcsak hogy füstölög a lövés után, de odafordul a lövegtorony, és visszaugrik a cső a tüzelésnél!). A 3D-s terep többek közt olyan látványos, hogy egy alacsonyabb robot a felszíni fák alatt (!) mászkál (amíg fel nem aprítjuk az összeset energiánknak). Ha valakinek nem elég a felszíni vizuális 3D, adjon hozzá még egyszer annyit, mert a játék 3D surro-

RED ALERT PONTOSÍTÁSA?

LINE OF SIGHT

Bára egy lövegtorony, ami vadul tüzel – mellette egy másik, ami már többet nem igazán



nagy csinnadrattát rendeznek. Az egységek fejlődnek csata közben, minél több ellenfelet nyírnak ki, annál tapasztaltabbak lesznek. Egy veterán egység nemcsak gyorsabban, hanem pontosabban is tüzel. Mivel fantáziánerveket viselnek, beletelik egy jó időbe, míg megjegyezzük milyen elnevezés milyen típusú egységet takar – de ott van a kézikönyv, amelyből kiválóan lehet tájékozódni.

Ha már szóba került a kézikönyv, mindenki felfedezhet benne egy érdekes dolgot: a legfejlettebb egységek után következő építhető lépcsőfokot egy misztikus "Top Secret" felirat jelöli. Hmm. Nem szeretném lelőni a pónt, de azt hiszem nem áruk el a nagy titkot azzal, hogy itt lesznek megtalálhatóak a legbrutálisabb fegyverek. Iszonyú sok energiát, fémet és nem utolsósorban időt vesz majd igénybe a telepítésük, de ha megvan, az ellenfél lassan fújhatja is a takarodót. Akinek ez sem lenne elég, és hozzá tud jutni az internethez, az hetente (!) felíthet magának egy új egységet (legalábbis a reklám szerint) – sajnos ezt nem állt módomban kipróbálni, mert pillanatnyilag elszakadt a fonalam a világhálózathoz.

A játékmenet: a program használja a Fog Of War és a Line Of Sight technikákat (aki esetleg nem tudná, mit is takar ez a két kifejezés, annak kérték elolvasni az októberi számba írt Dark Reign ismertetőmet – ott fény derül minderre, és az abban leírtak ugyanúgy érvényesek itt is.) A terep kivitelezése a 2D-s grafikával megvalósított 3D-s felületet szimulálja – itt szerintem sokkal jobban sikerült a dolog, mint a Dark Reignben (de ott sem volt rossz). Tényleg: igazán 3D-s real-time stratégia eddig egy szüületet – emlékeztek még az azóta kimúlt (egyébként méltán kedvelt) Amigára? Nos azon volt egy csodálatos játék, mely hosszú ideig onfelől szórakozást biztosított nekem – a Powermerről van szó. A lényeg, hogy azért ebben a



Kétféle tankjaim bűtör deszant-támadásra indultak a megrögzött ellenség legnagyobb bűntára



A 3D megvalósítás egy érzékletes példán keresztül

mind céljukban (pl. konvoj védelme) – bár legtöbbször az igen egyszerű "Mindenkit nyírj ki!"-alapevet kell követnünk. Ugyan két CD-s a játék, de az átvétető animokra itt sem jutott hely. Pályakezdés előtt egy narrátor (és egy szövegmező) közli feladatunkat. Itt kapjuk meg az adott helyszínre vonatkozó (fontos!) tudnivalókat is: mekkora az adott bolygón a szélerősség és a gravitáció. A szélerősség azért fontos, mert egy széllebeíelt helyen a nem túl drága szélatorművek is igen jó ellátást biztosítanak, a gravitáció a repülőknél és a tüzésnél fontos tényező. Ugyan van itt egy kb. 640/50-es kis körbetekintés a bolygófelszínre, de ezt csak kamazsos tűlzással lehetne videórészletnek tekinteni. Egy megnyert küldetés után egy szípen megrajzolt állóképet kapunk, hogy ne keseredjünk el teljesen, majd jön a következő feladat. Nem vágnak rögzető a közepébe, egyetlenesen mehezedik a játék. látszik, hogy az első három küldetésnél nem akarták elvenni a játékos kedvét az egészről. Egyébként a mesterséges intelligencia igen jól játszik.

Már szinte felesleges is megemlítenem, hogy hálóból is játszható a játék, akár modemen, akár helyi hálózaton keresztül. Egyébként ekkor ugrászerűen megnő a játék memória-igénye, erre vigyázzunk!

Itt is megtalálható a már ismert Skirmish mode, ahol a multiplayer játékok gyakorolhatjuk a számítógéppel által irányított ellenfelekkel szemben. Egy-két tipp: használjassuk sűrűn a Commander disintegrator gunját, az első pár küldetést akár egyedül ezzel is megnyerhetjük, de még a legnehezebb pályákon is képes nagy rombolásra! Ez fordít-

und sound systemet is használ. Ha jól belegondolok, akkor talán csak a Dark Reignnek van egyetlen előnye szemben: a jól kidolgozott, taktikára építő harcrendszer – de csak abban az esetben jobb! A TA gyetlen negatívuma a nagy gépigény: 32 megás P166-n játszottam vele (csak WIN95 verziója van) és sok egység mellett már igenacs kezdett lassulni a drága. Ennek ellenére jó szívvel ajánlom mindenkinek, mert sokkal több van a játékban, mint amennyit elhár a szük két oldalban be tudtam mutatni belőle.

total annihilation *Kiadja: GT Int.*

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Meghált a király, éljen a király!
X Átvétető videók hiányoznak
* kicsit magas a gépigény

95%

Miközben majdnem minden software-fejlesztő cég kihozza a saját kis Command & Conquer-klonját, addig az úttörőnek számító Westwood sem pihen a babérokon, illetve a program által a konyhára hozott dollárhegyeken. A sok bővíti után nemrég már játszhattunk a Counterstrike nevű, első hivatalos kiegészítő lemezzel. Különösebb újdonságot nem hozott, a fanatikusok azonban minden bizonnyal megvették. Nyilván rengeteg kritika érkezett a céghez, amelyben bírálják az első küldetés lemezt, rámutatva annak hibáira, hiányosságaira. Ezek az okok motiválhatták a Westwood programozóit, amikor megjelentek a piacon a legújabb kiegészítővel, az Aftermath-el.

Az installálással nem lesz különösebb problémánk, úgy kell eljárni, mint a Counterstrike esetében. A játék verziószáma 2.0-ra ugrik – nem kell hogy fenn legyen a gépen ezt megelőzően az 1.8-as patch.

A tájékoztató szerint, ha megvan a Counterstrike is a következő az installálási sor-



Tesla tank már a Counterstrike-ban is volt, de most már egyedül formája is van

rajta a chronosphere-t. Második versenyünk a Demolition Truck. Ő igazán szigorú fiú, egy atombombát cipel a rakterében. Ódádócg a kijelölt célhoz és ferobantja magát, a hatását nyilván nem kell különösebben ecsetelni. Van egy nagyon veszélyes tulajdonsága is: amennyiben meg nem hagy-

pusztító fegyver a gyalogosok ellen hatástalan, de a járműveket és az épületeket kegyetlenül szétszedi. Kellemes taktikai húzás rátenni az invulnerabilitást (Iron Curtain) és így bevinni az elsenes bázis közepébe (így nem tudják szétlőni) – arról nem beszélve, hogy egy egytáji időzítést is alkalmazhatunk, mert csak akkor robban

Truck. Kiválasztása után még egyszer rá kell clickelni, és ekkor kezdődik meg a detonációt eredményező folyamat. A visszaszámításra egy szíréna figyelmeztet minket, ha ez megkezdődött, már nem lehet leállítani, csak úgy, ha szétlőjük még a robbanás bekövetkezése előtt.

A körkörös terjedő A körkörös terjedő

ki, mint az eddigiek – most vették a fardadtságot a Westwoods fiúk, megrajzolták őket, és egy pár hangot is kreáltak hozzájuk.

A küldetésekben hozták a szokásos minőséget és mennyiséget, sem a magányos játékos, sem a hálóban játszó emberke nem érezheti magát átvérve. 9-9 új misszió szerepel mind a szövetséges, mind az szovjet oldalon.

Új audiotrackek is felkerültek a CD-re. Ez nem túl nagy meglepetés, mint ahogy sajnos az sem, hogy már meglátást voltak egy pár átvezető animációt elkészíteni, pedig ezek az alapprogram egyik leghangulatossabb részét képezték.

A véleményem: aki él-hal a programért, az mindenképpen meg fogja venni, és nem jár rosszul – az Aftermath jobban sikerült az őt megelőző Counterstrike-nál. A másik oldalon szerepelhet az az érv, hogy most már kezdenek a Westwood fejére nőni a konkurrensok: a Dark Reign és a most startoló Total Annihilation sem mindenképpen egy fejlettebb harcrendszert, látványosabb és újdonságokban bővelkedőbb szórakozást ígér eb-

UTÓZÖNGE

RED ALERT THE AFTERMATH

ta el a házisunk környékét és egy légitámadás leszdi, akkor már csak a saját HQ-nk felett megjelenő gombafelhőre pislogva elmélkedhetünk a füstbe ment tervünkön. Azt sem ajánlom kipróbálásra, hogy teleportálni kezdünk vele, mert ilyenkor a kiindulóponton felrobban. A Field Mechanic nevéből kiderül, hogy mire való: akár a harc hevében is javíthatja sérült járműveinket. A szövetséges oldalon található gyalogos katona, vigyázzunk rá, mert nincs páncélzata.

rend: maga a játék, erre a Counterstrike, majd végül az Aftermath. Az új küldetéseket a New Missions menüpontból indíthatjuk el. Nézzük rögtön az újdonságokat! Végre megvannak a hűn áhított új egységek – még hozzá rögtön mindkét oldalon. Az első a Chronotank: kellemes tulajdonsága, hogy a térkép bármelyik részére egy szempillantás alatt odateleportál. A fegyverzete rakétavető, közepes hatótávolsággal. Mielőtt nagyon örülni kezdenének, elárulom, hogy egy bizonyos (=sok) időnek el kell telnie, hogy a jármű teleportáló képességét újra használni tudjuk. A feltöltődés mértékét az egység fölötti kis színes csík mutatja. Kellemes és jól használható egység a szövetséges oldalon. Mivel önállóan képes teleportálni, nem használhatjuk

ben a kategóriában, mint a nagy öreg – igaz nem árt, ha beszerünk melléjük egy izmosabb gépet is.

fel, ha a sérthetlenség véget ért. Van egy új vízi egység is, a Missile Sub, amely egy rakéta-tetővel felszerelt tengeralattjáró. Jó nagy a hatótávolsága, de kicsi a páncélzata. Végül egy olyan egység, amit nem tudunk építeni, csak az egyik küldetésben használható: Phase Transport. Előnye, hogy láthatatlan, de ha közel kerül a gyalogosokhoz vagy az őrtornyokhoz, észrevehetik. Összességében elmondható, hogy az új egységek jópofák és használhatóak lettek, és végre azt is a javukra lehet írni, hogy másként néznek

Aklóban a M.A.D. Tank: minden visszazodja lelkét a Torontójának



A Missile Sub már szárazföldi célpontokat is betámadhat



red alert the aftermath **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 6MB RAM, 2xCD, WIN95, Red Alert

✓ Vadi új egységek • szokásos minőség
✓ még mindig nincsenek videók

85%

Van egy sztorim az ECTS-ről, amit most ennek a tesztnek a kapcsán szeretnék megosztani veletek. A Take 2 (néhai Gametek) standján találkoztam egy PR-es figurával, aki szépen sorban bemutatta készülő játékaikat. Aztán egyszer csak megkérdezte, hogy szeretem-e az olyan stufákat, amelyekben kegyetlenül kell gyilkolni. Igennel feleltem (vajon ennyire látszik rajtam?), de aztán hozzáfutem, hogy sajnos a legtöbb játékban más is kell csinálni, és néha már omom a túlbonyolított dolgoktól. Nagyszerű, mondta, mert van itt valami, ami csak és kizárólag a gyilkolásról szól. Nem kültárfalazott, nem beszélt mellé és nem hirdetett magasztos eszméket az "ifjúsg meg a végtér", a brutáljáról (egyből a szívembe lógta magát a pasi). Nagyon velősen fogalmazta meg a játék lényegét: "Kill or be killed", 2227 "Ól", vagy téged ölnek meg". Na, mondom magamnak, ez lesz az én játékom – és valóban, nem csalódtam. A játék címe Postal, de korábban Loose Cannon néven futott (a legutolsó napen változtatták meg, még az ECTS-hírekben is úgy írunk róla).



Éz az a bizonyos "röntgen" effektus



Hullahegyek, pedig még csak most kezdődött a pályá

begerjedek tőle... Aztán ott van az akció. A főszereplő egy néhai fejudász, aki egy szerencsétlen véletlennek köszönhetően (ezt nem részletezik, de nem is érdekes) kellemetlen helyzetbe kerül: mindenki rá vadászik. Most képzeld el, hogy kilépsz a házad ajtaján és egy csomó fegyveres figura tűr rád. Mit teszel? Megvéded magad (a rendőrség úgysem véd meg)! Ez a játék a totális anarchia! Háztól házig rohansz, kocsk mögött keresel fedezéket, tüzelsz, mint egy örült, molotov-kektélok dobás,

talán már a szád is habzik...és Ők csak jönnek, jönnek...addig nem lesz nyugtod, amíg mindegyiket ki nem nyavasztod.

NON-STOP SHOOT'EM UP

Egy gyors és problémamentes telepítés után (ez manapság nagy szó) rögtön a bull kőzépébe csapunk. Jobb kezét a kurzorgombokra, bal a

vetkező pályára löpni. A géppisztolyból soha nem fogy ki a skáló, elég távolra is lö, de gyenge. Közelharchoz a shotgunt használod, a bujkáló palik ellen a gránátot, aki mellett bezinesz hordó van, annak molotov-kektét adj. Hallod, hogy lövölt a szemét? (Ha megveszed a játékot, hallani fogod!) Ne feledkezz meg a löszerez jádáról, a bombákrol és a távirányítós aknákról sem. Használod előszertetellel a rakéta-vefőt, ha nem akarsz közelharchoz bonyolódni. Meseépz, ahogy robbannak a hordók, fröcsög a fűzes lő, égő emberek rohannak jajveszékelve...A tűz és a nagalm, a két jó barát ismét nagyot alkotnak együtt. A sobesültek nyösörögnek egy kicsit, vércsokot húzva maguk után kúsznak a földön, segítségért esedezve, aztán feladják. A hullák pedig ott maradnak örök mementónak – itt járt a magányos gyilkos. Nem tűnnek el, nem szivárodnak fel (mint jó néhány programban). A rakéták előli ki is tudsz térni (a Z-vel), vagy le tudsz hajolni (num. billentyűzet O). A küldetés célját az F5 írja ki, az F2-vel pedig a célkeresztet lehet ki/bekapcsolni.

POSTAL

PEDIG MILYEN ARANYOS GYEREK VOLT...

**ÓLJ,
HOGY
TOVÁBB
ÉLHESS!**

A Postal egy elég kényes játék. Úgy gondolom ugyanis, hogy vegyes érzelmeket fog kiváltani az emberekből – valaki imádni fogja, valaki utálni. Példának okáért ott van a grafika, izometrikus 3D nézet, 2D rendarelt helyszínek. Direkt úgy csinálták meg a háttérakat, hogy jól látszódjon közel festették és rajzolták őket, mondhatni képtegyszerűen és egyáltalán nem szánták őket "életszerűnek". Emiatt azt értem, hogy talán még a ceruzavonalak is látszanak, mint amikor az ember mondjuk rajzórán egy színes vázlatot készít és egy vonalat többször áthúz. Komolyan mondom, ilyet még nem láttam. És az a réhej, hogy még jól is néz ki! Persze biztosan sokakat a hányinger fog kerülgetni tőle, de remélem legalább ugyanannyian lesznek, akik érezni fogják ezt a stílust. Ha egy ház mögé állunk, akkor egy speciális "röntgen" effektus lép életbe – egy kis területen átlátunk az épületen! Valahogy olyan "avantgarde" az egész hangulat, ami a mostanában uralkodó Quake- és Red Alert-dümmögésben üdítő színteltnak számít. Komolyan mondom, ez egy horror játék, biztos dills volt, aki kitálta. Sőt nem is horror, inkább bizarr. Főúú, most hogy így egyre többet játszom vele, egyre jobban

számbillentyűkre (ezekkel lehet a fegyvereket váltogatni) és nyom! Most már nincs megállás, mert a szemetek mindenhol megtalálnak. Aki rád lö, azt öld meg, az ártatlanokat igyekezz megkímélni (egy-egy azért becsúszhat, hadd hulljon a fergessel). Ha elérted az adott "gyilkolási százeléket" (a képernyő tetején olvasható), nyert ügyed van. Nem kell megijedni, mert a játék magától nem áll le – az F1 megnyomása-val kell a kő-



Volt kőt, nincs kőt!



Jól mutat a vér a havon

Gondolom látszik, hogy ki vagyok békülve a Postallal. Baromi jó hangulata van, és ahol lehetőség van a hálózati játékra (Internet, LAN, Modem), ott 17 helyszínen akár 15 örült gyilkos is küzdhet egymás ellen. Saját pályák szerkesztésére is van lehetőség a beépített pályá-éditor segítségével.

MARTIN

postal

Kidija:
Take2

ÁT V Á N Y O S S Á G
J Á T É K R O S S Á G
Z A V A T O S S Á G
N E B O N A

6MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

Brutális a elég egyed
Lehetne változatosabb

79%

CINKELT LAPOK

NUCLEAR STRIKE (PLAYSTATION)

Benhamada Salim Budapestről úgy véli, hogy a Nuclear Strike túl könnyűre sikeredett, tanúbizonyságot pedig alig pár nappal a játék megjelenése után rögtön elküldte nekünk a pályakódokat.

DELTA Strike: JUNGLEWAR.
ISLAND Strike: CUTTHROATS
1. PEACE Strike: COUNTDOWN.
2. PEACE Strike: PLUTONIUM.
DMZ Strike: PUSAN.....
FORTRESS Strike: ARMAGEDDON
A 2 PEACE Strike anhyban különbözik egymástól, hogy van közöttük egy nagy robbanás.

Berki Zsolt és Tósoki Márk egy tucatnyi GameBoy csalással örvendeztetett meg minket és persze ezúton az olvasóinkat - ezekből ollóztuk ki azokat, amelyek még nem jelentek meg eddig. Íme:

ALADDIN (GAMEBOY)

Pályaugrás: pauzálás után A, B, B, A, A, B, B, A

F1 RACING (GAMEBOY)

Ha van a géphez négyes elosztó, dugjuk be egyedül a GameBoy-t, tegyük be a programot és kapcsoljuk be. Láss csodát, egy menü jön be:
- gyors győzelem
- lassú győzelem

KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

Eyedol kiválasztása: A VS képernyőnél jobbra irány lenyomva tartva, majd Select, Start, B, A.
Béka széttagolása: Orchid kivégzése után (le, előre, hátra, rúgás) tartuk lenyomva az A-t (azaz a rúgást).

MICKY MOUSE (GAMEBOY)

Néhány pályakód: LOVE, DISK, SHOP, FIRE, GAME, GOLD

WORLD CUP (GAMEBOY)

Egy-két pályakód: 22451, 53051, 36351, 17251, 42951, 56151, 51351, 97151, és végül az utolsó szint: 08651

TOP GUN (GAMEBOY)

7. Misszió: SSQS8QT

F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY)

Ismét pályakódok:
2.pálya: D911227F
3.pálya: H5123363
4.pálya: 50144332
5.pálya: 28155409
7.pálya: 3D55768H

ZELDA (GAMEBOY)

Ha elég ügyesek vagyunk, az összes fegyvert (legalábbis ami a boltban van) kilophatjuk. Akkor álljunk a boltos elé, amikor a feje befelé néz, majd gyorsan fussunk ki az ajtón.

TWISTED METAL 2 (PLAYSTATION)

Zabos Norbert (Dezso) budapesti olvasónk a Twisted Metal 2 rajongóinak szolgált néhány finom kis kóddal.

A karakterválasztó képernyőnél üssük le a következőket: Fel, L1, Háromszög, Jobbra. Ekkor megjelenik a fagyis kocsi. Ezek után gépeljük be ezt: L1, Fel, Le, Balra. Ekkor be-

választhatjuk magunknak az Amazónia pályán található föllenséget, Miniont is, és vele is döngethetünk. Továbbá a 2 player-es üzemmódnál – amikor egymás ellen játszunk – a pálya kiválasztásánál írjuk be: Le, Fel, L1, R1 – mire egy tők új pályát próbálhatunk ki.

Menet közben még csinálhatunk különlegességeket:
ugratás - Bal, Bal, Fel; burok - Jobb, Jobb, Fel; fagyaszítás - Bal, Jobb, Fel; tűz - Jobb, Bal, Fel; taposóakna - Jobb, Bal, Le; hátrafele lövés - Bal, Jobb, Le; láthatatlanság - Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.
Ha másképp látni, mennyi fegyvertünk van, akkor nyomjunk egy Select+Let. Na még egy utolsó kód. III. "testcsel": 1 playeres üzemmódnál játék közben tartuk nyomva a Selectet és utána kétszer Fel. Meglepetésünkre jobban belátható lesz a pálya (felülnézet).

PORSCHE CHALLENGE (PLAYSTATION)

A címképernyőn üssük be bármelyik kódot a következők közül:
Halszem optika: Négyzet+Háromszög+Kör, L1, L2, R2, R1.
End Game Sequence: Négyzet, Kör, Bal+Select, Jobb+Select.
Magas hangok: Fel, Háromszög, Fel, Háromszög.
Hyper Kocsi: Select+Négyzet, Select+Kör, Select+Négyzet+Kör.
Hosszú pályák: Select+Fel, Select+Le, Start, Select.
Interaktív pályák: Le+Start, Fel+Start, Select, Start.
Láthatatlan kocsi: Négyzet+Kör, L2+R2, Négyzet+Kör, L1+R1, Négyzet+Kör.
Mad Race: Fel, Bal, Jobb+Select.
Tűkőr mód: Bal+Kör, Le+Háromszög, Jobb+Négyzet.
All Cars Jump: Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör,

Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet. User Car Jumps: Négyzet, Kör, Négyzet.

Fekete Porsche: Jobb+Négyzet, Bal+Kör+Select.
Teszt sofőr állítása: Bal+Kör, Jobb+Négyzet, Select.
Végtelen újrapróbálási lehetőség: L1+L2, R1+R2+Négyzet.

DARKLIGHT CONFLICT (PLAYSTATION)

A főmenüből válasszuk ki a Password opcióit és üssük be: DLGXKDJH
Amint kiválasztjuk az End-et, rögtön az utolsó, "The Escape Home" küldetéshez kerülünk, ami persze ennek megfelelően iszonyúan nehéz. Próbáljunk meg minél tovább életben maradni.

COOL BOARDERS (PLAYSTATION)

A címképernyőről lépjünk be az Options-be. Ott nyomjuk le a Select gombot 55-ször, mire elindítva a játékot egy "kasztrált bemonó" fogja az eseményeket kommentálni.

THREE DIRTY DWARVES (SATURN)

Az Options képernyőn nyomjuk le a (felső) L és R gombokat egyszerre és azon nyomban engedjük is el őket. Ekkor a "Set Password" képernyő jelenik meg, ahol a le és a fel irányok segítségével a következő kódszót adjuk meg: MOSHOLU. Ha ez megvan, nyomjuk le a C-1, és máris láthatjuk, hogy egy Cheat Mode tűnt fel az Options képernyő legeljén. Csak mozgassuk le a nyilat a kívánt szintre – összesen 15 pálya közül választhatunk – így akár rögtön az utolsó szinttel is kezdhethünk.

LAPOK

MANX TT SUPERBIKE (SATURN)

Íme két hasznos kód ehhez a kitünő motorversenyhez.

Az összes SuperBike kiválasztása: A Race Options képernyőn (ahol az Arcade/Saturn mód és még egyebek közül lehet válogatni) tartsuk lenyomva mindkét felső gombot, valamint az X, Y és Z gombokat.

Dolly, a bárány kódja:

Ezzel a bizzarr kóddal a többlerős szupergépek helyett egy szerencsétlen négylábút lovoghatunk meg, és az ellenfelek is csak birkák lesznek. Amikor a váltó típusát kéne kiválasztanunk, adjuk be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Z, Y. Ha nem hibáztuk el, egy bégotás jelzi, hogy a kód aktív.

PANDEMONIUM (SATURN)

A következő kódszavakkal nem okozhat problémát a játék végigvitele. Csak lépjünk a Password képernyőre és üssük be bármelyiket az alábbiak közül és "küldjük el" a C-vel.

Sérthetetlenség:
HARDBODY
Halhatatlan ellenségek:
EVILDEAD

Minden pálya végén Bónusz Verseny:
CASHDASH
Minden pálya végén Bónusz Flipper:
TOMMYBOY
31 élet:
VITAMINS
Extra Szívek:
CORONARY
Állandóan megmaradó fegyver:
OTTOFIRE

MORTAL KOMBAT TRILOGY (SATURN)

A menüpontok között található egy zöld kérdőjel, ami azonban kezdetben nem elérhető. Hogy ezen változtassunk, menjünk az Options képernyőre, s ott addig tartsuk lenyomva a Fel és az L/R gombokat egyszerre, amíg meg nem rázkódik a képernyő. Most már beléphetünk a zöld menübe.

TUROK (NINTENDO 64)

Szegény Turok, neki hurok... vagy legalábbis a lábainak, ha követjük az alábbi – amúgy hasztalan – procedúrát:

Írjuk be a Big Cheat-et (NTHGTHDGD-CRTDTRK). Most kapcsoljuk be a Spirit Módot, majd a "warp"-pal ugorjunk rögtön Campaignerhez. Csak álljunk egyhelyben és iöjük szét a főgonoszt a minigunna. A küzdelem végén Turok elfut – de mi történt a lábával?

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

Wampa üvöltés:
Válasszunk egy új játékost, és névnek azt írjuk be, hogy "R Testers ROCK". Lépjünk tovább. Látszólag nem történik semmi, ám ahogy a különböző opciók között lépkedünk vagy ha lepauszáljuk a játékot Wampa üvöltéseket hallhatunk.
Minden lövés halálos:
A játékba a "Jabba" néven jelentkezzünk be, a nehézségi szintet pedig Jedre állítsuk. (Ez csak a Doom stílusú részeknél működik.)

DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

T lenyomása után:
THEREISNOTRY - szintugrás
DEEZNUTS - az erő szintje
ERIAMJH - repülés
RED5 - az összes fegyver
WAMPBAT - az összes tárgy
YODAJAMMIES - mana
ROCCOANKING - jedi
IAMYODA - világos jedi
SITHLORD - sötét jedi
5858LVR - az összes térkép
A következő családok bekapcsolásához 1, kikapcsolásukhoz 0 ptyögendően be utánuk (előtte space-szel):
JEDIWANNABE - sérthetetlenség
SLOWMO - lelassítja az ellenfeleket
PINOTNOIR - újraindítja a szintet az aktuális fegyverekkel

AGE OF EMPIRES

A Microsoft Civ2-trónkövetelőjének ismertetőjével karácsonzi számunkban találkozhattok, addig előzetes-

nek pár család hozzá: játék közben nyomjuk meg az Entert, majd REVEAL MAP és
PEPPERONI PIZZA - 1000 egység kaja
COINAGE - 1000 egység arany
WOODSTOCK - 1000 egység fa
QUARRY - 1000 egység kő
NO FOO - a Fog of War kikapcsolása, láthatóak lesznek az ellenfelek

SHADOWS OF THE EMPIRE

Teljesen 3D játékhoz teljesen 3D cheatek következnek: először is írjuk be névnek R TESTERS ROCK és máris az összes pályával játszhatunk. Ha valaki viszont rögtön az endsequence-re kíváncsi, akkor inkább ptyögje azt, hogy CREDITS.

LITTLE BIG ADVENTURE 2.

Howy Twinsen kényelmesebben twisteljen, nyomjuk meg az Esc billentyűt, majd
LIFE - maximális egészség
MAGIC - maximális mágia
FULL - maximális élet és mágia

RELOADED (PC)

Néhány igen randa cheat egy igen randa játékhoz, amit előbb pauszálni kell:
RLGOD - sérthetetlenség
ILOVEMYTEDDY - bónusz karakter a karakterválasztó képernyőn
IWANTTOWIN - az Options-menüben kiválaszthatjuk, hogy melyik szinten akarunk kezdeni
RLSEFISGOD - megnövelt energia a lövésnél

MOTO RACER (PC)

A főképernyőn gépeljük be:
CESREVER - megfordítja az összes pályát
CTEKCOP - kismotorok
CDNALS1 - az összes pálya

IGNITION (PC)

A főmenüben SVINPOLE-t gépelve lejjebb viszi a kamerát, és így nem felülnézeti, hanem hátulnézeti versenyt nyomunk, BANARNE a kocsiválasztásnál három bónusz autót ad.

TOTALNET

PC NETGAMES STATION

Bp. 1075 Kazinczy u.43.

Hálózatos PC játékok klubja
Software bemutatóterem

- 12 db multimédiás Pentium számítógép hálózatosan!
- Klubtagsági rendszer, kedvezményekkel!
- Internetes játékelérhetőség!
- Quake bajnokság előzetes nevezés alapján!
- Quake, Duke Nukem, stratégia, szimulátor-játékok igény szerint!

Nyitvatartás:
H-P: 12-20 -ig
SZO-VAS: 09-22 -ig

Nyitási akció:
290 FT / ÓRA
500 FT / 2 ÓRA

Telefon:
268-9720
351-4325

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

ZIP drive paralel + lemez	29.500,-	Acorn TX52 alaplap	17.500,-
SB 16 rádiós hangkártya	9.700,-	Logitech OEM egér	1.600,-
Kivehető HDD fiók	3.400,-	VIP-88 aktív hangfal	5.900,-
S3 Virge 4MB videokártya	8.400,-	Matrox Mistique 4MB dobozos	27.900,-

CD-írás 500 Ft-tól!



PILOT-COMP Kft.

Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva

1074 Budapest, Alabárdosor u. 3. Telefon/fax: 251-2336, tel: (30) 427-048

Az írák az AFA-t

nem tartalmazzák!

Na, még egyszer utoljára nekidurálom magam, és megszűnök (... "keményen uram... nyomni, nyomni... nagylevegő... itt van a ba-ba, már látok egy fejet... mos meg egyet!") egy csevegőt, hiszen a jövő hónaptól kezdve új időszakítás kezdődik. Vessetek csak egy pillantást a másik oldalra – meglepetés! Valahogy így fog kinézni az új 576 KONZOL, a konzoljátékosok bibliája, a non plus ultra konzolóság, amely remélem, hogy minden "nem PC játékosnak" a kedvenc olvasmányává válik (de annak is örülnék, ha néhány PC-s is szívesen forgatná). Szerintem az új lapról már minden lényegeset elmondunk nektek, nincs más hátra, mint decemberben megvenni (de ha előfizettek, jobban jártok) és élvezni a tartalmát. Persze átkozódó, bíráló, kedveskedő és tanácsadó levélből most is jött egy tonna, de ezúttal tényleg csak a legérdekesebb részleteket emelném ki...

Szerintem nagyon jó ötlet a kétféle újság bevezetése. Nem is értem, hogy ez eddig

nem jutott eszetekbe. Így csak az a baj, hogy a PC-sek nem értesülnek a konzol újdonságokról (Persze ez csak azt érinti, aki érdeklődött a konzolok iránt). Kik fognak írni az újságba, ha a nagy nevek, mint Martin, Vári Zoli és TJ a másik lap szerkesztésében vesznek részt? Rákos Zsolt, Szombathely.

Ha tudnád Zsolt, hogy már mikor az eszünkbe jutott ez az ötlet, csak hát ezen a döntésen mindössze egy "aprócska" dolog múlik: a felemelkedés vagy a bukás! Ezért hertzitáltunk rajta ennyi ideig. Én (Martin) már nem írok többet a KByte-ba, de a VZ és a TJ mindkettőnek dolgozik a továbbiakban is. Olyan mind a kettő, mit a bivaly, hát dolgozzanak, a kutyafejé! (Még egyébként is attimától látszom mindenkiből, hogy VZ-t meg TJ-t nem adom – CoVboy)

A cinkelt lapokban állandóan valami el van rontva, vagy normálisan leírják a tippeket vagy ne írjanak semmit megértették gyagyák! Például a Mortal Kombat Trilogy-ba Rainnak nem jó a Fatality2... és még 100-hibát mondhatnák az

utóbbi számokból a cinkelt lapok-inkább sz"rlopok! Gerendai Tamás, Budapest.

Frankón, milyen szemét, mocskos, gyagya banda csinálja ezt a hulladék 576 KByte-ot, hogy annak a szegény Rainnak ilyen gyalázatos módon elírják a kivégzését. A főszerkesztőt leváltani, a többieket kinyírni... (50%-ban egyetérték – C) de te pedig tegyél meg nekünk egy szíveséget: a jövő hónaptól ne vedd meg ezt az újságot, OK? Sajnálom, hogy nem scannehetem be a leveledet, mert igen épületes látványt nyújt a kézírásod. Oda is tettem, ahová való...

Amit a Martin írt a Csevegőben azzal tökéletesen egyetérték. 2-3 oldalas lapszám növelés sz"rt se ér. Egy játékról több vagy kevesebb az már tök mindegy...Ja még valami...TI VAGYTOK A LEGJOBB FEJEK! Ebben az újságban szinte minden van. Fábián Ákos, Komló. Nézd csak meg Ákos az előző levelet...Látod, nem mindenki olyan kellemes, intelligens és széles látókörű olvasó, mint te. Egy-egy helyesírási hibáért képesek elátkozni minket, de ha esetleg jól csinálunk valamit, akkor aztán nem írnak levelet. Ne aggódj, a két lap színvonalra csak emelkedni fog a szétválás után.

Na szóval (betűvel) nagyon jó ötletnek tartom, hogy az újság két részre fog oszlan, a helyzet már úgyis pattanásig feszült. Viszont azt nem tartom jó döntésnek, hogy ezt pont a mindenhónapi betevőim helyére a csevegőbe kell rakni. Most legalább vége a PC-

Konzol háborúnak, egyébként is a Commodore a legjobb gép, azt legalább nem kell bővíteni.

Ja, mi az az OLAYSTATION, (októberi szám 20. oldal lap teteje) az valami olyasmi, mint a ...benzinkút?

(Khm. Nami Azmondahubák mindig anéknak... – C)

Tóth Balázs, alias Ba-Lee. Leveled elején

örülsz a "háború" megszűnésének, a végén meg hiányolod. Most akkor háborúzzunk vagy ne? Itt állunk a CoVboy-jal, testünk mint két íj, idegeink pattanásig feszültek – döntsd el végre, hogy "háború, vagy nem háború, ez itt a kérdés". Ha kell, én kibelezem ezt a *****. (Ne haragudjatok rá: két ottört közlöl, már csak a *****okat tudja nyomkodni – C) Az infókat mindig azért rakjuk a Csevegőbe, mert azt olvassa el mindenki elsőnek. Az "olaystation" a Playstation új verziója, főleg az elektromos áramban szegény, viszont kőolajban gazdag keleti országokba importálják.

Szia CoVBoY (ha elfrontoltam a Shifteket, meghalok)... (Nyúgódj bekéhen!)

Egy rövid infot magamról: 12 év, female, és PC-s...Ki a fene az a Zolee? És hány éves vagy? Úgye te fogod szerkeszteni a KByte-ot? Martin mehet a francba, csak TE MARADJ!!!! MEGÉRTETTED????? Zoboki Judit, Budapest.

Háát, drága szívem én inkább nem fűznék túl hosszú kommentárt elmés leveledhez, de legszívesebben a térdemre fektetnélek, és jól elfenekelnélek. Szerencséd, hogy csak 12 éves vagy, mert mondjuk 5 év múlva már egészen más büntetést eszelnek ki neked. Egyébiránt mééééé menjek én a francba? Anyukád látta, miket írálta itt össze? És büszke volt rád? (Megint kitört belőle a kibebrendeségi komplexus. Mindig irigykedik, hogy én csodálatos vagyok, ő meg csak hét-köznap...) (Khm. Nami Azmondahubák mindig anéknak... – C)

Martin nem íráljon bele a Csevegőbe, mer az a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úr (kafa megtogalmazás, nem?) helye. Csak tud őlni a pöttöm popsiján januárig Csevegődíras nélkül. Utána annyit írhat, amennyit akar. Egyébként semmi bajom a Martinnal, és fingom nincs, hogy némelyek mért utálják őt annyira. M***** G***** alias Gee, Erd.

Nos, Gergő, ez az utolsó alkalom, hogy én ide Csevegőt írok, tehát óhajod teljesült. Aprópó, mikor láttad te az én pöttöm popsimat? (Pöttömnek pöttöm, de milyen fickós dalokat zongli) Csak nem te vagy az a kedves fiatalember, aki a múlt héten felhívott a lakására és olyan kedvesen babusgatót? Gyere vissza, szeretlek! Azt pedig, hogy néhány ember miért utál annyira (mikor még soha nem is lóttak, sőt, nem is beszéltem velük)

(Szoronszok...), nem tudom – illetve ötleteim vannak, de nem ér annyit az egész, hogy itt most belemenjek egy filozófiai fejtegetésbe. Kisebb gondom is nagyobb ezeknél a fa*****nél. A címedet javítottuk. Ennyi lett volna a decemberi Csevegő, januártól végre újra a király, a prince, a felülműhatatlan (...isten, csodálatos, stb.) CoVboy veszi vissza a stafétát. De még van egy fontos dolog:

KÉRÜNK MINDEN OLYAN ELŐFIZETŐT, AKI AZ "576 KONZOLT" AKARJA RENDELNI (de természetesen meghajolni) A "KBYTE" HELYETT, HOGY LEGKÉSŐBB DECEMBER 1-IG JUTTASSA EL NEKÜNK A VÁLTOZTATÁSI SZÁMDEKÁT.

MARTIN

C s e v e g ő



576 KONZOL

DANTE POKLA
EHHEZ KÉPEST
GYEREKZSÚR!

DOOM 64-N64

ÚJRA DIVAT
A JERSEY

JERSEY-DEVIL-PSX

ITT
A VILÁG LEGJOBB
JÁTEKAI!?

FINAL FANTASY VII-PSX

JAMES BOND+DOOM=GOLDENEYE 007





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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től

Novembertől szombaton is nyitva 9-13-ig!!!

CD ÍRÁS 600,- + ÁFA - tól

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

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.440,-
33600 Fax Modem External	12.600,-
33600 Fax Modem Internal	9.200,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.600,-
17" Apple SVGA monitor	88.000,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb cache	13.760,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	28.960,-
1.7 GB Seagate winchester	24.800,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium VX, P166 AMD, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	74.960,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 Intel, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, 53 Virge 4MB, minitorony, 101g klaviatúra	104.800,-

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

Komplett gépek teljeskörű tesztelésében, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óras teszteléssel.

1+2 év garanciával, rakjártó! Teljeskörű szervizeszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkát!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek. 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

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

Ready
COMPUTERS

Faxbank:
2-333-666
#1310

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

KONFIGURÁCIÓ

Thomson 166+	96.900 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 1 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	
Pentium 166MMX	135.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI CSVGA, 2.1GB HDD 1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill., 20xCD	
Pentium 200MMX	200.000 Ft
32 MB SDRAM, 15" LR NI CSVGA, 2.1GB HDD 2 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, 102g bill. 20xCD, SB 16 hangkártya	
Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk A hirdetés felmutatójának 3.000 Ft kedvezményt adunk vagy számítógépet Bp. területén belül házhoz szállítjuk.	
Alkatrészek teljes választéka	
lomega Paralell Zip drive / A : drive	28.800 Ft / 22.900 Ft
Intel Pentium 166MMX / 200MMX	26.000 Ft / 42.000 Ft
14" Viewpoint digital / 15" Packard Bell	31.100 Ft / 42.500 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafők 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkárttyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.
1166MMX, TX, 1.44, 2.1GB, 32MB SDRAM, 14", ház, 105g. bill.
139900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk. Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 2333666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

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

SÜBA

Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

Az alábbi új helyeken is találkozhat az 576 KByte PC-D-ROM választékával:

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KERES

Amígához megvételre keresem a Sensible World of Soccer és a Premier Manager 3 című eredeti gyári hibátlan játékprogramokat. Tel.: 403-9713

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64, Amiga Gyorsrészváltó és kereskedelmi Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek oldó garanciával javítás, értékesítés. C-64, turbochip, Amiga bővítmények. Tel.: 418-4845, 06/30510-510

Eldadó Amiga 1200-as, 1.2 MB-os, 3 külső drive, nyomtató, 6000 lemez, 1064 stereo színes monitor. Ár: 150000. Tel.: 285-38-25, 17h után.

Eldadó Amiga 1200-as, 1.2 MB HDD külső lemezmaghajtó, video Backup system, 2 jockeyball, 200 lemez játékokkal. Irányár: 50 000 Ft. Tel.: 83361167 Egerszegi Balázs

Eldadó Amiga 500 1 MB-ra bővíthető, TV modulátor, egy eredeti játék, irányár: 30000 Ft. Érdeklődni lehet: 79324-195

C64 KÍNÁL

Eldadó C64, 1541 floppy-val és kazettamaghajtóval, 2 + 2 db jockey, VC1325-ös nyomtatással, 79 db floppy-val. Irányár: 12400 Ft. Tel.: 31-29-156

Eldadó C64, 1541-as floppy, magnó, adapter, 2 db jockey. Egyéni: 15000 Ft. Cím: Művelődési 2766 Tapolcsány, Völgyműhely 36

PC KÍNÁL

Eldadó Jana's AH164D Longbow. Irányár: 10000 Ft. NHL 96. Irányár: 5000 Ft. Jelenkezni lehet (ltp.) 177-12-99 Agocs András

386 DX40-es komplett számítógép színes SVGA monitorral 49.900 Ft-ért. Tel.: 06-20-308-557

Eredeti Red Alert és Imperium Galactica PC-CD játékok. Ár meggyőzésre szert. Fel Gábor #900 Zalaegerszeg, Kosztolányi 15. Tel.: 92311-496

Eredeti Star General CD-n német nyelven 5000 Ft-ért. Eldadó Tel.: 335-06-08

Eldadó S3Tino 64V+ (2MB), install-lemez, 5000 Ft-ért. Erd.: 256-98-82 keresed Birtó Danit (16-20 óráig)

EGYÉB KERES

Keresem az N64 magazin első két számát. Darabjait 1500 Ft-ot fizetek. Tel.: (Bp.) 4200507 deklán Rácz Zoltán

EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladó MK3-5000 Ft. Killer Instinct-5000 Ft. Street Fighter2-2500 Ft. Power Drive-5000 Ft. Virtual Soccer-1000 Ft. Paws of Fury-7500 Ft. Erd.: Tel.: (82) 349-996

Eldadó kedvező áron SNES alaplapot és hozzá NBA 97. Erd.: 226-2843

Eldadó SNES pad, MK2 játékok 17.000 Ft-ért, Super GameBoy 4000 Ft-ért, játékok 4500 Ft-ért (pl. Primal Rage, MK1) Erd.: Tel.: 204-1373

Eldadó vagy cserélhető használt Sony CD és gép 5db programmal: P.Tomb, Excalibur, Spider, Die Hard, Int.S.Soccer. Erd.: 06 53 391-030 (16útan)

Eldadó SNES alaplap 2 paddal 10000 Ft (játékok 2 - 4000 Ft. IP, Earthworm Jim2, S Street F2) Tel.: (44) 311-605 Demeter János

Eldadó SEGA MD2, 2 jockey, UMK3, Toy Story, Comic Zone, Kawasaki Super Bikes. ill. 40000 Ft. Erd.: Sólym Lajos 246-0577 este 18h után

PSX-re eladó Resident Evil és Need for Speed 7800 Ft/bd. Kassai Zoltán 3643 Dédelstapolcsány, Táncsics u. 16.

Eldadó Sony PSX, 1 jockey, demo CD, Tekken2, Soviet Strike,

kódok. Érdeklődni lehet Tel.: 422-217 Cím: Csökök, Vár 8/21.

Eldadó SEGA MD-ra a Duna2 és CD32-re a Microcosm, Banshee, Shadow F. és Princes. Tel.: 88/477-263, 17hig.

Eldadó egy komplett NES szett + 7 játék. A játékok külön-külön is megvehető. Ár meggyőzésre szert. Tel.: 06-46-368-935

Eldadó SEGA Saturn, jockey, Daytona USA CCD, UMK3. Irányár: 48.000 Ft. Tel.: Németh Attila 06/59/319-104, 16 órától

Eldadó egy SNES, két jockey, 4 játék (D.Kong 3, NBA '96, Star Fox, S.Mario W) Irányár: 23e Ft. Tel.: 213-65-37

Eldadó SNES + CD32 játékok 1500 Ft/bd. Amiga500 + jockey: 6000 Ft. Cím: Beregi Zolt 5650 Mezőberény, Nagymező u. 10/a.

Nintendo 64, Turuk, 2 memória kártya eladó. Irányár: 50.000 Ft. Erd.: 87/471-923 Makos Krisztián

Eldadó PSX-re Need for Speed 2. Irányár: 8500 Ft. Erd.: Tel.: 88/402-762, 17h után

Eldadó NES (12 alapjátékkal) 3000 Ft, Totally Rad 3000 Ft, Super Mario Bros 3, Star Troopers 3500 Ft. Tel.: 06-66-454-971

Eldadó SMD-hoz: FIFA Soccer '96-6000 Ft, Terminator2 - 5500Ft, Chuck Rock2 - 5000 Ft, Asterix-5000 Ft, Sonic2 - 4000 Ft és GameBoy + 4 játék 14000 Ft. Tel.: 06-57-422-927

Eldadó SMD II, 4 jockey, MD Action Replay V2 0 és 15 db MD játékkal (külön-külön is) Erd.: Gera Róbert Helyhely, Eszák u. 3. Tel.: (62) 235-740

Eldadó egy japán rendszerű SEGA Saturn 6 játékkal és 2 jockey. Ár: 40000 Ft. Erd.: Tel.: 252-0598

Figyelem! Eldadó 4 Megadrive játék csak egyben: Ultimate MK3, FIFA '97, NHL '97, Snooker. Ár: 30000 Ft, de ajándékként egy SEGA MD2 gépet is kapsz 2 jockeykál. Hrvj Tel.: 88/405-312 (16 órától) Nándi

PSX-re eladó: NBA-JAM, Extreme, Iron & Blood (6000 Ft/bd), D.Derby 2 (7000 Ft), Bócsa Ákos 4/29 Debrecen, Farakár u. 10. Tel.: (52) 320-759

Eldadó SEGA MD 1, Sonic1, 2 db 3 gombos jockey, valamint 3 játék: EA Sports, Mickey és Donald, Lotus 1/20. Ár meggyőzésre szert. Erd.: Scornbáthy, Hóvirág u. 20. Tel.: 94/330-969

Eldadó SEGA Megadrive1, 3 kasszettel (Mortal Kombat II, B. UR III, + 2 hat gombos jockey, Ár meggyőzésre szert. Tel.: 06-83-360-482

Eldadó egy jollyval Nintendo4 egy év garanciával 35000 Ft. Mario4 - 16000 Ft, Star Wars4 - 7200 Ft, Uggant GameBoy, 3 játék 8000 Ft és Saturn játékok: Daytona USA 6000 Ft, Guardian Heroes 7500 Ft. Tel.: 310-32-47

Eldadó PSX-re: Tekken (Platinum WipeOut) Platinum Alien Trilogy, Destruction Derby, Outzone: 19000 Ft-ért Darabonként is megvásárolható. 5000 Ft/bd

SNES-re eladó: SF II, Gods, Space Ace, Populous, Shadowrun, Zeala stb. 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor 1035 Bp, Rákóczi u. 17. Tel.: (30) 386-346

Eldadó egy Playstation RFU adapter. Irányár: 5000 Ft. Tel.: (79) 324-837 Gergely keresztnevek

Eldadó egy kártya új SEGA MD + SEGA MCD, 2 kontrol paddal, 4 db játékkal, garanciával. Irányár: 38000 Ft. Tel.: 363-23-24, 370-00-10 (Keresztyhelyi Krisztián)

SNES alapozott + 1 pad, 1 kártya 12000 Ft-ért eladó. Pivarny Gábor 282-18-83

Eldadó SMD2, 3 jockey, MK2, MK3, Sonic 2. Ár meggyőzésre szert. Erd.: 18 óra után. Tel.: 33311-437

Super Nintendo, 2 jockeykál, Donkey Kong 1 kasszettel eladó. Irányár: 21.000 Ft. Telefon: (52) 436-842

Eldadó új állapotban levő SMD2, 3 jockey (1 db 6 gombos), 3 játék reális áron. Erd.: Tel.: 16-18 között. Tel.: 32/43-488

EGYÉB CSERE

SNES-re elcserelem Jüdge Dredd-ét, vagy Spiderman and X-Man-t Super Mario Kart-ra vagy Lucky Luke-ra, esetleg mindeketől mindektőre. Erd.: (22) 289-289

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenetlni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűvel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A jelenletés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszatüsitására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK: Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít) Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	C64	CSERE	KERES	OPCIÓK	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)	(+50% FELÁR)	(+50% FELÁR)
JAMIGA	JEGYÉB	KERES	KÍNÁL		INVERZ			
					KERET			

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni 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 címre küldött csekkben befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekkben befizetem.



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HEZAGOS A GYUJTEMENYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

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

Legújabb akciónk:

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

"RÉGI SZÁMOK"!

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

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

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



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)



**Ugye Te is felkeresed
bennünket
december 1. és január 4.
között a budapesti
Vörösmarty téren,
ahol hatalmas akciókkal,
leértékelésekkel vár téged
karácsonyod első számú
szállítója az 576KByte!**

HERTA



ÚJDONSÁG!
bruttó 412.500,-

Az Ideális computer konfiguráció!

- TYAN (USA) ATX Pentium alaplap
- Intel TRITON TX 512kB cache
- Intel PENTIUM 166MHz MMX processzor
- 32 MB SDRAM - 1,44 MB floppy drive
- 2100 MB winchester - CD ROM
- SoundBlaster AWE 64 hangkártya
- 300W aktív hangfal
- 33600 belső faxmodem

1 hónap ingyenes Internet hozzáféréssel

- Hercules Stingray 128 MB PCI VGA csatoló + 3 ajándék játék CD
- Goldstar 15" SVGA LR/NI digitális monitor
- ATX miditorony ház
- 104 gombos magyar billentyűzet
- Genius F20 joystick + ajándék játék CD
- Microsoft OEM egér + pad

AJÁNDEK!
A szelvény bemutatója
ajándékba kapja a joystickot
és a hangfalat



e-mail: hertakft@herta.hu

BUDAPEST XV., SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TELEFON/FAX: 419-4020 (Pólus center)

BUDAPEST V., NYUGATI TÉR 7. TELEFON/FAX: 302-4175 (Griff áruház)

BUDAPEST X., KEREPESI ÚT 73. TELEFON/FAX: 262-3164 (Plazza üzletközpont)

BUDAPEST V., BELGRÁD RAKPART 12. TELEFON/FAX: 266-5052

BUDAPEST III., VÖRÖSVÁRI ÚT 23. TELEFON/FAX: 368-8864

BUDAPEST VII., DOHÁNY U. 37. TELEFON/FAX: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet)

BUDAPEST XX., KOSSUTH L. U. 33. TELEFON/FAX: 285-6006 (Erzsébet áruház)