

318,-Ft

576

Számítástechnikai magazin

KByte

SZÁGULDÁS

A sebesség megszállottjai
kiszáguldhatnak a világból
a **NASCAR 2**, **DAYTONA USA**
és a **SEGA RALLY** segítségével

Fantasy

Új tóttadalom a
szerepjátékok világában:

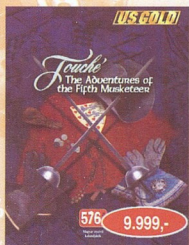
**HEROES OF MIGHT
AND MAGIC II
DIABLO**

ÖSSZECSAPÁS

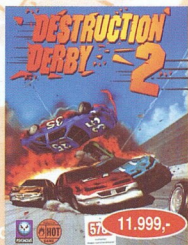
Hatalmas kihívás a középkor (**LORDS OF THE REALMS 2.**),
az I. világháború (**FLYING CORPS**) és az úrkorszak (**STAR GENERAL**) idején

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



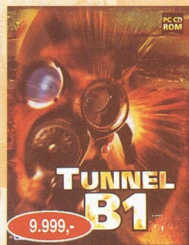
Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



Eld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzaton alapuló eredeti roncserdében!



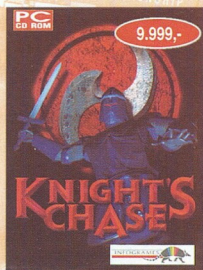
A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM Mission disk)



Észvesztője száguldas a pokolba vezető, rettenetes alagútban!



A világ legjobb Formula-1 versenyautószimulátora, alkepszészen kidolgozott grafikával.



Véragyasztó küzdelmek, halálos párviaadok a legsötétebb középkor idejében.



Sötét erők küzdelme a galaktikus utalomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS	
1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Colonization	3999,-

Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-

ARGENTUM COLLECTION	PSYGNOSIS	PC CD-ROM
Lemmings 3D	4999,-	
Destruction Derby	4999,-	
Estalica	4999,-	
Wipeout	4999,-	

KIXX	
Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-

THE WHEELS OF DEATH	
11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Day of the Tentacle	3999,-
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer megjelenés:	97,03
Sim City Enhanced	3999,-
Tie Fighters Collection	4999,-
Titit	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Áraink a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

tarta

VIII. ÉVFOLYAM

PANDEMONIUM (PSX)	7
COMMAND & CONQUER (PSX)	8
CRIMEWAVE (PSX)	8
PRINCE OF PERSIA 2. (SNES)	8
MOTO X (PSX)	9
PROJECT X2 (PSX)	9
DAYTONA USA (PC)	10
SEGA RALLY (PC)	10
PANZER DRAGOON (PC)	11
VIRTUA COP (PC)	11
PHANTASMAGORIA 2.	12
NBA '97 (PX)	16
NASCAR 2. (PC)	18
DIABLO (PC)	20
FLYING CORPS (PC)	22
DONKEY KONG 3. (SNES)	24
STRIPE (PC)	26
STAR GENERAL (PC)	28
CREATURES (PC)	30
FIRO & KLAWD (PSX)	32
DISRUPTOR (PSX)	32
BLOOD & MAGIC (PC)	33
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)	34
LORDS OF THE REALM 2. (PC)	38
DESTRUCTION DERBY 2. (PSX)	41
THE INCREDIBLE HULK (PSX)	41
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
CINKEL LAPOK	42
CSEVEGŐ	44
ÉRKEZÉSI OLDAL	46



STAR GENERAL

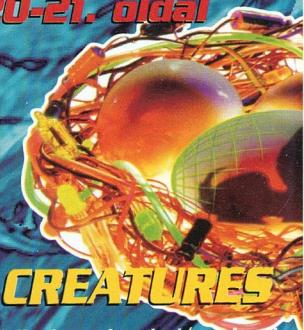
A Panzer General nyomdokain galaktikus hadításra indulunk az SSI új játékkal.

28-29. oldal

DIABLO

Egészen egyedi technológiával készült szerepjáték, amely minden bizonnyal forradalmasítja a fantasy világát.

20-21. oldal



CREATURES

Minden okostojás okoskodik a tojásokkal - és a kedves papája lehet '97 leendő lemmingjeinek.

30-31. oldal



TÁMAD A SEGA!

A legszebb Saturn-játékok (DAYTONA, SEGA RALLY, VIRTUA COP) megkezdtek hadtörténelmüket PC-n is.

10-11. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomd.: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/02-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterve: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levelezési: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 Kbyte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

AKTUÁLIS**STRIFE**

SUGA akciójáték, amely meglepő módon egyesíti magában a Doom-klónok és a szerepjátékok sajátosságait.

26-27. oldal**HEROES OF MIGHT & MAGIC 2.**

Vérbeli stratégiai örület a fantasy világában, az első rész méltó folytatása.

34-37. oldal**FLYING CORPS**

A levegő utolsó lovagjainak legnagyobb összecsapásai az I. világháború vérzivataros éveiben.

22-23. oldal

Itt a vidám február, hejho! Illetve csak hej, mert hónap már nincs hely (hej). A játékgalmazók szépen elengedték azokat a stufkakat, amit ilyen-olyan taktikai okokból a karácsonyi dömping idején visszartartottak. Így nem unatkoztunk ebben a hónapban sem. Márcsak azért sem, mert azzal voltunk elfoglalva, hogy mit változtassunk az eddig megszokottakon. Kezdjük rögtön egy tartalmi változással: a hírek eddig ugyebár szinte kizárólag PC-ről szóltak – mostantól kezdve a konzolok is nyertek egy oldalt.

Második lépésben a leírásra váró anyagok körös túltengéséből adódóan visszahoztuk az Érkezési Oldalt.

Aztán folytattuk szegény értékelő megszabdalásával. Szerzőink közül szinte mindegyikben fellelhető a jóérzés apró szikrája, következetesképp nem ragaszkodtak hozzá, hogy erősen feljavított fotóikkal jéztgessük jobb sorsra érdemes olvasóinkat, különös tekintettel a még fejlődésben lévő kiskorúakra – ezentúl inkább csak szimplán aláírják a cikkeket. A gépek rajzaira sem volt különösebb szükség, mert a géptípus meghatározása elfér egy sorban, meg egyébként is: ott van a feljéchen is, ami most kivételesen olvasható információk tárháza. Az értékelővel így nyertünk egy csomó centit, több szöveget lehet benyomni egy oldalra. Némi változás még az értékelőben, hogy tartalmaz még némi információt az adott játék pozitív és negatív oldalairól.. Ha a jelölés nem tetszene, akkor legközelebb kicseréljük vigyorgó/síró acid fejekre. További változásokat még majd meglátjuk (-játok).

Apropó. A múlt hónapban már ijesztgettelek benneteket, hogy nagy közvéleménykutató hadjáratra indulok. Valahol hátul megtalálod a főcsapás első lépcsőjét, egy talányos kérdőív formájában. Kéretik üres perceidben kitölteni, és minél előbb címünkre visszajuttatni, hogy bőviben legyek a t. olvasóközönség vagyáiról szóló infoknak. Egyrészt mi itt azon vagyunk, hogy hónapról-hónapról minél jobb újságot adjunk a kezdebe, másrészt abból semmi rossz nem süllhet ki, ha az olvasó maga is részt vesz az újság szerkesztésében. Előre is kösz.

CoVboy (néha szénmonoxidnak rövidítve)

APRÓSÁGOK

☞ A decemberi eladási adatok alapján az angol játékpiacon szinte egyeduralkodónak számít az **Electronic Arts**. Piaci részesedése minden formátumon 20% körül mozog, amire egyáltalán csak publikálnak. Ez már csak azért is tiszteletre méltó, mert a 2. és 3. helyezett **Virgin** és **Eidos** 12 és 9%-val együttesen ellenőriz ekkora részt a forgalomból. Szintén ennek a három örökösnek legújabb szárjái vezették az eladási listákat: 1. **Red Alert** (Virgin); 2. **FIFA'97** (EA); 3. **Tomb Raider** (Eidos). Nem tudom, ki hogy van vele, de én az addiszvalgénylésemre EDA-résvényekbe fektetem...

☞ A **Virgin** folytatja a kis halak bekebelezését. Legújabb szerzeményi Európára egyik legnagyobb független fejlesztő teame, a **Age Software**, amely most két új fejlesztésével (**HELLCRACER** és **Striker'98**) szegődött a Virgin szárny alá.

☞ Ha már 'kis hal-nagy hal'-játéknál tartottunk, akkor említjük meg még azt is, hogy az **Eidos** leszerződött a **Looking Glass** nevű kaliforniai brigáddal (ők csinálták a **Flight Unlimited**-et a Virginnek). Első két Eidos-címke alatt megjelenő játékok az **FU** folytatása, és az igen frappáns **Dark** névre keresztelt 3D szerepjáték lesz.

☞ Szintén az Eidoshoz kapcsolódik egy másik súlyos hír: filmet akarnak csinálni a **Tomb Raider**-ból. Lara Croft szerepére már ki is nézték Nathalie Cook modellt. Biztos tőle jó lesz, én imádom a kétméteres lánykákat, akik nagy kaliberű kézi fegyvereket hordanak maguknál...

☞ Megérkezett az **Intel** új **Pentium MMX** chipje, amelyet elsősorban játékok és nagyteljesítményű grafikus szoftverek támogatására fejlesztettek ki. A chip promóciós demoja 30 frame-et játszik le 65e színben – másodpercenként. Mivel várható technikai adatait az Intel folyamatosan nyilvánosságra hozta, nem-sokára megjellemek az első játékok, amelyek teljes mértékben ki is használják a lehetőségeit. (Virtual Un/Sega, Mega Race/Mindscape, Riverworld/Cryo, DID-szimulátorok, stb.)

☞ Bajban van az **Accelam**. A kis-é elűzött terjeszkedési politikájuknak köszönhetően a '96-os üzleti éveket 221 millió dolláros veszteséggel zárták. Így tehát vezetői radikális lépésekre kényszerültek, mivel nem óhajtják, hogy részvényesek ünneppélyes keretek között megünnepeljék őket: számos futó fejlesztésüket leállították, a '97-ben megjelenésre váró játékaik számát pedig 20-25 között maximálták. Minden reményük abban van, hogy a **Turok** némileg helyerázza pénzügyi egyensúlyukat.

PC - HÍREK

PSYGNOSIS

Csúnya dolog egy olyan brigáddal kezdeni a híreket, akik új fejlesztésük sikerét a PC-piac előtt rendszerint először konzolokon próbálják ki (púfj! a gazok!) – de azért csak velük kezdünk, mert egyrészt ők küldik a legjobb promóciós anyagokat, másrészt meg VZ inkább játékcetrikusnak írta meg a konzolhíreket (mindjárt fel is konzolom), minthogy az apróságokkal is foglalkozott volna. Szóval: most februárban jelenik meg a **CITY OF THE LOST CHILDREN** PC-re (ld. januári számunkat), majd márciusban követi a PSX-változat. A márciusi egyébként is sűrű lesz a Psynosisnál: PC-re és PSX-re egyaránt jön a **RIOT** (tekints meg poszterünket!), ami bő lére eresztett akció ke-

retében ötvözi az amerikai futball brutalitását a techno-elemek legmélyén megbúvó kisördöggel. Ezen túlmenően, szintén a két formátumra együtt jön a **MONSTER**

TRUCKS, ami viszont csak a D-kategóriás sofőröknek engedélyezett, lévén egy teherautó roncserbi. Ugyancsak márciusi dátummal szerepel, de ezúttal csak PC-re az **ECSTASIA 2**,

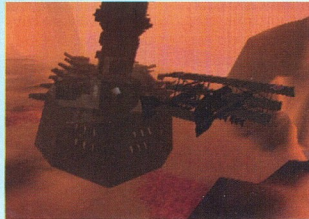
amihez szerintem nem kell különösebb kommentár, már csak azért sem, mert korábbi számainkban már tudósítottunk róla.



OCEAN

A boldogult 8-bit-es időkben a játékpiacon egyik vezetőjének számító Ocean szemlélatomát a PC-játékok piacán is valami nagyobb részesedéssel óhajta kiharcolni magának. Legfrissebb zászlóshajójuk a **LAST RITES**, ami promóciós anyaga szerint '1st person perspective shoot-em-up' (ZIP-elve: Doom-klon) és ami csak van benne, az mind stunning –(klassz, frankó, cool). Ugyanez a promó a Quake-hez és a Duke Nukemhez hasonlítja a produkciót, de én azért ezzel kapcsolatban csöppet

szóló faxban már csak TBA volt (to be available – azaz majd egyszer, valamikor...). A név azt a brit hajót takarja, amely mintájul szolgálja a két XX. századi világháború során kifélesztett csatahajóknak. Ennek megfelelően a játék egy tengerészeti/égi stratégia/akció kutyulmány lesz csini kis poligonokkal, ami mindenképpen figyelmet érdemel, már csak azért is, mert a múlt gyevyerreit a jövőbe plántálja. A történet ugyanis arról



szeptikus vagyok: a 320*200-as felbontás és a közelítően bókálósság ellenségek retentő pixellessége nekem azért nem igazán stunnol, különösen nem a Quake-hez hasonlítva, még akkor sem, ha nyolc játékos nyomhatja hálón keresztül – és 13 küldetés van benne. Az egyetlen dolog, ami felkelthetné az érdeklődést iránta, az a csoportos játék, de hát ezzel meg mindig nem váltották meg a világot. Ha már a zászlóshajójánál tartottunk, akkor sokkal inkább passzolj ide a **DREADNOUGHT**, aminek a reklámkampánya egyelőre még pihen. (A CGW-nek tavaszra ígérték, a nekünk

szól, hogy a XXI. század előjének Mars bolygóján újrálendnek a brit viktoriánus kor gyevyeri, amelyeket a Birodalom támádó "Bárók" ellen fordítanak: a HMS Carnage nevű brit dreadnought szolgál bázisunként, ahonnan 30 különböző vízi-, légi- és szárazföldi küldetés indíthatunk a mai szemeknél gencsac szokatlan küllemű harci eszközeinkkel. Kizárólag akcióra épül egy másik Ocean-fejlesztés, a **GUTS 'N' GARTERS**. A címet a két Já-

mes Bond-szerű főhős beceneve adta, akik semmi mással nem tudják üres perceiket eltölteni, minthogy egy szolid arcade/adventure keretében kifütyöljék szigetéről a gonosz Wort admirált. Tipikus agyonverem-szétlétóv-megke-resem típusú móka, mindez február (kém, az utolsó Ocean-fax szerint: áprilisra) datálva. Szintén elég ingoványos talajra merészedik a cég a **GT'97 RACING** nevű játékkal, amely széria sportkocsi versenyre lesz majd egyszer. Hát ahogy így elnézem, a PC-s Sega-konverziók után nemigen rúghat lábda egy szimpla autóverseny: mivel a jelenleg forgalomban levő PC-k lehetőségei a további fejlesztésekhez képest egy kicsit kimerültek, maximum egy vadonattújt technológia jelenthet versenyképességet a konkurenciával. Mivel ilyenről egyelőre nincs hír, nem tudom, hogy milyen újdonságot fognak nyújtani ezzel a játékkal. Ók tudják...



VIRGIN

Atvaszi kiállítászezon idejére tehető a Virgin egyik leginvenciózusabb fejlesztőbrigádja, a Lucasarts legújabb Star Wars-játékainak megjelenése. Március 14-i megjelenéséig ígérjük például a régóta várt **X-WING VS TIE FIGHTER**-t. Hát a cím mondjuk magáért beszél: X-Wingek, B-Wingek és E-Wingok népes csapata hajkurássza egymást vidám Tie Fighterrel, szinte már magától



értetődően multiplayer-üzemmódban is. Az elődökhöz képest lényegesen továbbfejlesztett grafika és Mr. Lucas filmchirumának buzgó tanulmányozása '97 egyik legsikeresebb dobásának ígéri a játékot. Április 2-ra várható a Star Wars-sorozat egy másik episéje, a Dark Forces folytatásának, a **JEDI KNIGHT**-nak a megjelenése. Fénykorod világnak, lézerfegyverek durrognak és az Erő mindenkiel van egy birodalmi bázis mélyén – a multiplayer üzemmódnak és a poligonokra épülő grafikának köszönhetően igen komoly fenyegetésnek ígérkezik a Quake trónjára. Lucasék nemcsak akcióbán és Star Warsban gondolkoznak: szintén április elején kerül a boltokba egy új kalandjátékuk, az **OUTLAWS** című vadnyugati történet, ami hangulatában és grafikájában leginkább azokat a szeptemberi westerneket idézi, amihhez egy Morrisoné nevű arc szokott egész tühret zenéket írni.



A Virgin bukszájának másik buzgó töltőtöteje valami Red Alert című darabkával kavargatta fel karácsony előtt az egyszeri játékosok kedélyét. Ők sem kotlanak a babérjaikon: valudolgoznak a folytatáson, az erre szánt időt pedig egy **COUNTERSTRIKE** nevű, április elején megjelenő Red Alert-mission diskkel, akormondani: CD-velől óhajtják kitölteni. Részletesebb C&C-infok a következő számban, egyelőn infók a Virgin háza tájáról pedig az Erkezesi Oldalban.

GAMETEK

ABC 3000AD-hírdetésük óta igen komolom a Gameteket. Így tehát most egy nagyobb részt szánunk a fejlesztéseikre, már csak azért is, mert mostanában szinte minden játéka-görögriában nagyon nyomulnak. A legnagyobb érdeklődés nyilván a **DARK COLONY** iránt fog mutatkozni, amiről már messziről ordít, hogy egy real-time stratégia lesz majd egykoron, vagyis ötletének szülőgátját Command&Conquer néven ismertem meg a kedves publikum. Nem szeretek az



első screenshotok alapján véleményt mondani egy játékról, de az a gyanúm, hogy a sci-fi környezetbe helyezett kis történet egyéni grafikája nem igazán fog egyezni a stílus rajongóinak ízlésével – de hát ne énekeljünk előre, majd meglátjuk, mi sül ki belőle áprilisban, amikor ígérjük. Ping! You

win! – mondta a pingvin a **MUTANT PENGUINS** láttán, ami azért stílusában elég messze fekszik az előbbi darabtól, lévén ez egy mókás grafikkával megadott ügyességi játék. Csiscás kinézetére való tekintettel inkább valamely konzolra kívánkozik, mint mondjuk PC-re. A cím szerintem konspiratív célokat szolgált, mert a két főhős (Rodney és Bernard) inkább emlékeztet egy körtére és egy para-



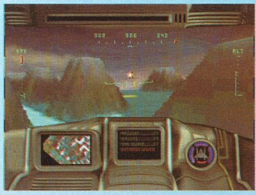
dicsomra, mint egy frakkos madárra, bár tegyük hozzá, arról nem szolt a fáma, hogy miféle kereszteteszőb mutáltak is idáig ezek a mutatólas pingvinek. Mindenesetre a joystick-gyilkos fiatalabb korosztályának új célpont lehet, sőt, az szem kizárt, hogy egyszer még megéljük azt is, hogy egy csini ugra-bugra konzoljátéknak egy PC-stuff szolgáltatót alapot. Míg ezen elmélkedünk, a kalandozó hangl(oz)ókó vizsgáló szántó a **THE QUVERING** re vethetik, ami melyen szintén a zellemisségében és rendertel grafikájában engem erősen emlékeztet a Gremlin Normality c. kicsipongására, amelynek címéből sajnálatalos módon kimaradt két betű (az 'A' meg a 'b'). Főhőse egy piros hajzartot viselő úriember lesz, aki horrosztrikus kalandokba bonyo-



lódik olyan vérfagyasztó helyeken, mint például egy zsellemuszvit, vagy az egy elhagyott pince, ahol egy csúnya kézű arcú bácsi minden figyelmzetés nélkül lesmarlaria. Fajfajtyu egy dolog lesz belőle, tehát a testépítő szakörkörben mindig tessék rezekeszomra gyülni. A következő Gametek-hr a **THE ART OF FLY FISHING**-ről szolt. Csálóká cím: a perfect ánglus játékos egy ügyességi játéka-ryanakodna, ahol a t. játékos repülőhalakra va-dász (esetleg sima halakra, viszont ó repked) – ezzel szemben ez egy 'horgász-szimulátor', ami a mütleges horgászát élményét próbálja bitekbe póntálni. Részemről szeretek pecálni, mert nincs is annál jobb, ha szanaszét másztak a csontik,



vagy elműrepülték a mütlegyek, de szerintem a horgászát pont az az elfoglaltság, ami számító-gépen azért igazán kevésbé emulálható. (Például hogy fognak csipni a szünnyogok?) Ha emlékezetem nem csal, volt már ehhez hasonló próbálkozás (aszsem a Sierra volt az elkövető), de az is csak azt a tudatot erősítette bennem, hogy Windows alatt nem jó horgászni. Itt ugyan csodaszép SVGA-tájékek támogatják az ügyet, de szerintem nem ebből a játékból fog ez a cég megdagodogni. Na mi van még? Aha: **SURFACE TENSION**. Hát ez kérem egy tipikus háromdimenziós lövöldözés lesz, ahol elsősorban nem a történet, hanem sokkal inkább az akció és a látványeffekték dominál-



nak. A játékos egy spéci skimmer (a Star General óta tudom, hogy így nevezik a felszín felett lebegő harci eszközöket) kormányrúdjánál fogjuk szétföldözni a poligonbolygókön előforduló ellenfeleket. Pár Gametek-újodásra (NET: ZONE, SOUL HUNT, FLIP OUT és EMPEROR OF THE FADING SUNS) szemlétomást nem jut hely, rölük – leg-alábbis reményeim szerint – a következő számban referálók. Mindenesetre szép kis action pack ez az egész, különösen, hogy mindezt nyárig bezárólag ígérjük. (Kérdés, hogy melyik nyárig?) Remélem, hogy a 'sokát akar a szarka'-effektus miatt nem fognak olyan helyzetbe kerülni, mint mondjuk az Acclaim. Ha mégis, akkor csinálók rölük egy filmet 'Gametek 13' címmel.

ESZ **A Phantasmagoria 2.** angliai megjelenése a világpremierhez képest most már három hónapot késik, mert két, szadista gyilkosságot tartalmazó jelenet miatt Kiskorúak Védelmében Illetékes Elvtársak 18 évhez kötötték a vásárlói korhatárt. Az az egy év (a dobozon eredetileg 17 éves korhatár szerepelt) nagyon sokat számít – pontosan annyit, hogy a játék a hagyományos CD-boltokban már nem is árulható. A Sierrának tehát az angol verzióból ki kell vágni a két jelenetet, továbbá mind az amerikai-, mind az angol-változatban egy password-rendszer kell beépíteniük, amellyel a kedves szülők cenzúrázhatják a fiújuk lelkiállagára nemkívánatosnak minősített részeket. (Kérdés, hogy akkor meg mi marad a játékból?) Az angliai huzavona azért is igen kellemetlen a Sierrának, mert Európában itt a leggyengébbek a piaci pozíciók: szemben például a német vagy a francia piacon ellenőrizt 15-20%-kal, itt mindössze 3% a piaci részesedésük.) Lényegesen kevesebb a gond van a Phantasmagoria 2-vel az ausztrál piacon: ott – úgy, ahogy volt – betiltották az egész játékot.

ESZ **Gianluca Vialli,** a Juventus egykori, és a Chelsea jelenlegi futballszárja reklámszerződést kötött a Philips Mediaeval. 0 lesz az UEFA Championship League 1996/97 szendvicsember. Várható megjelenés PC-n március, PSX-en május.

ESZ **A** focisták úgy látszik kurrens cikkeket számítanak, mert a Maxis is három Arsenal-játékot (an Wright, David Seaman és Patrick Vieira) közreműködésével óhajtja rábírtani a t. publikumon, hogy minél többet vásároljon Kick Off/PSX' tavalaszt megjelenő PC/PSX-verziójából. Na persze nekik nincs nehéz dolguk: ez a név el fojja adni a játékot nélkülük is. (Kíváncsi vagyok, hogy Gascoigne-t, miután lejárt a szépségzsalon-hálózat-lal kötött egyezsége...)

ESZ **A** Activision nem ad ki több játékot a Mech Warrior-sorozatból, a Mech2 PSX és Saturn-verziója volt az utolsó dobásuk. Nem mintha nem fogytak volna szépen, csak a fejlesztők gondolták úgy, hogy jobb az nekik, ha saját maguk terjesztik a játék folytatásait. A Mech-licenc megvásolásától nem igazán estek kétségbe, vásároltak helyette egy Heavy Gear nevírt, ami egyébként ugyan-olyan robotos dirr-zűrűtgeny, mint a Mech. Szóval bizakodva nézzék a jövőbe, annál is inkább, mert **Dark Reign: The Future of War** címen kezdülű C&C-könjűjok az a Bli-zzartól sikerült designert szipkázniuk.

APRÓSÁGOK

ESZ A decemberi eladási adatok alapján, a konzoljátékok piacán elsősorban a **Nintendo** uralkodik a maga szerény kis 33%-os részesedésével, és talán mondás nem kell, hogy a **SNES**-listák toronymagasan a **Donkey Kong 3** vezető. A másik hardvergyáros, a **Sega** a piac 21%-át ellenőrzte, de ugyanennyit mondhat magának az **Electronic Arts** is. (Mondtam, hogy vegyettek részvényt...) A **PSX**-listát az **Eidos Tomb Raider**, a **Saturn** pedig a **Sega Virtua Cop 2**-je vezeti.

ESZ Nintendókat a kellemes bevétel mellett azért a guta is kerülgeti. Még csak alig fél éve, hogy megjelent az **N64**, de máris beletipor a lükkebe a feketepiac. Egy **Hong Kong** nevű helyen (ez egy olyan vidék, ami tele van gonosz donkey-val) 500 dollárért már beszerezhető a **Doctor V64** nevű kutyú, ami a kártyák tartalmát nyers CD-re rögzíti. Innen egy **Mario64**-szerű kis játék usque 20 másodperc alatt letölthető egy **RAM**-bankba, ami aztán úgy működik, mint egy kártya – már amennyiben rendelkezik egy **Doctor V64** gyűl a kábé 10 dollárért vesztegetett lopott csuk reményteljes új tulajdonosa.

ESZ Az **N64** a feketepiacon kívül megmozgatta a lapkiadók fantáziáját is. Februártól két új angol játékújság jelenik meg **Nintendo 64** és **Total 64** címmel, ami csak ezzel a konzollal foglalkozik. Nehogy a konkurenciák túl kicsi legyen, márciustól az eddig több formátummal foglalkozó **GamesMaster Nintendo**-rovata is önállósodik **64 Fan** néven. Mindhárom újság **£3.95**-be fog kerülni, kezdő példányszámuk 50-60 ezer körül lesz.

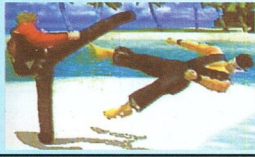
ESZ A **Segánál** igen elégedettek a **Saturn**ok amerikai fogadásával. '96-ban 1.3 millió **Saturn** talált gazdára az **USA**-ban, a világszerte eladott összes példányok száma pedig ezzel túlépte a 7 milliót. (A **Sony** jobban áll a **PlayStation**-el: 6k már túl vannak a büvös 10 milliós határon is.) Azzal már kevésbé elégedett a **Sega**, hogy a piaci előrejelzések szeresek szerint az első negyedében folyamatos profitvesztéssel kell számolnia. Talán ez indokolja azt, hogy októbertől egyesült egy másik japán szórakoztatási óriással, a **Bandai**-jal.

KONZOL HÍREK

VIRTUA FIGHTER 3 / SATURN

A **Saturn**osok az utóbbi időkben sajnos nincsenek elkényeztetve programhígyekkel, főként ha a **PlayStation**hez viszonyítunk. A **Sega** saját gardáin kívül szinte alig van cég, aki jelentősebb fejlesztésekre kezdene. Ebben a hónapban is csak az **AM2** és az **AM3** háza tájáról jötték hírek. Az egyik ezek közül a **Virtua Fighter 3**-ra vonatkozik, mely a játéktérmenek már kimutatta a "foga fehérjét". Az automata a **Sega** legújabb **Model 3** Saturn hardverre épül, ami jelen pillanatban a legerősebb játéktérmi rendszernek számít. A gép már egyes hazai játéktérmenek is megtalálható, és mit tagadás, a látvány tényleg elképesztő: a tökéletesen árnyékolás és animált harcosok se polgont, se pixelt nem fedeztünk fel, a háttér pedig már önmagában is csodálatosak. Az **AM2** munkatársai három hónapon keresztül tanulmányozták a **Model 3** rendszerét, hogy egyáltalán lehetséges-e

Saturn-konverzió, azaz technikaailag meg lehet-e csinálni a játékok. A játékban ugyanis – akár a **Fighting Vipers**ben – néhol találunk és több speciális effektus tartkítja a játékot, mint például a **Virtua Fighter**osoké. Szóval nem egyszerű feladatról van szó. A válasz azonban szerencsére pozitív lett, az **AM2** állítást szerint a **Saturn**osok ismét a legjobbba számíthatnak. Hogy mikor? Ez a kérdés sajnos még nagyon korai, de az biztos, hogy nem egy, és nem is két hónapon belül.



FIGHTERS MEGAMIX / SATURN

A **VF3** tehát egy teljesen új rendszerre fog épülni, nem úgy a cég másik játéka, a **Fighters Megamix**, amely utólagra fogja a **Virtua Fighter 2**-nél és a **Fighting Vipers**nél már jól bevált rutinokat hasznosítani. Amint a cím is mutatja, egy mixről van szó, meghozza a két említett játék elejét. Mindkét játék őszes karaktere változhat lesz, melyek száma így több mint harmincat fog kitenni, plusz még igények néhány vadonatúj harcos is, amelyek kiletét egyelőre sűrű hom-



mády féle. A játék megjelenése '97 első negyedében várható.

LAST BRONX / SATURN

Az **AM3** szintén nagy fába vágta a fejszéjét: a **Sega** másik népszerű verekedős automatájának, a **Last Bronx**nak kívánunk egy majdnem arcade minőségű **Saturn**-

os "kistesőt" készíteni. Ez a játék még a **Model 2** hardverrel készült, de igyekeztek kihozni belőle a maximumot, s most ugyanezt szándékozzák tenni a **Saturn**nal is. Ennek érdekében nem is merték más teamre bízni a munkát, ragaszkodtak az eredeti grafikusokhoz és kódolókhöz, hogy a karakterek kidolgozása ugyanolyan legyen, s hogy a játék atmoszférája is változatlan maradjon. Ez a játék egyébként a realitásérző nevezetes, tehát nincsenek benne lehetetlen modulatok, a szereplők valóságos fegyverekkel rendelkeznek, az öltözékek pedig a jelenlegi tokioi divat szerint lett kialakítva. A **Saturn**-verzió még igen korai stádiumban van, a megjelenésének időpontja még nincs tisztázva.



TIME CRISIS / PSX

A játéktérmenekben majd'egy évvel ezelőtt új lövöldözős kedvenc csoportosultak a hardcore játékosok: a **Time Crisis** megjelenése óta a **Virtua Cop**ra már oda se bagozót senki. Pedig a **Namco** játéka csupán két apró újítással volt több, mint a **SEGA** údvöskéje: visszatűt a pisztoly, és egy pedál segítségével fedezéke lehetett bújni. Hamarosan a **PlayStation**-tulajdonosok is követé ránthatnak az **USA** élnoke lányának a megmentésére, ugyanis tavaszra ígrik a **PSX**-konverziót. A játékhoz pedál ugyan nem lesz mellékelve, de helyette ott lesz a **Namco** új fénypisztolya, amelyen egy extra tűzgomb is helyet

kap. Rejtőzködni aznál lehet majd, ám a visszatűt pisztoly – a hardver tűságon nagy előállítási költsége miatt – szemlátomást ellelhetjük.



RESIDENT EVIL 2 / PSX

A horrorjáték fogalma a **PlayStation**-tulajdonosok számára egybeforrt a **Resident Evil**-el. Ahogy a mondas is tartja: addig üsd a vasat, amíg meleg – a **Capcom** már javában dolgozik a **Resident Evil 2**-n, amiben természetesen még több borzalmat, még több vért igényel. **Jill** és **Barry** helyett két új szereplőt kapunk: **Leon**, a kezdő zsaru, és **Elza**, az egyetemista lány közül választhatunk. Hőseink egy **Lagoon** nevű városka rendőrsére szorulnak be a zombik és a többi horrorisztikus kreatúra elől, s attól függően, hogy melyiküket választjuk, ezúttal is más-más lesz a végjáték. A játék körülbelül másfél ezer lesz nagyobb mint az előd: több lesz a bejárató terep, ráadásul azok kidolgozása szebb, az árnyék és fényhatások tökéletesebbek, a kameraállítás változatosabbak lesznek. További újdonság, hogy hőseink például menet közben többször is átlóthozhatunk – mondjuk golyóálló mellényvetnek fel – s így változik a náluk tartható tárgyak száma is. Többféle fegyvert használhatunk majd, amelyek teljesen eltérően hatnak az



ellenfelekre. Egy-egy ilyen akciót gyakran brutális animáció követ. Például belelővünk a szotgunnal egy zombiba, az kezésszákad, ám a maradék teste még továbbvonszolja magát. (Bár az ilyenekhez még meglehet, hogy az európai cenzúráknak egy-két szava.) Az első részben ugyebár maximum két-három szörny támadt ránk egyenként, ez a szám most elérheti a hetet is. Sajnos ezekre a zombikra a következőkben, hogy a polgónok számát a szereplőkre lebontva majdnem a felére kellett csökkenteni, de a készítő szerint ez egyáltalán nem fog meglátszani, sőt, a modulatok tökéletesítése révén még gyönyörűbb összhathatás igények. A játék leg-hamarabb április környékén várható, de ezek a legoptimistább számítások.

MULTI RACING CHAMP / N64

Nagy autóversenytájonként lévén a közeljövő **N64**-es játéka közül engem leginkább az **Imagineer Multi Racing Championship** című rallyversenyé igzát, ami – ha az eddig megjelent előzeteseket nézve a valóságos túkröz – a legszebb konzolos autóverseny lesz, felülmúlva a már korábban megjelent **Cruisin'** **USA**-t is. Külön érdekesség, hogy a játékban nem holti szokványos amerikai szériákat irányíthatunk, hanem európai típusokat, mint például **Opel Vectra**. Igaz, jogi problémák miatt név szerint nem így fogognak szerepelni, de nyomban rájuk lehet ismerni. A **Sega Rally**hoz hasonlóan egyedileg tuninogolhatjuk a kocsiakat, az ugratókkal, leszakadt hidakkal megtűzött pályákon pedig változatos időjárás tényezők fogják utunkat nehezíteni. Az első menetre valamikor június táján kerülhet sor.



PANDEMONIUM

Ime egy tökéletes példa arra, hogy egy jó mászkáló játékhoz nem kell mindig valami vadonatúj dolgot kitalálni, elég, ha a jól bevált klasszikus játékmenetet látványos 3D-s grafikai effektusok közé ágyazzák. A külső szemlélo számára a Pandemonium fantasztikus látványt nyújt: egy szép színes álomvilágban egy 3D-s kis figura szédítő mélységeket ugrál át. A nézőpont egyfolytában zoomol, hősinékt hol premier plámban látjuk, hol meg olyan távolról, hogy hangyáyra zsugorodik. A kamera teljesen leereszkedik, ha emberünk mondjuk egy függőhídon halad át, máshol meg teljesen felülnézhető láthatjuk a terepet, egyszóval mindig abból a perspektívából követhetjük az eseményeket, ami a leglátványosabb, és persze a legésszerűbb.



A lila, rohángaló manók úgy hívőznek, mint valami tüdőbeteg gorilla.

Első ránézésre úgy tűnik, mintha egy újabb Crash Bandicoot féle 3D-s játékkal lenne dolgunk, de a látszat ellenére valójában egy nagyon 2D-ben játszódo anyagról van szó, igaz ez a "kétdimenziós sik" a térben össze-vissza görbül. Rendkívül olvasóink számára talán úgy tudnánk legegyszerűbben képet festeni a Pandemoniumról, hogy egy NIBTSZS féle játékmenetet hoztak össze a Crash Bandicoot grafikájával. Ez utóbbi játékra malesség nem csak a grafika stílusa, hanem bizonyos részletek is kísértetiesen hasonlítanak.



Ez a pálya mintha a legendás Nebulusból került volna ide.



Az első fősornyjól egy nagy adag gombapörköltet kell csinálni.

ből két fajta is akad. Ahban különbség, hogy az egyik újratermelő, a másik pedig nem. Ez azért fontos, mert sérülés esetén elveszítjük az éppen nálunk lévő varázslatot is. Akad továbbá kicsinyítő varázslat, amivel lehiszinyíthetjük az ellenfelet, valamint van még egy Sub-Zerós stílusú varázslat, amivel hűvösebb lehetünk, majd szellőzökre tölthetjük a rúzsakaratokat. A szakácsos bonusz életemek külön találatunk még a jogosak, amik sérthetlenségét biztosítanak bizonyos ideig, valamint kulcsokkal, amik titkos ajtókat nyitnak. Ezek az ajtók általában rejtett pályalevegzőknek tartoznak, vagy egyszerűen csak szíveket rejtenek maguk mögött.

Utunk során még egy érdekes dologra számíthatunk: hősinékt néhol eltalálók fognak átalakulni, s így természetesen újabb mozdulatokra tesszük nek. Békaként például sokkal nagyobb lehet ugrani, sárkányként pedig még repülni is tudunk majd.

MAJDNEM TÖKÉLETES JÁTÉK

Az irányítás a 2D következtében kezdetben meglehetősen szokatlan, gondoljunk csak bele: például ugrunk egy nagyot,

A meglepetések nem azt jelentik, hogy hallozás nélkül nem tudunk rájönni a megoldásra, mindig kapunk egy pillanatsnyi gondolkodási

időt. A játékot teljesen reális nehézségűre írták meg, ráadásul a folytatási lehetőségek kapuit is meglehetősen nagyban helyezték el, nem kell mindig legelőlről kezdenünk a pályákat. Minden szint sikeres teljesítése után ködszavakat kapunk, ha pedig 80%-nál több kincset gyűjtünk be, bonuszintekre jutunk. En csupán a mentési lehetőséget hiányoltam, de mivel a passzordok rövidek, azt sem túlságosan. A 18 szinten kívül 3 nagyönökös



BOHOCI-NESZE!

A MOZDULATOK

Az említett alapvető mozdulatok közül mindkét szereplő fel tud venni támadó varázslatokat, amiket a négyzettel löhünk ki. Legtöbbször tárgylő varázslatot (piros gömbök) fogunk találni, amik

és közben a pálya 90 fokban elfordul. Ez főleg akkor idegesítő, ha pont egy ellenfele akarunk ráugrani. Elejnte az ilyen ugrásokat el fogjuk venni, és az ellenség fejének megtaposása helyett a karjában fogunk kikötni, de hamar bele lehet jönni. Az összesen 18 szint mindegyike viszonylag hosszú, ám ennek ellenére olyan változatosak, hogy sose lesz olyan érzésünk, mintha már egy-egy részt leltünk volna. Gumigyékent működő gombok, őrisi, összevissza kanyargó váltogatják egymást, szinte minden lépésnél valami meglepetés vár ránk. Nyugodtan meynitk el, aztán hirtelen elkezdnek szisszni, majd egy nagyot zuhannak. Főként ériknek, s már azt hisszük, hogy teljesen biztonságban vagyunk, ám az érkezősínük zajára felébredünk a dínoszaurusz, aki időközbe vesz minket...

pályán is át kell küzde-nünk magunkat, ezek a szörnyek azonban inkább csak látványukban elképesztőek, az elintézésük nem fog különösebb feltételt okozni. Az első szörny például egy kör alakú bástya közepéről köpköd felénk, s nekünk csak annyit dolgnunk, hogy a falon rohángalva eljussunk a tüzes katalputokhoz.

A játék vizuálisan nem mindennapi gyönyört nyújt, s ehhez jönnek még a profi módra meg szerkesztett pályák.

Vári Zolt

pandemonium Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBON A

PLAYSTATION

✓ Látványos kameramozgató és szuper grafika
X A 3D kizárólag látványosság és nincs mentési lehetőség

91%



Néhol levellébként kell átvészelnünk a viszontagságokat

Hát ha van program, amivel a SNES tulajdonosokat alaposan megvárakoztatták, akkor a Prince of Persia 2 az. A PC változat már lassan négy éve, hogy megjelent, s azóta se jött ki más verzió. Ez főként azért meglepő, mert az előző rész a létező összes gépfőmáturuma megjelent. A sztori egy ifjúról szól, aki beleszeret egy hercegnőbe, és a gonosz varázsló, Jaffar börtönbe veti, hogy ő vehesse el a hercegnőt. A feladat az első részben az volt, hogy kivezessük hősiünket Jaffar börtönéből. A platformjáték nem is annyira a grafikájával aratott sikert, hanem csodálatosan élőható animációjával, amint hősiünk megkapaszkodott a palotlán, ahogy

vívott, vagy ahogy egyáltalán futott. A látványhoz ráadásul egy elgondolkodtató, és az ügyességünket is próbára tevő játékmenet társult, így a játék csakhamar mindenki kedvencévé vált.

PRINCE OF PERSIA 2

avagy ki, még gonoszabban mint az előző. Varázserőjét arra használta, hogy felépítse a herceg alakját, és előlőzze a palotájából.

Ezzel a háttérgrafikára sem lehet panasz. A palota falai, a barlangok belseje mindegyik egészen részletesen meg van rajzolva, s a szereplők is színesebbek. A helyszínek nem is férték be egy kép-

ernyőbe, így ebbe a verzióba némi scrollt is beépítettek. Az animációk ezáltal is pompásak, természetesen ismét igazi mozgások alapján, rotoscoping technikával készülték.

Noha a játékmenet elsőre – amint a palota tetéjén menekülünk – eléggé lineárisnak tűnik, aggodalomra semmi ok, a barlangokba eljutva visszaközönszünk a már látott Pop elemek és feladatok. Többnyire lesz szükség, például már a barlangok eljutásához is egy kisebb fejtrükk kell megoldani. A feladatok egyébként megegyeznek a PC verzióval, tehát a korábbi leírásunk most is használható.

A szűkes a palotából



CRIMEWAVE

Képzelték el egy annyira korrump várost, ahol még a rendőrséget is privatizálják. Nem mon Budapestről van szó, csak egy képzeltetbéli városról, Mekeoról. A rendfenntartást ki kézbe adták, őszintén zseképpen pedig minden egyes büntöz fejére vérdíjat listeznek ki. A város fejedelmek lepik el, akik bármire kaphatók egy kevés pénzért.

A feladatok teljesítéséhez ki sem kell szállnunk az autunkból, ahogy meglátjuk valamelyik gyanúsított kocsiját, azonnal tüzeltünk. A várost nem egy rögzített szögben látjuk, hanem real time-ben rajtolja ki a gép, vagyis ahogy fordulunk az autóval, úgy forogja a szemszögöt. A lényeg egyszerű: járőrözünk az utcákon, s várunk, amíg felbukkan egy kiléts. Ezt majd egy piros nyíl fogja mutatni, és két perc alá a rendelkezésünkre a kilövésére. Ha ez sikerül, egy bizonyos összeg úti a markunkat, plusz még felvehetjük a fegyvereit és rakétáit. Ha nem, a játéknak vége. Nincs vége a játéknak, ha esetleg idő közben megszökne a kiléts, igaz a következő üldözésnek már az elpusztított időlimittel kell nekivágnunk. A cél, hogy meg-

szerezzük az adott városrész kapujának kinyitáshoz szükséges összeget. Ha ez megvan, áthajthatunk a másik szektorba, az eredményünk pedig automatikusan kimentődik. Ha mind a nyolc szektorral végeztünk, kezdhethetjük előlőről az egészet, csak jobb kocsit kapunk...

Ahogy haladunk előre, a büntözök egyre ügyesebbek, egyre több akarat szálnak el, s ha előlők kerülünk, nem haboznak belénk pörkölni. Erankívül felbukkanhatnak rivális fejedelmek is (őket töd nyíl jelt), s ők a vérdíj miatt ugyanúgy veszedly jelentenek ráuk, mint a büntözök. Lehetőleg tehát előbb mi füstöljük őket. Ha esetleg ketten, osztott képernyőn

foognak neki a játéknak, a társunk egy ugyanilyen riválisunk számít, de az ő kocsijának a helyzetét sárga nyíl fogja mutatni.

A játék 3D-s grafikája kifogástalan, még a keréknyomok is ottmaradnak az aszfalton. A irányítással is kibékülnek, ha a játékmenet nem lenne olyan monoton. Az unalmat ráadásul csak fokozza a zene, ami időnként átcsap megdöbbentő, mikor is némelyik pálya alatt improvizált jazz hasonlító fűrdvényeket kell hallgatnunk.



Már füstöl a gazfiké...



A civil autók állandóan csak útban vannak

COMMAND & CONQUER



A '95-ben megjelent Command & Conquer hihetetlen sikerért ért el PC-n, és most végre megérkezett Saturnra is. A játék a közeljövőben játszódik, ahol a Jóságos békefenntartók, vagy a gonosz csapatok csapatainak a vezetését vehetjük át. A választás egyszerű: a két CD közül az egyikben a GDI a másikon pedig a Testvériség küldetését találjuk. A program egyszerű kezelhetőségével és remek hangulatával fogja meg azonnal a játékost. Én nem vagyok egy nagy stratégia, ám ahogy elindítottam a játékot, a kezelés egy pillanatra sem okozott gondot, és nagyon élveztem a parancsok osztogatását. A pontatlanként irányítás egyszerebb nem is lehetne: többkiük egy csapatra, és megmutatjuk hova menjen, mi csináljon. A menükben meg-

jelenő ikonok szintén egyértelműek, ha valakinek értelmezési gondja lennének, ajánlom a figyelmeztető '95/10-es számnak. Eleinte Könnyen nyervehetünk, a program kezdők számára is biztosít sikerélményt, de csak mértékkel. Amint bemelegedünk, a küldetések egyre keményebbeké válnak, a játék vége felé pedig megeshet, hogy egy csata megnyeréséhez több napig kell próbálkoznunk, míg megtaláljuk a megfelelő stratégiát. További pozitív dolog, hogy nemcsak az ellenséges katonák viselkednek intelligensen, hanem saját embereink is: akiket nem látunk a képernyőn, nem hagyják magukat lelőni, hanem védekeznek, vagy visszavonulnak.

mált, de a bitmap háttér és a piroles katonák akár egy Megadribe-val is kivitelezhetők lennének. Ugyanez mondjuk már nem mondható el az átvezetőjeletről, amelyekben frakkó animációkat láthatunk digitálisan szereplőkkel keverve. Ezzel a multiplayer opció hiánya miatt marad el a játék a PC verziótól.

Vári Zolt

A könyves hadműveletnek számító partraszállás itt még könnyedén kivitelezhető



command & conquer

Kiadja: Virgin
SEGA SATURN

✓ Remekül megkezeztett küldetések • intelligens ellenfelek • jó hosszú • Nincs több játékos más

92%

A motocross versenyek valószínűleg nem tartoznak a könnyen megjélezhető műfajba, talán ezek magyarázatául, hogy a Warner Interactive "újszította", az Int. Mo-

egyelt, de amint elindul a verseny, azt tapasztalhatjuk, hogy a motorosok mozgatása elég távol áll a "realistikustól". Egy-egy ugrató után akár oldalt fordulva is lélekretesz, pi-

egybékét illet volna az alapvető szolgáltatások közé bevenni. Ha már itt tartunk: örütni volnánk, ha az Options-menüben a



Buckalakók, előre!

toX az egyedül induló ebben a kategóriában PlayStationon. Csakis ennek köszönhető, hogy igazat adok a játék dobozán olvasható szövegnek, miszerint ez az eddigi legrealisztikusabb motocross szimulátor, ami valaha készült. Ennek ellenére már az intróból láthatjuk, hogy en egy színvonalas dologhoz van szerencsénk: a motorok teljeskörűj a talajtól függetlenül csak úgy randomize rángatóznak, az emberi mozdulatok robotoszerűek, a képi humor-nak szint események pedig még csak mosolyt sem csinálnak az arcokra. Sajnos ugyanez mondható el a magáról a játékról is. A grafika még elmegy, a motorosok és a terep 3D-s kidolgozása látszik átlagosnak akár csettintéknél is.

international motoX

lótánk annyira jól tud motorozni, hogy még ha mindkét kerék csúszik is, merőlegesen tudja tartani a gépet. A versenyzők mozgásának a valósághoz semmi köze, nem akkor döntik be a motort, amikor a fi-

nehézségi szinten is változtatni lehetne. A versenyt indítva választhatunk versenyzőt (az egyik közül, amiket már egyszer megvettünk); a silensnát a versenyzős, a gyórkor és az időmérő edzés közül szelektálhatunk; kibékapcsolhatjuk az időjárás tényezőket; végül a versenyzők számát határozhatjuk meg. Gyakorlás esetén a körök számát is mi adhatjuk meg. Miután ezekkel végítettünk, a versenyzők kiválasztása következik. A néven kívül megadhatjuk a nemzetiségét, a ruhája színösszeállítását, valamint 50 dolcst kapunk a fájrgny korszerűsítésére. Szerintem leginkább a nyert érdemes feltunogtatni, ha ugyanis kevésbé csúszik a motor, simán felkapaszodunk az emelkedőkre és a kanyarvétel is könnyebb. A verseny közben motorosként négy távolságió követhetjük, melyek között az L2/R2 gombokkal váltunk. Az X-szel gyorsíthatunk, a nyegret a fék, manuális váltani pedig az L1/R1 gombokkal lehet.

sajátítja, a kimentett pályákból pedig a Compeition Editorral saját versenyidényt állíthatunk össze, ami szintén kimenthető.

international motox **Kiadja: Warner**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

130 3D grafika s könnyen kezelhető pályaeidőtor
X Purán optikás
Irreális mozgás

52%

Elmélkedtek még a Project X-re? Tudjátok, a Team 17 fergeteges őrühajós, lövöldözős játéka!r! Akik rendelkeznek, vagy legálábbis rendelkeztek Amigával, azok a kérdésre nagy valószínűséggel igennel válaszolnak. '92 felelhetetlen shoot'em up szárjától van szó, ami grafikailag nagyon megelődés korát. Ezt alátámasztja az tény is, hogy annak idején az Amiga 32 színével olyan háttérket alkottak, amit az öt évvel később készült második részben sem sikerült nagyon felülmúlni. A PlayStation hardverével ugyan sokkal szebb ruhoban és fényeffektusokat kreáltak, és frankó animációval tállalják a történetet, de azért olyan nagy eltérés tényleg nincs.

Dirr-durr, kandúr!

A játék jó tulajdonságai közé tartozik a pályaeidőtor, amivel a meglévő 48 pálya mellő újakat kreálhatunk. Nagyon egyszerű a kezelése, bárki könnyedén el-

A játék jó tulajdonságai közé tartozik a pályaeidőtor, amivel a meglévő 48 pálya mellő újakat kreálhatunk. Nagyon egyszerű a kezelése, bárki könnyedén el-

A pályák végéről természetesen nem hiányoznak a robusztus fizikálenségek. Ezekre irtdatlan mennyiségű municiót kell ereszteni. Alapvetően csak egy folytatási lehetőségünk kapunk, ám a játék első felében ennek ellenére a továbbjátszás nem fog gondot okozni, mivel az átútdik pályáig mindig csak az utolsó pályánál kell újragzedni, s még pályaközdök at is kapunk. A maradék öt pályához azonban alaposan fessze kell szednünk magunkat, ugyanis onnan semmiféle segítségért nem kapunk.

Sok fejlődés tehát nincs az elődűh képest, legfeljebb annyi, hogy ezírtal vannak függőlegesen scrollozódo pályák is. A grafika gyönyörű, szívatagos, vagy épp jeges planéták felszíne felett lepdvehetünk, valamint az immár hagyományunk számító aszteroida mezőben is szlalomozhatunk egyet. Az akció alatt hallható rave zene szodával még elmegy, de hogy őszinte legyen, az is inkább '92-es hangulatot áraszt.

A játék kézikönyvében az áll, hogy effelejtethjük azokat az időket, amikor a játékoknak nem volt sztorijuk. Hát nem azért, de ehhez képest az X2 előzményeit egy mondatban össze tudom foglalni: ismét jönnek az idegenek, akiknek a kirtásásával ismét a Föld legjobb pilótáit, azaz a kevesek játékosát bízzák meg. Az intróban mindössze annyi történik, hogy hősnünk megkapja a megbízást, beül a kocsijába, majd egy futurisztikus motoron foly-

A lényegyet tekintve az elődűh képest nincs sok változás: adva van egy őrühajó (két játékos esetén kettő), és mindenrelőni kell, ami mozog. Ugyan-úgy három őrühajó közül választhatunk, s a nehézség is a régi időket idézi. Igaz most több találat kell az elhalálozozáshoz, de például a külsőbbi pályák egyes részén olyan ütömben jönnek az ellenfelek, hogy szinte a háttér sem látszik. Az izgó-mozgó biggyós kilóni pedig nem csupán annyi, hogy beleelővünk, és durri! No nem, az túl egyszerű lenne. Minden ellenfélbe legalább 2-3-at kell beleereszteni. Ha

azonban megfelelő hatásokkal írjuk az idegeneket, azok időnként kisebb "ajándékokat" ejtenek el, amiket felvéve újabb és újabb fegyverekkel gazdagodunk. Különböző erősségi lézereket, rakétákat kapunk, legesbese fegyverként pedig dupla lövedéket, aminek még a szórását is állíthatjuk. Ha ezeket egyébként nem szedjük fel, az egyre szodásabb ellenfelek ellen teljesen esélytelenekké válnak. Az X-szel tudunk a fegyverünkkel közelíteni, melyek közül - ha már több van - a mélyezettel tudunk szelektálni. A körül lehet



Már rögtön a második pálya végén egy igen kemény főnök vár ráink

mega-hombát kibeszájtaini, ami a közelében lévő objektumokat egyfolytós elpusztítja, a háromszóggal pedig a sajátán ütömben feljelhető, és segédfegyverként funkcionáló anti-gravitációs gömbök formációját tudjuk változtatni. Mondjuk felkapcsolhatjuk például a hajtó elejére, vagy akár úgy is beállíthatjuk, hogy keringjen körülöttünk. A fentebb említett dupla fegyver szodását az L1/R1 gombokkal szabályozhatjuk.

project x2 **Kiadja: Ocean**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

130 3D grafika s könnyen kezelhető pályaeidőtor
X Purán optikás
Irreális mozgás

70%



Az elődűh hasonlóan a háttérk szénszűrése most sem lehet panasz

DAYTONA USA

A Daytona USA a játéktérnek látogatói számára mára már szinte fogalomává vált. Ha valaki esetleg nem ismerne, egy mondatban a lényeg: szériaautók versenye, ahol három, egyre nehezező, csodás kidolgozású pályán akár 39 ellenfél ellen vehetjük fel a versenyt. Személy szerint én küzdöttem nagy Daytona-rajongói vagyok. Ha néha benézek egy játéktérbe, má a iraknak köszönhetően jobbra csak bámszokni szoktam-e ha egy Daytonát látok, ritkán tudom megállni, hogy ne menjek vele néhány kört. Amikor megjött a játék Saturn-verziója, néhány hozzám hasonló megszólított hónapokig nyomultunk a játékkal, századmásodpercekkel döngötte egymás rekordjait. Azóta sem készült egyetlen olyan autóverseny sem, ami hangulatban akár csak megközelítette volna a Daytonát. Kíváncsi vártam tehát, hogy milyen lesz a PC-verzió.

Amikor elindítottam a játékot, a várakozásához képest elég nyomorúságos látvány tárult előlem. A demóban, ahol 40 autónak kellene világmegyő-

san elhúznia a kamera alatt, most igencsak dőcögve érkeztek a járgányok. Szerencsére azonban mindössze annyiról van szó, hogy a Sega egy végletesen legyszerűsített installáló programot mellékel a játékhoz, ami automata-tall full gra-



fikával rakja fel a programot. Miután elindítottuk a játékot, száljunk be az Alt billentyűvel a program menüjébe. Az Option menüben található az állítható grafikai paramétereket, ahol az élvezhető sebesség érdekében a Display Mode opcióval nyomban vegyük le a felbontást sima VGA-ra. (Ezt egyébként a játék közben is megtehetjük az F4 lenyomásával.) A sebesség növelése érdekében még a következ-



ket tehetjük: állíthatjuk a képernyő nagyságát (nagyfelbontás esetén), beállíthatjuk, hogy milyen távol rajzolják ki a gép a te-repet; meghatározhatjuk, hogy milyen sima legyen a mozgás valamint kikapcsolhatjuk a háttérre; s végül átlátászóvá tehetjük a tereptárgyakat. Itt találhatunk még egy igen hasznos dolgot: az első menüponttal állíthatjuk be a billentyűzet-össztást, ugyanis ki tudja miért, a játék Options menüjében csak diszken van a Key Assign opció. Miután így a pépünk képességeihez igazítottuk a grafikai, garantálom, hogy a játék teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint Saturnon. A szolgáltatók is egyeztetnek, vagyis az arcade módban kívül játszhatunk PC módban, ahol többajta autó áll a

rendelkezésünkre, és nincs időlimit. A pályák első betöltésekkor ugyan tapasztalhatunk némi akadást, ám ez szerencsére csak múló jelenség. Ezentúl legfeljebb csak olyan negatív élmény érhet minket, mint hogy nagy ritkán "beakad" a keréknagykoros effektje. Ám az ilyen és hasonló dolgok minden bizonnyal inkább a Win95 "érdemeinek" tekinthetők.



SEGA RALLY

A játéktérben a Daytona USA után a Sega másik nagy dobása a Sega Rally volt. Egy rallyversenyről van szó, ahol a valóságot megközelítő körülmények között egy svitagos, egy erős, egy sziklás, és egy extra topárral pályán száguldozhatunk. A járműválaszték sem akármilyen: két valószínű márkát, egy Toyota Celicát (közödtudott az egyik legjobb rally autót), és egy Lancia Delta közli választathatunk, ehhez jön még egy extra autó, a Lancia Stratos. A terep szemléletlen: ahogy egy helikopter elhúz feltekkint porzik a homok, a fűcsokra hajlva víz fröccsen, a betonon érezhetően megtapad a gumó. A kocskék elképesztően kifinomultan viselkednek még a legap-róbb kormányozásukra is: "érezni" lehet az au-

tó úrtartását és a tehetetlenségi erőket. Ha a kétréle nézet közül a külsőn vagyunk, a látvány még fantasztikusabb: a kerekek tökéletesen úgy rugóznak, ahogy ráhajlunk a bukkancokra, a kanyarodásor beremegnek, amint oldalt csúsznak a betonon. A kocskák szelektálással választható a manuális váltó is, az igazi profik természetesen csakis ezzel versenyeznek. Például úgy egy látszólag érdektelen visszaváltással értékes századmásodperceket lehet az eredményekből lefaragni. Ez a nagy fokú élethűség egyébként nem csupán a véletlen műve: az AM2 programozógárdája igaz rally piáktól kapta az instrukciókat.

A Saturn-verzióban indulhatunk Arcade módban (mint a játéktérben): a többi versenyző ellen

sortban végighaladva a pályákon), valamint Time Attack módban (az idő ellen nyomulva). Ezek megvannak a PC változatban is, valamint ugyanúgy megvan a 2 Player Battle, ahol egymás ellen versenyezhetünk egy haverral. Újdonság a Link Game, amivel két összekötött géppel játszhatunk. Főbb lehetőségek: külön egyedi beállítású autókat készíthetünk, többféle kameraállásból visszajátszhatjuk az eseményeket, továbbá a Ghost Car opció, aminek segítségével legelőbb időnk szemlélke a velétjárás, azaz így saját legjobb teljesítményünk ellen versenyezhetünk.

A grafika még szebb, mint a Daytonában. A játék sebessége meglepő módon még SVGA-ban is teljesen élvezhető, igaz, ehhez a P133 nélkülözhetetlen előfeltétel. Noha így a sebesség lassabb mint Saturnon, a grafika azonban még szebb, gyakorlatilag megközelíti a játéktér gépi színvonalát. Még a hirdetések is jól olvashatók az autók oldalán. Az elejedelenkedők átválthatnak VGA-ra, ahol szélesebb akcióra számíthatnak. A képvisrítés gyorsasága azzal magyarázható, hogy a Daytona 40 autójához képest itt mindössze csak 15 versenyző helyezhetetél ki a gépnek "fajban tartania", amiből maximum 2-3 van egyszerre a képernyőn. Ez persze sokkal kevesebb poligont és sokkal kevesebb számítást igényel.

Összegezve: a Sega Rally egy olyan autóverseny, ami mindamellelt, hogy to-

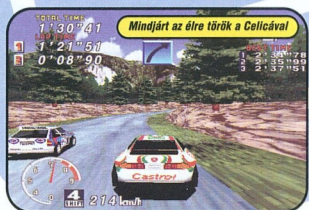
daytona usa Kiadja: Sega

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

PC: P90, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN 95

✓ Majdnem arcade minőségű konverzió
X Egy visszajátszást például berakhattak volna

93%



kéletesen éleltű és szép, még élvezetes és jól játszható is. A játék máig a legjobb rallyverseny, ami valaha a konzolokra készült, s most, hogy megszületett a PC-s átirat, immár a számítógépen is is. Legfeljebb a Screamer 2 veszi fel vele a versenyt.

segarally Kiadja: Sega

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

PC: P75, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95

✓ minden X Bármilyen negatív keresése csak szörzalhasagatás lenne.

94%



Sokezer évvel egy virágzó civilizáció pusztulása után járunk. Az ember által kifejlesztett biológiai fegyverek csaknem az emberiség teljes megsemmisülését idézték elő, a megmaradt túlélőkre mutáns fenévedak leseleknek minden zugból. A kőzútmutlás az egyik törzs, a "Birodalmiak", egy régi toronyra bukkantak, benne egy arzenál nagy pusztító erővel rendelkező ősi fegyverrel. Ezekkel hozzáláttak a szabadon garázdálkodó ragadozók irántához. Sokan azt gondolták, hogy a megmaradt emberiség végre fellelegezhet. Az ősi mndm azonban ismét bejagzódott: "A hatalom kapsziságot szül, a kapsziság pedig az erőszak atyja." A Birodalmiak a Föld teljes meghódítására esküdtek fel.

Ez a kis beszámoló szerencsére nem jóslat (bár manapság annak is híhető lenne), hanem a Panzer Dragon "történelmi" háttere, ami végre megjelent PC-re is. A játékban egy egzotikus, furcsa lények-

kel, állatokkal és meghökentető gépezetekkel teli világba csепенünk. Egy ifjú vadászt fogunk irányítani, aki - mint az introból kiderül - a sors akaratából a "nagyok" háborújába keveredik. A történet elején két társával együtt éppen egy vadászaton van egy száraz gyantában, amikor egy skorpiószérű lény üldözése közben egy óriási barlangba téved. Két hatalmas sárkány összecsapásának lesz a szemlélője a "nagyok" háborújába keveredik. A történet elején két társával együtt éppen egy vadászaton van egy száraz gyantában, amikor egy skorpiószérű lény üldözése közben egy óriási barlangba téved. Két hatalmas sárkány összecsapásának lesz a szemlélője a "nagyok" háborújába keveredik. A történet elején két társával együtt éppen egy vadászaton van egy száraz gyantában, amikor egy skorpiószérű lény üldözése közben egy óriási barlangba téved. Két hatalmas sárkány összecsapásának lesz a szemlélője a "nagyok" háborújába keveredik.

PANZER DRAGON

sűnk mellé, s egyetlen varázslatos érintéssel átadja az összes emléket. Utolsó szavai így hangzanak: "Ne enged, hogy a Sötét Sárkány visszatérjen a toronyba, különben az ősi idők borzalmai újra visszatérnek..." A feladat tehát adott: felpattanva a sárkány hátra meg kell állítani a másik hűlőt, útközben pedig elpusztítani a Birodalmiak léghajóit, és az egyéb fenévedak-

kat, amik ránktámadnak. Ellenfélből pedig nem lesz hiány: mindenféle repülő kreatúrák szörják ránk a lövedékeiket, óriási homoki férgek bújnak elő a sivatag homokából, és még sorolhatnánk mi mindennel fogunk találkozni. Noha, a sárkányunk egy előre rögzített "folyosón" repül végig, azon belül mi irányíthatjuk a dolgokat, sőt,

kai menü emiatt kisebb cheatként is használható, ha ugyanis SVGA-ra rakjuk a felbontást, a mozgást pedig simára, a játék úgy lelassul, hogy gyerekjáték lesz az ellenfeleket kilőni, vagy kitérni a felénk közeledő lövedékek elől. Ez a kis turpiság egyébként arra is jó, hogy megfigyeljük az ellenfeleket, ugyanis nőnk esetében olyan gyors a látás, hogy fel se fogjuk, ki vagy mi lö ránk. A játékról csak jó lehet mondani: pergő, lövöldözős akcióban vehetünk részt, roppant sokszínű, változatos ellenfelekkel, hatalmas fölényekkel. A CD-ről szóló zenék pedig feleltethetnek!



Az első pálya végén egy birodalmi léghajóba botlunk

A mikor még csak a full motium videó alapú lövöldözés anyagok voltak ismertek a játékokban, a SEGA az automaták új generációját indította át a real time grafikká és lightgunt használó Virtua Coppal. Manapság a játék a 2. részhez vagy a Time Crisishez viszonyítva a játék kissé gyengécskének tűnik, de akkoriban maga volt a csúcs. Akik nem járnak játékerembe, azoknak elmondánám, hogy ezek azok a játékok, amiknél egy fénypisztoly lekasza szepen tüzéldálásba kell helyezkednünk, és onnantól 100%-ig célvélő tudományunkon múlik minden.

A Virtua Copban egy vagy két keménykötésű zsarú irányítása lesz feladatunk. Virtua Cityben agaszgató mafiatevékenységet észlelték, az ügyben nyomozó rendőrszert meggyilkolták. Az általa feltárt bizonyítékok több bűnközvetítő helyét jelölték meg, ezért a rendőrség létrehozott egy különleges csoportot, emek a tagjaitagját fogjuk mi megszemyestelni.

A Virtua Cop a poligonos grafikkának köszönhetően nem mindennapi effektet produkál. Ilyen például a folyamatos zoomolítás, az ellenfelek sebesülése és az akció abszolút folyamatosága. Az ablakok betör-

nek, a golyónyomok több helyen ottmaradnak, az összepé teljesen realizisztikus. A PC-verzióban még a Saturn változatnál is tökéletesebb konverzióval találjuk magukat szemben, legálálsis ami a grafikká illeti. SVGA-ban egy az egyben ugyanolyan a látványban van részünk, mint a játékeremben. Az mondjuk más kérdés, hogy ebben a módban a felhőkön évezetves egy kisebbfajta erőműre emlékeztető gépre lesz szükség. Alapvető hátrány, hogy PC-hez ügyebbről még nem fejlesztették ki fénypisztolyt, így kénytelenek vagyunk a billentyűznél vagy az egérmel maradni. Feltehetően az utóbbit javaslom, billentyűzettel nekifogó a

körbe is nézelődhetünk. Erre szükségünk is lesz, hiszen nem egyszer hátulról jön a támadás (ezt a radart figyelve kell majd kiszűrnünk). Hősünket háromféle távolsgóból követheti a "kamera". A célkeresztünk segítségével kétféle lövedékekkel tüzeltethetünk. Ha csak egyszer nyomjuk le a tűzgombot, sima lézer fogunk löni, viszont folyamatosan nyomva tartva a gombot, befooghathatjuk az ellenfeleket (maximum nyolcat), majd a gombot elengedve, célkövetés lézerral lövhetünk. A grafika teljesen meggyezik a Saturn-verzióval, igaz, egy közepes kategóriájú Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvethető, úgy viszont nagyon. A grafika teljesen meggyezik a Saturn-verzióval, igaz, egy közepes kategóriájú Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvethető, úgy viszont nagyon.

VIRTUA COP

játékunk eleve halálra ítélt vállalkozás. Amúgy minden tekintetben egy tökéletes konverzióról kell beszélnünk. Három pályát kell megfeszítenünk az aiváló bűnözőktől, akik ráadásul a tüsszsedéstől sem riadnak vissza. Az integéto civilekre különösen kell vigyáznunk, mert ha kilőjük őket, ugyanúgy fog az életünk, mintha eltalálnánk minket. Némi segítség persze, hogy alapbeállításban a gengsztereket külön keret jelöli meg. Ha ez zoldról porsra vált, az azt jelenti, hogy a pasas azonnal tűzeli fog. A rendőrségi razzia egy illegális fegyvertelenben kezdődik, onnan egy titkos fegyverraktárba látogatunk, majd a harmadik pályán elfutunk a "polg" fejéhez az EVL itroaházban kell maradvatálnak megszárást végezünk. Minden pálya két részre van osztva, és mindegyik végén egy különösen

szívós főnök vár ránk. Alapvetően egy hat-levéltű pisztolyt rendelvekünk, de az út során a ládából is egyéb he-

lyekről gyakran lövhetünk ki erősebb fegyvereket, egy-mint shotgun, géppisztolyt, esetleg Magnumot. ("Sose felejtem el az esőt...") A játék egyetlen hibájáról csupán azt lehet felrólni, hogy ha egyszer már teljesítettük az összes küldetést, a teljesen költött játékmenü miatt nem valószínű hogy kedvünk lesz újra nekifogni. Per se ott van a gyárkorás opció, amivel egy időre keressük, s versenyezhetünk, ki tud jobban, minél alacsonyabb hibaszázalékkal löni, amit azán a gép összegez, majd rangsorol.

Vári Zoli



A gázlökőket egy pillanattal később már letértül a detonáció

5 PRESS START

virtua cop **Kiadja: Sega**

LÁTÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

PC: P75, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, WIN95

✓ A 30-s kiegészít jelenleg a legjobb PC-n
x Csak elsőre izgalmas

82%

A bolondok háza még nem a világége. A néhány évi elektrokokos kezelés (hatalmas bumm a halántékon át egyenesen az agyba), a mindig vakítóan fehér, elegáns kényszerzubbony viselete (amin csak akkor látni némi vörös foltot, amikor az ápolat leharap egy darabkát a nyelvéből egy súlyosabb roham alatt), a nagy adag morfi-um-injekciók emléke – ha lassan is –, de múlandó. Aki jól viseli magát, azt a kertbe is kitöltjük a magas betonfalak közé, hogy onnan szemlélhesse a világot szorosan találószeréhez kötözve. Az évek múltával aztán



A fészereplő: Curtis...



...és Blob, a patkány

el-elmaradoznak a gúzsa köftözések, a szerdesjes vénákba bökött hatalmas injekciók, a kényszerzubbony mindennapi viselete. Aztán előbb-utóbb felvirrad az a nap is, amikor a páciens hazaengedik, munkát kap és éli normálisnak vélt embertársai egyhangú életét: eszik, iszik, s a barátójével együtt töltött lázas vikendek egyikétz elfelejtini mindazt, ami vele történt.

A Phantasmagoria újabb epizódja – amelynek egyébként semmi köze az előző részhez – mindent megtesz annak érdekében, hogy elnyerje a legvéresebb, leggúzstalanabb, legháborzongatóbb, és még egy csokornyil leg' elismerést, egyszerűen: a gyomrom felfordul, ha látom. A jele- netek tényleg véresek, söt olykor még eredetiek is, emellett egy jó adag szexet is a programba csempészték – ígyghogy a hozzávalókkal nincs gond, de hogy mivé gyúrták össze?

A terjedelem a megszokott FMV-s Sierra- anyagoknál nekélő: 5 CD-nyi anyag, 4 és fél órányi videóval. DDS-os verzió is létezik, de tesztünk a Win95-ösörl készült.

A történet egy jó közepes horrorfilmmek feléleg, Erik meglepetések az embert, de a fő gond kalandjáték szempontból a helyszí- nek száma (gyakorlatilag otthonunkra és munkahelyünkre korlátozódik) a mozgáster- rünk, illetve van még egy SIM klub is). A ka- landjáték nehézségi fok is inkább az ameri- kai átlag IQ-jához igazított műrekek egyike.

Ná, de elég a szürcepélőből, helyette in- kab bemutatunk Curtis Craiget, aki egy éve szabadult a fent említett idegrendező mű- tétzmények egyikéből, s most a normális em- berek életvitelébe kezd beilleszkedni. A Wyntech biológiai kutatóközpontban dol- gozik, akárcsak évekkor korábban az agya. A cégnél megismerkedik egy csinos, győ- nyörű kislly (ez az első nap végén látható vi- deóbeli egyértelműen kiderül), Jocilynnal, Jo- cilynnal, s amikor csak tehetik, együtt van- nak. Legjobb barátja Travis, szintén koldo- ga, a rossz nyelvek szerint gay (a kifejezés

nem fordítom, tényleg az, hogy nem igazan jelent veszélyt Jocilynnra), valamint Blob, aki ugyan nem gay, de patkány (nem a jellemét, hanem a fajjától illetően). Rajtuk kívül is akadnak szereplők itt van például Therese, a szemérmény, bőr- és lakruhátt viselő, kor- bacsóli démon, aki előbb-utóbb a másnába csalja Curtis; aztán Bob, egy kötekedő szemé- táfáda – de velük a történet folyamán ügyis megismerkedünk. Hát akkor lássuk a medvét, vagyis a horrort:

AZ ELSŐ NAP

Mielőtt elnéznénk a munkahelyünkre, tú- rünk bele az éjjeliszekrényébe, s halászuk ki belőle a cukorkát, a csavarhúzt és a fényképet, amely Curtis születési ábrázolja. Lépjünk át a nappaliba – közben szemügyre vehetjük magunkat a tükrökben – tegyük el a kávézásztalról a karácsonyi partit ábrázoló képet (barátaink, Trey és mi vagyunk rajta), majd simogassuk meg házi patkányunkat, s vegyük célba a kijáratot. Curtis meglepet- ten tapasztalja, hogy eltűnt a pénztárcája. Hol lehet a pénztárca egy rendes házában? Természetesen a kanapé mögött, jó mélyen. Rák kell vennünk házi patkányunkat (a továb- bikkban Blob), hogy hozza ki. Zavarjuk be a kanapé mögé, majd a cukorkával csajuk ki

Metal Hammer



Imádlak, szívem. Féként a szíved



Vargabéles



– kedvenc csemegéjéért cserébe a pénztár- cával együtt mászik ki. Végeztül vegyük magunkhoz a napi postát, olvassuk el (Cur- tisre kell kattintani vele); néhány furró sar- barátainktól. Irány a Wyntech.

A folyosón halászuék el a pénztáránk- ból a kódkártyáinkat, és húzzuk végig a le- olvasón. A zoldes fényvel megvilágított iroda bokszaiban már javában tevékeny- kednek, mindenki a számítógép előtt ül. Először barátainkét látogassuk meg, mu- tassuk meg a lapot, amit – mint kiderül – rossz nem is ö küldött. Hogy elkeressük a rossz gondolatokat, vegyük elő a fotókat, mu- tassuk meg neki és beszélgessünk vele. Tomnak mutassuk meg a kódkártyáinkat és tárcánkat, beszélgessünk egy sort, majd nézzük be a barátágtalán Bobhoz, akitől csak morgást hallunk. Vegyük célba a sar- kokban dolgozó felettebb szexis némbert,

PHANT

CSAK ERŐS IDEGZ

beszélgessünk el vele, s hozzadjunk elő a képeslapot. Kiderül, hogy ő volt a feladó, és mindent megtenne annak érdekében, hogy jól megko... megkeressen Bennün- ket. Hát erre legjobb, ha iszunk egyet az irodai viztárból. Kétszer is. Settened- jünk be a főnök irodájába, vizsgáljuk meg az asztalt, rajta a fényképet, majd húzzuk ki a fiókot... A főnök ebben a

magunkat, menjünk a génterembe, tegyük el a fal melletti ábrazokat és próbáljuk kinyitni az aj- tót a csavarhúzóval. Nem fog menni. Legjobb lesz eltűnni egy

pillanatban teszi be a lábát, s nemsokára ki a mi szűrőnkét. Hugganunk le bok- szunkba, nézzük meg a telefonszámokat tartalmazó papírt, majd hívjuk fel munka- társainkat. Hogy mi értelme a telefonálás- nak, egy 10x10 méteres irodában, ahol a legtovábbi kolléga is 5 lépésben belül van, nem tudom, de mit tegyünk, ez is a já- ték része. Végeztül kapcsoljuk be gépet – a koldós Blob, a patkányunk neve – vála- szolagassunk a levelekre, majd hívjuk fel Trevort, és menjünk át hozzá. Mutassuk meg neki a fényképeinket, a reggeli leve- lőzetlapot és a kódkártyánkat. Térjünk visz- sza kúckunkba, lépjünk be a rendszerbe, kattintsunk a bal alsó sarokban lévő doku- mentum ikonra, és olvassuk el a könyv- tárakban található – többnyire érdektelen, a munkatársairól szóló – fájlokat, és a szá- munkára letöltött fájlt, többször a képer- nyőre kattintva. Így a harmadik-negyedik kattintásra a levegőből lesújt ránk valami, pontosabban semmi, de leveri a szemüve- günket és felreprezti az ajkunkat. Problá- juk csak még egyszer a monitorra nézni: újabb hallucinációk gyötörnek; most egy kéz próbál elkapni, majd kényszerzubbony- ban találjuk magunkat. Mindez csak né- hány másodpercig tart, de pont elég. Cső- röngyük, majd menjünk át Trevez, aki ké- sültekedve fogadja mondanánk. Hütsük le

Aki sokat morkol, keveset fog



nyugis helyre! szőlünk Trevek, hogy észrejött. Az Álomfásca vendégé a törshelyt, itt beszélgessünk el Trevel, aki azt ajánlja, hogy forduljunk pszichológus- hoz. Az irodában térjünk vissza a számítógé- pünkhöz, amit valaki kóddal védett le. A kódszó: RATBOY. Bob szótáránk mondani. Szőlünk be neki a kedves kis tréfáért, majd nézzük át Therese-hez, beszélgessünk vele, majd találkozzunk a számítógép- szobában – eléggé nyitlak a szándéka. A napot az Álomfásckában zárjuk Jocilynnal (ha nem lenne ott Jocilynn, üljünk le a gép- hez, s olvassuk be a munkánkba), s a számla kifizetése után (kattintás a búkszá- val a számlán) jöhet egy romantikus este.

PHANTASMAGORIA

Ú FELNÖTTEKNEK!

MÁSODIK NAP

A szokásos reggeli procedúra után (megesodáljuk magunkat a tükörben, simogtatás a patkányknak, posta át nézése) nézzük meg a könyvespolcot – néhány emlék felidéződik – majd beszéljünk meg egy találgatást a pszichológus Dr. Harburggal (a nevéjéigé kattintsunk a telefonra). A Wyntechben csupa kétségbeesett kolléga fo-

nök irodáján keresztül, s menjünk be Tom bokszába. Tárcsázzuk fel a főnököt (6996), hívjuk ki a helyéről valamilyen ürüggyel, majd lopózunk be az irodájába. Nézzük meg a Carpe Diem táblát a falon, az asztalon a fotót, és a fájlt a monitoron, majd a fiókból logjuk el a kulcsot. Irány Bob boksz, vegyük fel az asztal alól a gombot, majd lépünk le a számítógésszobába, ahol a kis ajtót kinyithatjuk a kulccsal. Bent egy fémdobozt találunk egy nagy adag hallucináció kíséretében, amit vigyünk haza. Utton tegyük az asztalra a dobozt (kattintsás a dobozzal), vegyük ki befőle a blúzt és a Treshold projektről szóló feljegyzést, melyet Warner, a főnök készített. Hogy mi a fene lehet ez a Treshold, az a főnök kiderül. A dobozban egy lehegsett rekesz is van, amihez



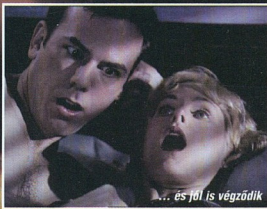
Jocilyn esti alkálójá bókáratottan jól kezdődik

riene D. legújabb könyvének szórólappja érkezett. (Emlékeztek? Ő volt a Phantasmagoria 1. főhőse.) Irány a Wyntech, a számítógépterem. Az ajtót befalazták, egyedüli teendő a kalapács felvétele az asztalról. A főnök nemigen kedveli, hogy a rendőrnő állandóan itt szimatol, kisebb csetepaté alakul ki közöttük, így legjobb bebújni a bokszunkba. Lépjünk be a gépbe, válaszoljunk a levelekre, majd nyissuk meg az archive könyvtárat. A kódzó: carpe diem. A Treshold kutatás újrindításáról szólnak benne. A memóban található fájlok megnyitásával szavakat, érdekes. Mintha el akarának zárni a vállalat többi részétől. Hívjuk fel Jocilynt. Trevet, majd ugorjunk be beszélgetni Trevehz és Therese-hoz. Therese vámpír módjára támad ránk, a néhai Bobnál a papirdobozból vértenger indul felénk. Semmi gond. Készönjünk be Jocilyennek, majd induljunk el a főnök szobája felé: Tom és Warner vitatkozik, s amikor elhangzik a főnök szájából, hogy "Tom, maga halott ember", Curtis összeesik, s a ideggondozóban találja magát álmában. Gurítsuk el a betegeg labdáját, szabadítsuk ki magunkat, majd szeljük el. Amint a doktor utolér, felébredünk, s kollégáinkat látjuk magunk körül, ahogy élesztgetnek. Nézzünk haza, tegyük le az asztalra a fémdobozt, párosítsuk a kalapácsot és a csavarhúzó, s ezzel a kombinációval nyissuk ki a fémdobozt. A lehegsett rekeszben egy levélre bukkantunk, melyet apánk írt nekünk. Ő egyike volt azoknak, akik a Tresholdon dolgoztak, s erős agóniával voltak a Treshold alkalmazásait illetően (attól tartott, hogy katonái célokra használják fel). Számított arra is, hogy aggályai miatt nem marad sokáig az élek sorában – igazra is lett. Óva int a Wyntechből. Egyetlen kérése, hogy hagyjuk el a Wyntechet, utazzunk el minél messzebbre, különben szörnyen nyomorúságos életünk lesz. Irány az Alomfácska, meghiált barát-

ti beszélgetés Trevel, majd a pszichológus. Beszélgessünk el, s a szokásos "lánymutogatást" tegyük meg, agánk levetél kétszer is mutassuk meg. Végeztül nézzünk el a Borderline-ba, ahol a pultnál ülötöl megtudjuk, hogy nem látták Therese-t. Akkor irány haza. Nyitott ajtók fogadnak... bent pedig kiváló "barátaink", teljes bőrfelszerelésben egy kis S/M játékhöz. Jó szórakozást!

A NEGYEDIK NAP

Kellemes ébresztésben lesz részünk: hajnalok hajnalán egy hölgy dörömböl az ajtónkon. Az ok: újabb gyilkosság, Most Tom, koszosdó kollégánk esett áldozatul. De vajon kinek? Talán skizofrén gyilkosok lennének? Vagy valaki a boldogjáték járójai, s ránk akar kenni egy gyilkosságsorozatot? Hívjuk fel pszichológusunkat soványka vizsgáts reményében, majd vessünk néhány pilantást Blobra, aki éppen egy lüktető ember szívét rágság – persze ez csak hallucináció. A posta megtékitése, tükörben fazonizgatás, könyvespolc átöngészése már rutinnunkra, Irány a Wyntech. Sokat nem tehetünk itt, a rendőrszuka kiteszi a szűrőnket az irodából. Nézzünk el az Alomfácskában, s beszéljünk meg Trevel a dolgok állását. A Wyntechbe próbálkozhattunk meg egyszer a főnök ajtaján keresztül, de a vége mindig a folyosó lesz. Gyerünk inkább a dokihöz. Curtis nincs a legjobban idegállapotban. Néhány mondat után beparó, s fakképpel hagyja a dokit. Ugorjunk haza, ahol néhány pillantás múlva valaki kopogtat az ajtónkon: Jocilyn az. Majdnem sikerül kibékiálni, de amikor Curtis leveles a pólját, a karmolás és egyéb egyértelmű nyomok elárulják Curtis éjszakai



...és föl is végződök

egyelőre nem tudunk hozzáférni. Nézzünk el a pszichológushoz és mutogassuk meg neki a tárgyait (amit lehet), a blúzt kétszer is, és nézzük meg az asztalon található hógömböt. Gyermekkori emlékek tömkelege zúdul ránk a kedves mamánkról, aki gonosztevőnek tartott minket; nemegyszer készült a meggyilkolásunkra, de aztán végül öngyilkos lett. Otthon, édes otthon... Bob kabátgombjának megmutatásakor abéli felémünk és hallucinációinkat megvesszük el, hogy skizofrén gyilkosok vagyunk. Hogy valóban így van-e, az majd kiderül. Végeztül ugorjunk el az Alomfácskában, beszéljük el a pincérnek a gyilkosságot, majd vegyük célba a Borderline S/M klubot. A kádbőnök mutassuk meg Therese 2. lapját, bent üljünk le a legén öltözött Therese mellé, iszogassunk, majd csináltsunk egy heskariát. Hogy mi volt az italtban arra én is kíváncsi lennék, mert Curtis néhán pár mólva a mosdóba rángatta Therese-t – aki ezt rendkívül élvezte –, s úgy emberszen a magáé tette. A nap tehát többeknek is jól zárul.

A HARMADIK NAP

Szokásos nyitás: tükör, patkány, posta, csörgő telefon felvétele. Aprópó posta: Ad-



gad. Nagy nehezen megtudjuk, hogy gyilkosság történt: Bobot valaki brutálisan megölte... (Lehet, hogy más számítógépével is szórakozott.) Menjünk be a főnök irodájába, vegyük fel a földről a papirkát a ködökkel, s lépünk le. Az irodában

összeletünk a nyomozóhölgyvel, akinek nemigen tudunk értelmes válaszokat adni... (Érdekes a beszélgetés alatt néhány pillantást vetni a hokszkura: természetesen magunkat látjuk, tetőtől talpig vérszen, amint épp Bob egy kis személygépját csocsáljuk.) A brigád egy kis pillenőre az Alomfácskára vonul, de nem bírjuk sokáig elviselni egymást. Jocilynnel hamar összeveszünk. Therese viszont marad: ma tehát vele kell randizni. Ugorjunk haza, a szokásos hallucinációk kedvéért nézzünk a tükörbe, vizsgáljuk meg a szekrényt, na és persze simogassuk meg Blobot. A Wyntechben nem lehet egyszerűen bejutni, a rendőrnő nem enged be senkit. Osonjunk be a fő-



Therese igen megygöző hölgy

szórakozásait. Jocelyn el, de a hajójú az asztalon maradt. Tessek felvenni, s elmenni a Wymtechbe. A főnök a hajóhoz remek káspótló szer a hajtó. Bent törjük fel a csavarhúzó segítségével a fiókot, s köcsönözük ki belőle a papírt és a kódkönyvet. Most jöhet a számítógép. Első lépésként lépünk be mint Curtis, és olvassuk el Trevor E-mail-jét, melyben megadja a kódjátúra biztonsági szintjének átprogramozásához használatos kódot. Logout, majd jelentkezünk be mint Warner (CARPE DIEM), s

hogy a zöld alakok legyenek közpén, s nyomjuk meg ekkor az ajtó közepét. Hm, izgalmas egy hely... Hát akit érdekelnek az ilyen masinériák, az vizsgálja meg közelebbről az ájtat, azt keressse meg Therese-t. Vesztett hajsza veszi kezdeni a bórdíványon, s miután Curtis elköltötte minden erejét, a szabócska rejtett zugából előkerül a nézőközönség is... Elég viccesek errefele az emberek... Nincs más hátra, mint hazamenni – s megnézni a 4. Cd záró-filmjét: Therese ön- vagy inkább kielégülten festgette magát a tükör előtt, amikor az

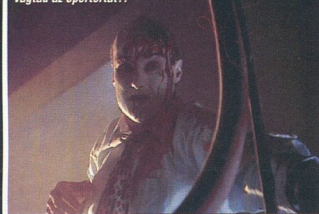
ajakok hall a mosdó függőnye mögül. Odalép és pajkos hangján hívogatja a függőny mögött rejtőzött. Elkerekedett tekinté-

gyűjtük be a postást, s beszélünk meg egy találatát a pszichológussal. Egyből menjünk oda. Nem találunk túl sokat a dokiból: valami folyós masszsa lett belőle... A biztonsági őrt lökjük félre, s menekülünk el. Ugorjunk be az irodába, és néhány cuki hallucinációert nézzük meg monitorunkat kétszer, majd a néhai Bob és Tom koszába is lessünk be. Irány a főnök irodája, olvassuk el leveleinket (Curtis-ké jelentkezünk be), majd a főnök dokumentumai közül a goldmin.doc-ot, s nyomtassuk is ki. Búcsúzóul olvassuk bele a b0address.doc-ba, aztán távozzunk a számítógép terebé. Itt Trevorról futunk össze,



A dobozon 17 éves korhatár áll. Ugy látom, nem véletlenül...

Maci! Már megint hozom vágdat az epertörtét?!



lépjünk be a kártyakezelő rutinba (számítógépeket ábrázoló ikon). Válasszuk ki Curtist a listából, s állítsuk át 3. szintre a kártyát. A kód: BLACKLOTUS, amit azt Trev lehelében olvashattuk. Búcsúzóul olvassuk el a fiókban talált szerzeményeinket, majd hagyjuk el az irodát. A folyosón használjuk az üvegajtó előtti leolváson a kártyát (3. szinttel már mehetünk mindenova),



majd hívjuk le a liftet a kártya segítségével, s máris az alagsorban találjuk magunkat. Menjünk el egészen a B64-es ajtóig (útközben érdekes néhány pillantást vetni a földön heverő kénszerzubunyira, kendőre, játéka – mind-mind valami emlékképtől hoznak elő Curtistól). Curtis kiskorában itt téblábolt apja mellett, aki a Treshold projekt egyik főmérnöke volt. Nagy pechére a nő (Warner) fogta, s mivel nem volt már kísérleti alany, betuszkolta a kis Curtist a Tresholdba. Az ajtó kódja: 10958, ami a Treshold kezdetét jelzi (a fiókból kölcsönvett papírról olvasható). Bent aktivizáljuk a komputert (ROSETTA), beszélgessünk el az idegen lényekkel a gépen keresztül (mindegy, mit). Miután beinvitalnak a Tresholdba (ez az üvegfa-lon túlról csillogó-villogó fényörvény, ami egy-fajta dimenziókapuként szolgál az idegenek és a mi életterünk között), ne csináljunk semmit, hanem húzzuk el a szöket, s nézzünk valami ki-kapcsolódás után. Jocelyn megsértődött, tehát maradj Therese, a Borderline, ahol a poharazgatás után Therese a hídosa helységbe invitál. Az akadékoskodó kidobónak mutassuk meg Therese kártyáját (a postával érkezett), majd az ajtón található kis tárcsákat forgassuk úgy,

te sok jót nem sejtet. Pillanatok múlva vaslánc tekercsek csuklóik mögé, fellemeli, s Therese iszonyú kínok között lóg. Csak a lábait látja, melyek néhány cantire vannak a padlótól, majd egy hátraborgatót sikoly hallatszik. A lány lábán patakban ömlik a vér, s testének minden zsigere. Végeztél egy köbor villanyórát hozzá- re Therese vérben szót testéhez. Végre. Már nem a játéknak, csak Therese-nek és a napnak.

AZ UTOLSÓ NAP

Az ébresztés a már nem is meglepő: a rendőrnő kelt bennünket. Keressük meg elvesztett patkányunkat, majd vitázzunk addig a hölgyvel, amíg le nem lép. A tükört ma nem érdemes kihagyni: Curtis remek hallucinációkat lát benne. Az éjjeli szekrényből vegyük magunkhoz a tárcánkat,

Legjobb barátunk, Trev. Ő sem úszta meg szárazon



Lánc-lánc-esztortánc...



aki elmeséli, hogy járt lenn, s őva int minket, hogy valaha is lennéznék, mert szörnyű dolgok folynak odalent az alagsorban. Trev felajánlja a kártyáját, arra az esetre, ha valami történne vele... történik is. Valami titokzatos őrt föl-rántja a falra és kábeltekercnek körbe a testén. Egy recesén a nyakcsigolya táján és kész. Vegyük magunkhoz a kártyát, majd menjünk le a Treshold komputerbe. Lépjünk be a Rosetta kóddal. Amikor az idegenek beinvitalnak, a falon levő leolváson húzzuk végig Trev kártyáját, és a 2. gombot nyomjuk le. Bent kapcsoljuk be a komputert, mire megjelenik Warner, majd nem sokkal utána egy szörny, aki minket hibáztat azért, hogy Curtis otragradt az idegen világban (!). Amikor elkezd villámokat szórni belénk, csapjunk a komputerre, s ugorjunk a Treshold közepébe.

Egy idegen világba keveredünk, ahol először is vegyük magunkhoz a fáról a barna izét, menjünk le, gyűjtjük be az idegen lényeket és a gombát (?), kombináljuk a patkóaluk lényét a

csillag alakúval, majd menjünk át a lyukon. Adjuk a gombát a fényes lényeknek, s fogjunk meg egyet, majd az általunk gyártott lénnyel kattintsunk a léptermes áramlásra (jobb gomb, bal gomb), és elemezzük meg a gomb keletkezett lyukon. Curtishez érünk – az igazihhoz, aki gyerekkorában itt ragadt. Neki köszönhetjük a gyilkosságokat. Mi egyfajta hasonmás (vagy valami ilyesmi) lehetünk. Kattintsunk rá, s hallucinációhegyek törnek ránk – amelyben egybékent meg is hallhatunk. Első hallucináció: az idegrendszerünkben vágjuk a fesskendőt a dokiba. 2.: Joclyntól vegyük el a pisztolyt. 3.: kapjuk fel a földrő a kártyát, s a lifttel menekülünk el az előhalottak elől. 4.: Borderline: húzzuk meg a kártya, s Therese démona leesik a földre. 5.: Őlájuk meg mamánkat, aki egy nyeseőlőt tartogat a számunkra.

Ha vége a rémálomnak, rántsuk ki Curtis fő vénáját, s vegyük fel maradványait. Az újonnan keletkezett lyukon menjünk ki, s kombináljuk újonnan szerzett anyagunkat a barna izével. Menjünk a dimenziókapuhoz, s a hiányzó zöld fény helyére helyezzük az elektromos lényt. Végeztél! Nézzük meg a vezérlőpultot, s kössük be a drótokat a már bekötötteknek megfelelően (színek!). Csavarjunk egyet a kis piros nyílvas tekerőn. Állítsuk a lensést 10 órá irányba, majd löljünk rá egy sugarat. Állítsuk 2 órá irányba, s löljünk rá még egy sugarat. Tekerjük meg a piros nyílvas tekerőt, majd a hátramszóget állítsuk ki, hogy a piros golyó legyen a bal alsó sarokban, s löljünk rá a sugárral. Játssuk el ezt a sárgában és a kékkel is, majd nyomjuk le a piros, sárga, kék billentyűket. A háromszöges résztől kezdve játsszuk el ismét, s ismét működésbe lép a kapu. S hogy mi a vég: lehet választani: Joclynn vagy vissza az idegen világba. Br.

Ezek után kommentár talán már nem is szükséges. Kalandjátéknak mondjuk nem rossz – már amennyiben valakinek bírja a gymra az ilyen típusú szerelőd. Részemről jobb szeretem a Larry-zerőt felhőtlen kikapcsolódást.

Koronczal Gáspár

phantasmagoria 2 **Kódja: Sierra**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

4860x66, 8MB RAM, SVGA, 2xD, 5B

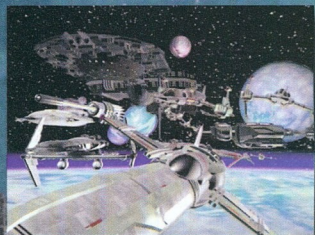
✓/Kí szereti a horroret, annak ideális választás

✓/Ez is csak egy FMV-kissé gusz-tustalan, egyszer játszható

72%

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!



MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

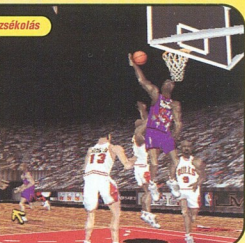
Az Electronic Arts programozói kegyetlenül nehéz helyzetben lehettek. Elindítottak egy pár sorozatot, melyeket most már minden évben folytatniuk kell, s minden évben felül kell műlniük az előző részeket. Nos, ez idén megint sikerült nekik.

megjelenítését végző technikát, ami ezidáig elképzelhetetlen volt egy asztali gépen. Ezek a színes pacák olyan látványos könnyedséggel és eleganciával mozognak a parketten, hogy azt már kosárszilikban lehetne követendő példaként mutogatni. S ha ehhez hozzátesztük az irányítás egyszerűségét, akkor az eredmény olyan cselek, passzok, zsákolások és szerelések sorozata lesz, amit egy szegény halandó kosaras hosszú évek gyakorlása után is képtelen megcsinálni. Ezeket aztán természetesen megnézhettük vagy 20 szögblób, kicsinyítve nagyítva, kockáknak vagy akár visszafelé.

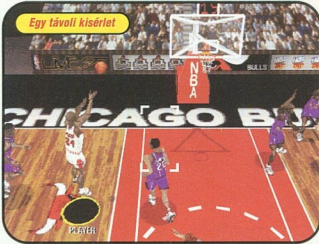
A játék másik legfontosabb új-donsága a taktikai variációk ki-választása. Támadáshoz 7 csomag különböző variációból vá-

alkalmazhatjuk. Védekezésnél egyébként csak emberfogást játszhatunk (ahogy az NBA szabályai előírják), s alapértelmezésben minden játékos az ellenfél ugyanolyan posztján játszhat emberfoga. Ha ezen változtatni akarunk, a Defensive Matchup Screenell oszthatjuk ki az embereket.

A kevésbé fontos újdonságokról csak távirati stílusban. A 29 NBA játék tölthetőzathatók, új saját gárdát, összeválogatva a legjobb vagy a legvagyányabb figurákat. A meglévő csapatok között adhatjuk-vehetjük az embereket, sőt, saját üzletünknek megfelelően egy teljesen új sztárt is kitalálhatunk. Játshatunk teljesen realisztikus meccseket, vagy akár egyenként ki-kapcsolhatjuk az összes szabályt (a zóna til-



Egy kezes zsákolás



Egy távoli kísérlet

Az már fel sem igaztolt igazán, hogy a 29 NBA-ben résztvevő csapat összes igazolt, kezdő és szabadlistás játékosáról (több, mint 400 van belőlük) talánunk benne fényképet, eddigi karrierjéről információt, és az elmúlt idény mérkőzéseiről statisztikát, hiszen ezt a programtól már elvárjuk. A FIFA 97 és NHL 97 után az sem volt meglepő, hogy a játékosok itt is felületkittöltött poligonok sokaságából állnak össze a képernyőn. A figurák mozgása azonban lélegzetelállító. Az EOA láthatóan olyan tökélyre fejlesztette a valódi játékosok mozgásának digitálizálását

Innen már nincs tovább!

NBA LIVE 97

logathatunk a jobbra-balra nyíllal. A kiválasztott támadást a táblán egy rövid animációban végig is nézhetjük (az 1-5 számok a játékosok, a kör pedig a labda). Egy-egy csomag mellett az a betűt hagvya a gép automatikusan választ a variációk közül, különben pedig mi jelölhetjük ki a számunkra legerdekesebbet. A csomagok alatt a kétemberes figurák következ-

egyszerű. A gép észreveszi a látványos helyzeteket, s ha a palánk alatt egyedül álló játékoshoz íveljük a labdát, az automatikusan felugrik és zsákol. A pontos do-

tás, a lépéshibát, 3 másodpercet, sőt akár azt is, hogy a labda elhagyja a játékteret). Az irányítás egészen

dát, így aki kicsit egoistább a kellelténél, az az összes pontot maga hozhatja össze. Higgyétek el, nagyon nehéz egy ilyen programról írni. Hiába mondom, hogy fantasztikus, hiába szedem össze a legjobb képeket, amíg az ember nem látja a játékosokat mozgás közben, nem hallja a meccs zajait, nem páhozja el kegyetlenül a legendás Boston



nek, melyeket menet közben bármelyik játékos elkezdhét és a legközelebbi játékosal jhatat végre. Miután végignéztük a figurákat, a négy legjobbhoz hozzárendelhetünk egy funkcióbillentyűt (a hazai csapatnál az F1-F4, a vendégénel pedig az F5-F8 gombokat), s játék közben ugyanezekkel a gombokkal mutathatjuk be a követendő figurát. Védekezésnél jóval kevesebb variáció van. Ezek közül érdekes a letámadás és a labdát vezető játékos fautolása (hogy ne menjen nagyon az idő). Ezeket a támadáshoz használó módon

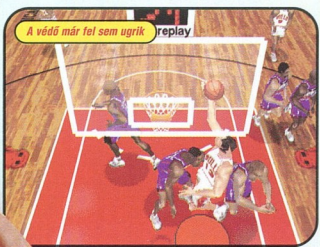
báshoz akkor engedjük el a labdát, amikor felugras közben a legmagasabb pontra értünk. A büntető ki-csít eltér ettől a megoldástól. Ekkor ugyanis a labda egy keresztben szaladgáló ide-oda, s nekünk a sikerhez a középponton kell megállítanunk.

Celtics csapatát, addig el sem tudja képzelni milyen is ez a játék. Aki pedig már látta, az próbálja ki két összekötött gépen, nyolc játékoskal, s megtudja, mi a csúcs.

Temesvári Tibor



Egy trükkös zsákolás



A védő már fel sem ugrik replay

nba live 97 Kiadja: EOA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOSSÁG

P25, 16MB, SVGA, 2xCD, 50, GUS

✓ Jelenleg talán a legjobb sportjáték PC-re
X nem képes követni Dennis Rodman hetente változó hajviseletét

98%

Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 OEM
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszok, SCSI és saját vezérlős

- Tipusok: * SONY
- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUMI
- * SANYO



CD ÍRÁS
800,- + ÁFA - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.920,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
28800 Mwave faxmodem + hangkártya + üzennetregítő egyben	18.240,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
14400 Fax Modem kártya	6.960,-	8x-os sebességű Sony CD drive	17.840,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	31.200,-
		3.2 GB Quantum SCSI winchester	59.840,-

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

Komplett gépek, tesztelve és összerakva, 386-tól Pentium 200-ig, 24 óráig teszteléssel.

1+2 év garanciával, raktárról! Teljes körű szervisszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árának ÁFA nélküliek. 1 év garanciát tartalmaznak és kiegészítéseiért is vonatkoznak!

Kedvező fizetések! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-05183 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

**PENTIUM KOMPLETT(!)
KONFIGURÁCIÓ**

5k86-100	123.000 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q, 1 GB	
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	
PENTIUM 133	148.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q, 1.7 GB	
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	

**ALKATRÉSZEK TELJES
VÁLASZTÉKA**

Pent. Int. Tri.II VX 256K alapl.	15.600 Ft
Pent. Int. Tri.II HX 512K alapl.	20.100 Ft
OEM SB 16 FM/32	13.100/20.300 Ft
Pent. 100 / 133 CPU	17.500/30.000 Ft
Sanyo 6x/8x CD ROM	16.000/17.600 Ft
1 GB/1.7 GB HDD	30.500/36.800 Ft
Axion 15" dig. monitor	47.000 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

**Gyűjtemények
számára**

vásárolni, vagy az 576 KByte-n
kapható programokat adniék
régii könyvekért, papírrégiségekért,
1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Automex



**Több ezer CD-ROM közül
válogathat boltjainkban.**

AUTOMEX CD CENTER

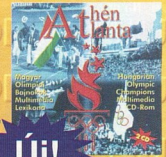
1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885,

Fax: 267-8546

AUTOMEX ASTORIA CD-ROM SHOP

1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015,

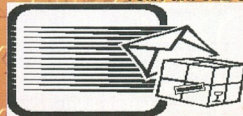
Tel./Fax: 322-3817



Új!

Az első olimpiai
lexikon, amely tartalmazza
a vilámszertei magyar
olimpiai bajnok névsorát.

**Minden tétel postai úton is
megvásárolható!!!
Kérjen részletes listát.
Tel.: 266-3480**



**Viszonteladók jelentkezését várjuk
szívnálvonalas kiszolgálás, hatékony
bizományos értékesítés**

JÖN...JÖN...JÖN!

HONFOGLALÁS 896-1996

Multimédia taneszköz

Több mint két éve, egészen pontosan '95 januárjában nagy ováció közepette jelent meg a NASCAR Racing, amelyet a játék fejlesztőgárdája, a Papyrus az autóversenyek új mérőkövének szánt. A külföldi, és hazai szaksajtó (így például főmagam is) nem győzött eleget ömlengeni a programról. Mindezek ellenére a játék csillaga hamar leáldozott, egy hónappal később a NASCAR Racing dobozai már csak porfogó gyanánt szolgáltak a boltok

lis alakú volt, ami mondjuk érthető, hiszen a NASCAR versenyek esetében a valóságban sincs másképp, de tény, hogy hamar rájuk lehetett unni.

NASCAR RACING

DARRELL WALTRIP
 Team: J.R. Motors
 Home: Memphis, TN
 Birthdate: 12/47
 Car: Chevy
 After competing in eight NASCAR races and three tests, Darrell Waltrip assembled his own team prior to the 1995 season. This team proved to be successful and Waltrip had five finishes during his first two seasons. 1996 was a rebuilding year for the team. Darrell said the people at the NASCAR had they do a race on the right track his best chance for success was to win. Waltrip said after Waltrip himself four wins and one podium finish.

A profi NASCAR versenyzők ellen alaposan felkészüljük a gatyánkat

polcain. '96-ban a NASCAR-t már a budget játékok között kellett keresni, de már úgy is kellett senkinek.

Hogy minek köszönhető ez a sikertelenség? Nos, több oka is van. Egyrészt a játék kiadásának a pillanatában még javában a 486-osok korszakát éltük, viszont a játékhöz full grafikával már akkor minimum egy Pentium volt szükséges. Na persze le lehetett redukálni a grafikát, de hát úgy meg már nem volt az igaz. Na mindegy, tegyük fel, hogy megvolt a játékhöz a megfelelő gépek, és megfelelő sebességgel tudtuk futtatni. Ilyenkor viszont azt tapasztalhattuk, hogy az autó túlságosan érzékenyen reagált a mozdulatainkra, minek következtében már az is sikerélménynek számított, ha nem szakadtunk le a sereghajtóktól. Azután ott volt még az a kellemetlen apróság is, hogy a pályák mindegyike csak egyszerű ová-

lyú is mondhatni, hogy a technika mára érte be a NASCAR színvonalát. A Papyrus a második rész



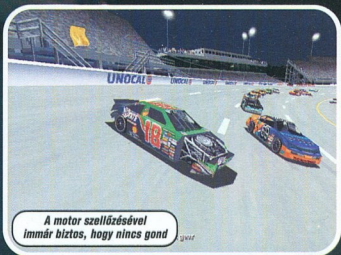
megalkotásakor tulajdonképpen megtehetné volna, hogy az első részt javítja fel, és amellé tesz egy keveset, és amit azt is a vártam a cégtől, nem ezt telték. Az egész rendszert átoldozták, aminek a végeredményeként a játék tökéletes sebességgel fut, főleg akkor, ha a többi SVGA autóversenyzőhez hasonlítjuk. Természetesen ez mondjuk egy P133 esetén értendő, a 486-tulajdonosokat sajnos nem tudom és nem is akarom semmivel sem bízni. Számukra továbbra is csak a texture borítások, és egyéb grafikai effektusok kikapcsolása marad. Innmár az irányításban nem találtam kivételt, a kerek nem csúszkálnak irreálisan, túl nagy sebességnél legfeljebb az

fordulhat elő, hogy nem tudjuk bevenni a kanyart. Kicsúszásokból ennek ellenére nem lesz hiány; ugyanúgy ahogy a valóságban, elég ha megtolnak minket egy kicsit hátulról, a kocsiunk fara azonnal kicsapódik és keresztbe állunk. Az előző résszel ellentétben most viszont legalább van értelme az ellenkormányzásnak. Pörgés közben tehát "mefoghatjuk" a kocsit, nem veszítjük el teljesen az uralmat fölötté.

Az autó minden szempontból teljesen realisan viselkedik. Szinte lehetetlen, de még az is érezhető, hogy egy-egy nagyobb csúszkálás után a kopott gumik következtében bizonytalanabbá válik a kocsiunk úttartása. Még nem is szoltam a legfontosabbról: az autónkat teljesen totálkárósra törhetjük, szinte a mezeivől váraközicsapaszhatjuk. A kocsit nem mindig ugyanúgy török össze, mint más hasonló játékokban. Nem! Ha például a jobb oldalunkkal csapódunk neki a palánknak, csak a jobbra horkás szakad le, ha viszont mondjuk belerohannak egy fekező kocsi, a felgyűrődő motorházról fogja eltakarni a kilitást.

Hogy még mindig ne legyen elé a jóból, az ellenfelek is elképesztően intelligensek. Az például a legtermészetesebb dolog, ha én - mint agresszív versenyző - bevágódok valaki elé, akkor az ellenfél nem rohan belém, mint a birka, hanem inkább megélezőndő a balesetet, azonnal a fekébe taps. El lehet játszani a szokásos "hülyegyerek" játékok is, vagyis, hogy szembefordulunk a forgalommal, akkor is tapasztalni fogjuk,

h o g y inkább az egész mezony keresztbe áll, semhogy frontálisan ütközzünk. Mindent megpróbál kitenni az "őrült" útjából. A grafikailag a játék a ma létező maximumot nyújtja. Még a pilóták



sajkja is jól látható a kocsiokban, nem is beszélve az ütközéseknél lecsúszó lemezdarabokról, a füsttől a gumikról. A pályák részletességén is sokat javítottak: mindenféle emberek állnak, a stadionok

A visszajátéskor többféle kameranezet közül választhatunk

olyan kidolgozásuk, mintha TV-t néznénk, s ugyanez a visszajátszásonként választható kameranézetekre is igaz. A realisztikus környezetre jellemző momentum, hogy nem csak a pilóták nevel igazak (a valóságban is létező csapatokról és személyekről van szó), hanem a játékokban szereplő minden egyes – a palánkokon és az

tet, vagy esetleg törölhetünk egyet a régiék közül. Ezután a játék kondícióinak a beállítása következik, többek között meghatározhatjuk a verseny hosszúságát, beállíthatjuk, hogy tömegkarambol esetén megállítsák-e a mezőnyt a sárga zászló lengetésével, valamint változtathatjuk a törések realisztikusságát, és az időjárás tényezőket, stb. Quick Race esetén ezenkívül még pályát is választhatunk. Mind a 16 pálya természetesen a valóságban is létezik, és szerencsére ezúttal nem mind órált. Bajnokság indítása előtt nem árt, ha előbb a Driver Infonál összeállítjuk a versenyzők névsort, amíg alapbeállításként a '96-os idény pilótáit fog-

kapunk, ahol átnézhetjük az eredménytáblát, és innen indíthatjuk a versenyeket (Race). Ezután a garázsba kerülünk, itt véghezvük el a kocsiok felkészítését. A valóságban ugyebár minden egyes csapat minden egyes versenyzőre, sőt, azon belül az időmérő edzésekre és a valódi versenyekre is külön-böző beállításokat alkalmaz a kocsiok. Akinek van kedve, és persze türelme, az most itt, a játékokban is elvégezheti ezeket a módosításokat, ha belép a Car Setupba. Ezt a részt maximálisan realisztikusra állkották, amire ékes bizonyíték, hogy például a kocsi súlypontjának a módosításához a kerékdő számára a kézikönyvben olyanokat is elmagyaráznak, hogy mit jelent, ha egy autó alul- vagy felülkormányzott. A garázból a Replay opcióval lépethetünk a visszajátszáshoz, ahol egy

tyűvel pedig a box-szal kommunikálhatunk rádión. Infokat kérhetünk le az autók állapotáról, vagy előre leadhatjuk (az Enter, a Space, és a < > billentyűkkel szelektálva), hogy milyen munkákat kérünk majd elvégezteni a következő kivilonuláskor. Persze ember legyen a talpán, aki a verseny hevében még azzal is tud belföldöni, hogy mennyi levegőt fújjanak például a bal első kerékre... Azok, akik rendelkeznek moddellal, vagy nullmoddellal, versenyezhetnek egy másik emberi versenyző ellen is (a főmenüben a Multiplayer opciónál), s hálózatban is lehet nyolmulni, méghozzá maximum nyolcan.

Itt a cikk végén általában valamilyen véleményt szokás alkotni, de úgy érzem én ezt már megtegyem. Ennek ellenére fogalmam sincs,

AR-DÍJAS!

nak indulni. A válogatásnál a jobb oldali ablakban láthatjuk az indulókat, a bal oldalon pedig a teljes választékot. Átmozgatni embereket a nyílakkal lehet. Ugyanítt csinálhatunk saját idényt (New List), de saját pilótát is (New Driver), mindezeket pedig ki is menthetjük (Save). A pilótákról lekérhetünk mindenféle infót, ahol a karrierjük átváltozásán kívül például átváltozhatjuk, hogy milyen márkájú autótól induljanak. Ezenkívül, ha kedvünk tartja, itt kiélhetjük a művészi hajlamainkat is, mivel ugyanitt találhatjuk a "festőműhelyt" (Paint Shop), ahol ízlésünk szerint alakíthatjuk bármelyik pilóta kocsijának a fényezését, de még a kiszolgáló személyzet uniformását is átszínezhetjük.

A bajnokságnál minden verseny előtt egy összesítő képernyőt mindig az aktuális eredményeket tanulmányozhatjuk, az Options-nél pedig az irányítást módosíthatjuk, valamint a program audiovizuális paramétereit állíthatjuk a gépünk képességeinek megfelelően. Amikor elsőként lépünk a garázsba, az autó mellett először mindig a Practice felirat áll, erre ráclikelve gyakorlatosan indulhatunk. Ha ezzel nem akarunk élni, a Next Sessionnel továbbelégelhetünk időmérésre, majd a bemelegítésre, s végül a versenyre. Persze időmérésen azért érdemes indulni, különben az "éles" versenyben majd leghátulról kell rajtolnunk.

Noha a menüben egerrel válogathatunk, az auto irányítása joystickkal, vagy a numerikus billentyűzettel történik. F10-zel tudunk nézetet váltani, a többi funkcióbillen-

videolejátszó panelt találunk, s többféle kameranézetből bármelyik kocsit nyomom követhetjük a legutóbbi futamban. A képet kirakhatjuk teljes képernyőre is (Full Screen), a látottakat pedig akár el is menthetjük. Visszatérve a garázsba a Standings-nél

Itt még épp hogy sikerült kiharadnom a karambolból!



Az egyik pillanatban még minden rendben, a következőben meg már alig látok ki...



golyó a NASCAR Racing 2 sikeresebb lesz-e mint az elődje, mivel – legalábbis itt Európában – nem annyira népszerű sportról van szó. Azt viszont egészen biztosan merem állítani, hogy látványi és szolgáltatásokat tekintve a program simán felveszi a versenyt a legutóbbi idők sztárjával, a Grand Prix 2-vel. Sőt, grafikaiag talán felül is múlja, évről-évre full beállításokkal már egy középs kategóriájú Pentiumon is akadozásmentesen elfut.

Vári Zoli

nascar racing 2 Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486/66, 16MB RAM, VGA, 25CD, 5B, 61/5

✓ Realisztikus környezet
✓ Intelligens ellenfelek
X A pályák nagy része
továbbra is egyszínű

87%



Még a pályá ment civil autók kidolgozása is kifogástalan

au-
tók
olvasható
reklamszöveg is
valódi, létező cégek
hirdetési. A kézikönyvben
csak a copyright-jogok apró betűs
felsorolása kitesz két oldalt.

TÖMÖREN A KEZELÉSRL

A külső megjelenés istenitése után, most nézzük, milyen szolgáltatásokat nyújt a játék. A főmenüben az első két menüpont a szokásos: választhatunk egy gyors verseny indítást (Quick Race), vagy a bajnokság megkezdése közül (Championship). Bajnokság indításánál kezdhetünk új szezon, folytathatunk egy előzőleg kimentel-

A Diablo mindenképpen úttörő darab a maga nemében. Szakít az eddigi szerepjáték formulával, sutba dobja a saját perspektívás megjelenítést, a túlbonyolított karakterlapokat és varázskönyveket. Lehellőttem figurák futkosnak a képernyőn, nagyon aprólékosan, közel tüköletesen animálva a szinten az utolsó pixelig, sarkokig kidolgozott, izometrikusan elkészített változatos pályákon. Mindehhez társul egy egyszerű kezelés (talán a Lands of Lore "bonyolultságához" mérhető), mely nem feltételez 1-2 éves szerpjtéko múltat. Azt hiszem ennyi elég is lesz a gyönyörűdák zengéséből – lessünk be a szoknya alá!

Azt hiszem a Blizzard neve mára a legtöbb számítógépes fulének ismerősen cseng két igencsak "elhirsesült" játék kapcsán: a Warcraft 1 és 2. Így is van ez rendjén – egyrésztől, mivel ezek tényleg műremek, másrésztől mert ez a két anyag a cég eddigi termése. Most bővíti a cég palettáját – és bár az ördögök

beszélte magát a fórumon, az indíthat egy új játékot, vagy csatlakozhat egy már elkezdettéhez (maximum 4-en vehetnek részt egy játékban). Itt aztán lehet egymást segíteni, gátolni – akár a valószínűségben. Nem semmi, hogy összeállhat egy varázsló Amerikából (aki valószínűleg egy New York-i tözsdeügynök), egy harcos Észak-Írországból (aki szabadidejében bombákat fabrikál), és mondjuk egy tolvaj hazánkából (aki esetleg a civil életben is az), s együtt indulhatnak neki a végtelen labirintusok feltérképezésének, a szörnyek kardjára hányásának. Mindehhez egy lépést sem kell tenni, csak fellépni a világhálóra, és elindítani a Diablot.

A játék felépítése rendkívül egyszerű: három meghatározott kaszt közül lehet választani: harcos, varázsló, tolvaj. Az alsó részen a piros lötyy életérődet jelképezi, a kék pedig manáld mennyiségét. Itt látható az éved tartalma, melyeket a megfelelő billentyű lenyomásával használhatsz (1-8). Varázslónak

számokra valamilyen kritérium miatt használhatatlan tárgyak, kékek a varázstárgyak.

SPELLS: varázslataid és képességed (harcosnál pl. fegyverkovács képes, varázslónál varázspálca-utántöltő képesség), 4 szintre besorolva. Ugye, még leírva még inkább. Mozogni és közelharcot vívni a bal gomb lenyomásával tudsz, varázslni a jobb gombbal.

A történet igen hoszszadalmas, dióhéjban az a lényeg, hogy Tristram városának kápolnája érkezik Leoric, a birodalom

gatóján fejében, hogy egyszer s mindenkorra végez Diablolal. Igen, jól gondoljátok, ez a játékos lesz, személyesen.

A VÁROSKA LAKÓI

Grísbold a kovács

A "városközpontban" találod, ő



A szamhóli előtűnő kis ződ omberek veszedelmes ellenfelek

megmaradt –, mert egy egészen más stílusba vágta bele: szerepjátékot hoztak össze. Veszedélyes vizek, de ha valakinek sikerül nagyot dobnia, az erősen megvastagítja a patinát a cég emblémáján. A játék sikeréhez az is hozzájárul, hogy a program maximálisan támogatja a hálózati játékokat – akár kábelen, hálózaton, modemmel – és természetesen a ma oly divatos Interneten keresztül is. Utóbbi hatalmas móka: az ember először egy hatalmas fórumra kerül, ahol "csatornákon" összejönnek az emberek, s megbeszélik az élet dolgait. Általában fegyverekkel, páncélokkal stb. üzletelnek a kalandorok, s ha összejön egy üzlet, mindketten belépnek a játékba, s megtörténik az adás-vétel. Persze vannak akik csapatot toboroznak, mások bajvívásra hívják ki a bátrakat. Aki ki-

ide érdemes a manapótlóit tenni, s nagyobb harcokban csak a megfelelő gombot kell lenyomni, a kurzorral továbbra is az ellenségre lehet mutatni, és szórni rá pl. a tüzbödákat. Néha ezen múlik az élet! A jobb alsó sarkokban található a gyorsraolvasó ikon, mellyel a képernyőre lehvható a nálunk lévő összes scroll, varázslataink és egyéb képességeink ikonja. Innen pillanatok alatt lehet váltaszani, és ami nem mindennapi: négy varázslathoz lehetőség van egy-egy funkcióbillentyűt rendelni F5-F8-ig. Egyiknek a gyógyító varázst mindenképp érdemes beállítani, hogy a nagy csaták alatt szemvillanás alatt apólhassuk magunkat. Ezenkívül 6 gomb levezdik a menüsorban:

CHAR: a karakterlap, mely annyira egyszerű, hogy kr szót vesztegetni rá.

Szintlépésenként 5 pontot lehet elosztani a 4 tulajdonság között.

QUEST: Kalandjegyzék, aktuális küldetésünk leírása.

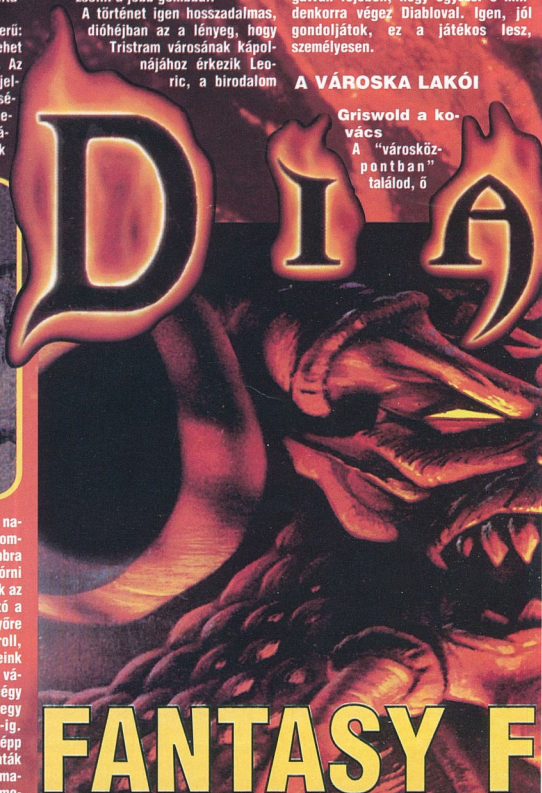
MAP: térkép ki/be, amelyet a kurzorgombokkal mozgathatsz.

MENU: A szokásos save/load/quit, hangerő állítások.

INV: A tárgylista, szintén maximálisan leegyszerűsítve, pirossal jelölve a



Csendélet a legelőn



FANTASY F

királya, s a püspökkel kerültve a kápolna felújításával, alsó szintjeinek rendezésével foglalatofokdók. Ez nem különösebben tetszik Diablonak, a terror urának: először a püspököt, majd Leoricot, és nem sokkal később fiát, Albrecht állítja át a maga oldalára. Amikor Leoric rádöbben fia eltűnésére, nem hiszi el a városlakóknak, hogy a kápolna tájékán látták utoljára, a lakosokat okolja fia eltűnéséért, s izonyatos vértüdőt rendez közöttük. Aztán előkerül egy hős a király néhai híveivel közli, s átsegíti Leoricot a túlvilágra. Nemsokára Diablo átkának köszönhetően ő is szépen odavész. Rövid idő múlva egy új hős érkezik a városba, ama elvetemült gondolatokat for-

képviseli a fegyverkovácsok céhét Tristramban. Lehet tőle általános csokokat venni (buy items), varázstárgyakat (special), és természetesen eladni (sell), bár igencsak elfeledendő módon negyedárat fizet mindenért. Jó pénzért viszont kikalapálja, megfoltozza az elnyújtó páncélt, kardot. A játék elején érdekes összegejtítési egy sisakra és egy páncélra való, már annyiban nem botlikunk bele egybe a labirintus első sarkában. A varázstárgyakat mindenképp gyűjtésük be, még ha kasztunknak nem is egészen megfelelőek, mert némelyik igen busz összegeget megér.

Adria, a boszorkány

A boszorka keleten lakik, a folyó tú-



A hárfa varázslat használat közben. Boczsárszán nyagokat sobez

oldalán. Ár és üzletpolitikája hasonló a kovácshoz, de ő a varázstárgyak piacára akar betörni. Ha varázsló vagy, mindenképp vásárolj be 10-20 üveg mana-pótló kávékeveréket, valamint town portal varázs scrollot, amelyet teleportkaput nyit-hatsz, ami a városba visz és vissza. A varázsho-

ezenkívül van néhány gyógyítója is. Mellesteg ha lakai varázsló, és megvan a gyógyítás varázslata, nem igazán érdekes a gyógyítalokhoz hasonló hívásokra költenie a pénzt.

Cain, a bölcs
Ő fogja adni a keményebb küldetéseket, továbbá azonosítani tudja a varázstárgyakat

Sérült katona a kápolna előtt
Tőle kapjuk az első küldetést, melyben a butchert kell elpusztítani.

100 aranyért.



RRADALOM

tokt veszteség nélkül, és természetesen méregdrágán töltsi újra.

Wirt, a falábú gyerek

Északon, a folyó túloldalán egy fa alatt található Wirt, aki egész egyedül kereskedelmi szabályokat alkalmaz: 50 aranyért megnézheted, mi van nála (néha egész klassz varázsuccai vannak, olykor meg csak egy üveg gyógyító).

Ogden, a kocsmáros

Szintén a főtéren találod, s nem ritka, hogy valami frankó kis küldetést tartogt a számodra.

Pepin, a gyógyító

Ingyen és bérmentve gyógyít, s

NÉHÁNY TANÁCS VARÁZSLÓSZERZETEKNEK

Mint varázsló tudok hozzájuk szólni. Mindig tartsátok szem előtt, hogy alapjába véve gyenge mitugrászok vagytok, s harcoljatok úgy, mint egy tolvaj: kerüljétek meg az ellentelst, s a távolból spekuláljétek meg tüzlabdákkal, villámokkal. Mindig legyen közel 5-10 mana-pótló (ha nincs ilyen, akkor a legjobb visszatérni a városba a town portal tekerés segítségével). A varázslók számára a legérdekesebb helységek a könyvtárak: a könyvespolcon mindig könyv van, a tartókon általában scroll. Ha túl sokan gyűlték körül, a flash varázs hasznos lehet. A mana orb

olyan elképesztő védelmet ad, hogy a legvadabb szörnyek is gondban lesznek a likvidálásodat illetően.

NÉHÁNY SZÓ A KALANDOKRÓL

Bár a játék végső célja Diablo elpusztítása, a hozzá vezető út vagy 15 labirintuson át vezet, s 6-8 egyéb al-kalandot is kap a játékos innen-onnan. Ilyen kalandokscákból rengeteg különböző van beépítve, de játékonként csak 6-8-al találkozik az ember – így tulajdonképpen nem is fordul elő két azonos játékmenet. Emellől jön még a véletlenszerűen generált labirintus, azaz úgyszintén nem fordulhat elő kétszer ugyanaz a helyszín vagy ugyanaz a láda. Ez a tény a régműdől, papírra történő térképezést kizárja ugyan, de nem kell aggodni, hisz megal az automata térképező. Most néhány kalandokscát ismertetnek röviden:

Butcher : a 2. szinten találod. Legjobb, ha kicsalogatod, s elcsalogod keletre, ahol vasrácsok vannak a két terem között (az egyik inkább egy folyoso, itt fog futkosni a Mészá-



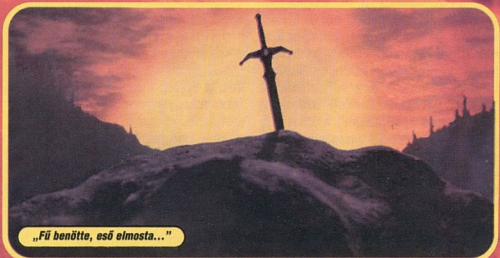
A Rabló megérkezik a csata színhelyére a teleportkapun keresztül

szintről nyílik a kriptája, s legjobb el-lene a Holy Bolt varázslat. Egy koronát hagy maga után, mely egész kellemes tulajdonságokkal bír.

A fekete gomba: A tizedik szinten található a gombák titkai (Fungal Tome) könyv, amelyet el kell vinned a boszniak. Fekete gombát fog kérni, melyet a 10. szinten talál-sz. Miután megkapta elmondja, hogy vigyél Pepinnek démon agyvaj-lót, melyből csodaelixírt készíth. Erdemes kipróbálni.

Lachdanan: a 15. szinten található arany elixírt kell neki adni, s egy prima páncélt kapsz cserébe.

A játékot nem akarom értékelni, mert szinte még a saját kategóriájában sem lehet semmi mással összehasonlítani. Mivel grafikáját, meg-



„Fü bennto, eső elmosta...”

ros). Gyorsan be kell zárnod az ajtót, s a rácson Keresztül tüzlabdával, fíjjal könnyedén elintézheted a szörnyet. Számíts arra, hogy ifjú varázslóként 5-6 mannatöltés is ráehet!

Mérgezett folyóvíz: Pepintől kaphatod ezt a küldetést, a harmadik szintről nyíló barlangban kell kiirtanod a szörnyeket. Jutalmad az igazság gyűrűje.

Arkaine páncélja: Az ötödik szinten a délnyugati sarkokban 3 vértövet kell a helyére tenned, s néhány démonot kell likvidálnod. Jutalmad egy remek páncél.

Csonterem: Hatodik szinten egy nagy könyvben olvashatsz a csonteremről, s az út is innen vezet a csonterembe, de csak azután, ha elolvastad a könyvet. A Guardian varázs kapod a kaland végén.

Zhar the Mad: Öld meg Zhar the Mad gonosz varázslót, és jutalmad néhány értékes varázstárgy (8. szint)
Anvil of Fury: Ha elviszed a kovácsnak a 10. szinten, a lávafélszigeten találhatod varázslóit, egy értékes kardot kapsz ajándékba.
Leoric király átká: a harmadik

valósítását és tulajdonképpen teljes logikáját tekintve egy forradalmian új utat jelöl ki a szerepjátékok fejlődésének, nemcsak a fantasy-örülteknek, hanem talán mindeneknek kötelező darab.

Koronczi Gáspár

diablo Klajda:
Blizzard

L Á T V Á N Y O S S A 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

✓ 300X66, 6MB RAM, SVGA, 2xSD, 3D

✓ A grafika és az animációk
eggyedi játékmenet
X RPG-rajongóknak kieszit töl
egyszerűnek tönhet

91%

Szeptember, 1914. A marne-i német offenzíva kifulladásával egyértelművé vált, hogy a Moelléke által kidolgozott villámháborús terv kudarcot vallott. A tengerelhatárok és az antant hadseregei végeláthatatlan szögesdrót-labirintusok között vívják látszólag soha véget nem érő harcukat, melyben az előrehaladást méterekben, a veszteségeket pedig százszázalékosan mérik. Mindkét fél elkecseregette a kutat a háború sorsát eldöntő "csodafegyver" után. Ypres közelében a németek mérgező gázt vetnek be, míg az angol mérnökök egy mozgó erőd megkonstruálásán fáradoznak, amit manapság tank néven ismerünk. De az új találmányok között említhetnénk még a lángszórót, a géppuskát, a tengeraltjárót, vagy a végeláthatatlan aknamezőket is – ha fegyverekről van szó, az emberi kreativitás határtalan. A legnagyobb jelentőségű újítás azonban a repülőgépek katonai alkalmazása volt.

A kezdetekkor még senki nem ismerte fel a fegyvernem sorsdöntő szerepét. Eleinte főleg felderítésre használták a repülőgépeket, és 1915-ig csak a legkezdetelesebb fegyverekkel látták őket. Ekkor alkották meg a németek az első szinkronizált géppuskát, mely képes volt a propeller lapátjai között előlenni. Eme újításnak köszönhetően a repülőgép komoly fegyverré vált, s mindkét fél nekilátott az első vadászrepülő-századok felállításának. Eleinte az antant légierője számbeli fölénye ellenére alárendelt helyzetben volt a német "Jasta"-kal (Jagdstaffel) szemben: 1917 "véres áprilisában" a Szövetségesek katasztrófális vereségek egész sorozatát szenvedtek el a levegőben, ekkor a statisztikák szerint egy angol pilóta kb. két hétig maradhatott életben. Később az antant lefogozta minőségbeni hátrányát gépekben és pilótákban egyaránt, s 1918-tól kezdve kegyetlen és kiegyenlített küzdelem dúltak a légterben is, egészen a háború végéig. De bármilyen kegyetlenül tombolt is a harc, a lovagiaság irántlan szabályait mindkét fél repülői betartották. Nem záporoztak bombák a lakónegyedekre, s nem kellett az eltérőnő lógó, kiszolgáltatott pilóták

tának az életéért aggodnia. Olyan legendás nevek írták ekkor a repülés történetét, mint Richthofen, Rickenbacker, Boelcke vagy McCudden. Rudolph Stark, a németek kiváló pilótája mondta a háború végén: "A világ, ami körülvesz minket, idegen. Az élet, amit élünk, nem a miénk. Az otthonunk elpusztult. Mert a "Jasta" volt az igaz otthonunk."

Egy őszinte vallomással kell kezdenem a cikket: sosem rajongtam igazán a szimulátorokért. Valahogy nem igazán tudtam átélni a dolgot; "jelöld ki a célpontot, lödd ki az infravörös rakétát, gratulálók – az atomerővel felrobban". Ááá, ez nem az én világom... Néhány kivétel persze akad, mint pl. a Wings (na, ez se ma jelent meg), a Secret Weapons of the Luftwaffe vagy a Red Baron. Ezekben a játékokban még a nagybetűs HARC, két pilóta tiszta (na jó, többnyire tiszta) küzdelem dominált, nem kellett lépten-nyomon hőcsalikkal, ECM-rendszerekkel, cirkálórákétákkal bajlódnom.

Az Empire legújabb játékát, a Flying Corpsot meglátva mindenesetre azonnal megéreztém: ezt az anyagot nekem találták ki. Az 1. világháborúval kapcsolatos játékok íránt – már csak a témaválasztás miatt is – pozitív a hozzáállásom, az előzetes tájékoztatókban beharangozott ígéretek pedig különösen kecsesgöttek voltak: négy különböző hadjárat, fantasztikus grafikai megoldások és eddig soha nem tapasztalt realitás. Ígéretekben tehát nem volt hiány, ami nem meglepi; az viszont, hogy mindezeket a programozók be is tartották, már annál inkább. Jömagam a határozottan filmszerű intro megtekintése után rögtön padlót fogtam. Ez

a január eddig határozottan kellemsen alakul: Diablo, Might and Magic 2, Tomb Raider s ráadásért a Flying Corps. Csak így tovább, kedves software-gyártó cégek, csak így tovább...

lői próbálnak támadni, könyörtelem nélkül kihasználják helyzetét előnyükét. A kapott találatoktól gépnik szinte kormányozhatatlanná válik; ilyenkor még egy kénszerleszállásért is köményben meg kell szenvednünk. Tíz mondanom se kell, hogy ilyen körülmények között nincsenek könnyű légigyezelmek, minden küldetés komoly kihívást jelent. Akinek min-

dez nem lenne elég, annak ajánlom figyelmeztetésre a játékhoz



FLYING CORPS

TÁMAD A VÖRÖS BÁRÓ!

A RIDEG TÉNYEK

Igazából egyetlen dolog nem nyerte el tetszésem maradéktalanul: a játék igen zord hardware-igénye. Mutatósbab grafikát mondjuk egy P133-mas processzorral és valami jobb videokártyával már kihozhatunk a programból, de komolyabb felbontás mellett az igazán zökkenőmentes játékhoz már egy erőmű kell. Egyébként a program elég sokat tölt a CD-ről, úgyhogy egy 8x-os vagy 10x-es CD-rom is erősen ajánlott. Ez egyszer azonban minden zokszó nélkül elfogadom ezeket a nagy követelményeket, mivel a Flying Corps egyszerűen gyönyörű! A domborzat képe légi illetve műholdfelvételek alapján készült, szóval az élethűsége sem panaszolható. Közelről még az ellenséges gépek oldalán diszjalgó "pilótajelvényeket" is láthatjuk, akárcsak a tankok által felkavart porfelhőt. Kár is lenne a grafika dicsőítésére pazarolni a helyet; a képek magukért beszélnek.

Ami az élethűséget illeti: ebben a Flying Corps utólréhetetlen. Minden egyes technikai részlete képtelenség lenne kitérni, így csak a legérdekesebb dolgokat említeném meg. Például ki-be kapcsolhatjuk a propeller által kavart legörvényt. A nap szinte teljesen elvákít, míg erős szélben a kevésbé stabil repülőgépek alig irányíthatóak. Az ellenséges pilóták folyamatosan keresik gyenge pontjainkat, mindig a nap fe-

mellett kis oktatókönyvet, amiből annak idején a Royal Air Force leendő pilótái tanulták a repülés alapelveit.

Ideje szót ejtenem a négy különböző hadjáratról, elvígere ezek alkották a játék gerincét (a szülő küldetés legfeljebb gyakorlásra jók). Ezekben nem csak pilótáknak, hanem egy osztalg (esetleg egy egész század) vezetőjeként is meg kell állnunk helyünkön. Ilyenkor az egyes kőtelekék összetételétől egészen a gépek színéig mindenben belekötárkodhatunk, még az egyes kőtelekék harci alakzatát, illetve taktikáját is meghatározhatjuk. Igazság szerint a játék annyira összetett és változatos, hogy az egyes opciókról képtelenség lenne átfogó ismertetést adni. Mindenki nek csak azt tudom ajánlani, hogy mártózzon meg jó mélyen a vadászpilóták varázslatos világában. Megéri. Ez elkövetkezendőkben inkább magához a légíharchoz próbálók néhány használható tippet összesszedni, eleinte ugyanis alaposan meg fog gyűlni a bajuk a galád ellenfelek-

Egy ilyen szép nagy lufi talán lesz különösen nehéz célpont



kel. Természetesen itt is a tapasztalat a legjobb tanár, úgyhogy a sorozatos kudarcok után se csüggedjünk: nem egy angol Ásznak több mint öt (!) hónapja került az első légygézőlem megszerzése.

A LÉGIHARC ALAPSZABÁLYAI

"Felülről mindig, szintből ritkán, alulról soha..." – Mannock, 53 légygézőlem

Aki még soha nem játszott I. világháborús szimulátorral, annak az első és

rehajtásával próbáljunk ellenfeleink felé kerekedni. A látványos zuhanópülések, bukfenek, orsósk bizonyos esetekben ugyan hasznosak lehetnek, de egyetlen rossz mozdulat és irányíthatatlanná vált gépünk az ellenséges vadászok könnyű prédájává válik. Az efféle kunsztok sűrű alkalmazását csak a legtapasztaltabb pilótáknak ajánlom.

"Ha átrepültél a fronton, állandóan figyelj minden irányba, különben biztos lehetsz egy kellemetlen meglepetésben." – Rickenbacker, 26 légygézőlem

hosszú ideig is eltarthat).

Rácsapásoknál már rövidebb harcra számíthatunk. E másodszert a Sopwith Camelhez hasonlóan gyors, de kevésbé jól manőverező gépekkel érdemes kipróbálnunk. Először is emelkedjünk a küzdő fele fölé, s szemeljünk ki egy magányos célpontot. Maximális sebességgel zuhanjunk rá, s közvetlen közelről erőszink bele egy sorozatot. Fontos, hogy fordulóharcba még véletlenül se bonyolódjunk, tehát a rácsapás után hamarabbar keveredjünk ki a darálóból. Szépen szálljunk vissza a magasba és várjunk következő áldozatunkra.

A siker titka mindig a gépünknek kedvezőbb harci forma ráerőltetés ellenfelünkre, ami a meglepően intelligens ellenséges pilóták esetében bizony nem kevés fortélyosságot és tapasztalatot igényel.



legfontosabb lecke: kétfedelű gépeknel a magassági fölény döntő tényező. Egyrészt magasabbról jobban átlátjuk a terpeket, másrészt pedig egy légszáta "bezuhanva" már eleve sebesség fölényrel lehetünk meg ellenfelünkkel. Az már csak hab a tortán, hogy ilyenkor a pilótát is sokkal könnyebben kilöhetjük, ami biztos légygézőzelmeket jelent.

Alulról szinte lehetetlen bárkit is megtámadnunk, mivel a legtöbb két- és háromfedelű repülőgép emelkedési képessége a gyenge motorteljesítmény miatt elég csapnivaló: egyszerűen képtelenek lesznek ilyen előnytelen pozícióból rátapadni a célpontra.

"Egy jól tájékozott géppuskát többet ér a legerősebb motornál is" – von Richthofen, 80 légygézőlem
A légharc sűrűjében jómagam is hajlamos vagyok elfelejteni, hogy egy kezdetleges és viszonylag gyen-

Ha egyszerű beleszállunk a dolgok sűrűjébe, csak magunkra számíthatunk. Sokszor 10-20 gép fog egyszerre körülöttünk kavarogni, úgyhogy nagyon nyitva kell tartani a szemünket. Minden rácsapás előtt gondosan nézzük meg a célpontot, nehogy saját gépet szedjünk le.

Veszélyes lehet az is, ha egyik ellenfelünk üldözésebe túlságosan belemerülünk, mivel mindig készen áll egy "nevető harmadik", hogy figyelmeink lankadását kihasználva azonnal a nyomonkba eredjen. A nagyobb légitársulatok előtt különösen lényeges, hogy melyik fél pillantja meg előbb a másikat. A szemfülesebb kötelek magassági fölényre tehet szert, ami hasonló képességű gépek és pilóták esetében eldöntheti a harc végkimenetelét.

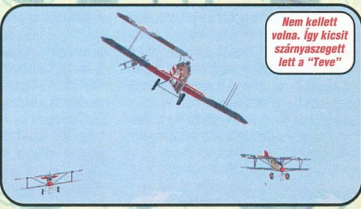
"A lényeg, hogy minél szűkebb körben fordulj és mindig maradj az ellenfeled fölött" – von Richthofen, 80 légygézőlem

Alapvetően két, egymással ellentétes harci taktika létezik: a fordulóharc és a rácsapásos módszer. Az előbbi

lassú, ám ízeben profi fordulóköny gépekkel használható a legjobban, mint pl. a németek legendás Fokker Dr.-1-es háromfedelűje. Fordulóharcban nincs más dolgonk, mint a kiszemelt gép mögé oszonnunk és rátapadni a balszerencsés fickóra. Az illető minden bizonylan éles fordulókkel próbál majd kitérni, úgyhogy a harc inntől kezdve vad körzörsé válik (ami egyébként fenemő



Most pedig várjunk a dolgok sűrűjébe...



Nem kellett volna. Így kicsit szárnyazogott lett a "Tove"

ZÁRSZÓ

A Flying Corps egy egészen kivételes program. Kivételes, mert a készítőik időt s energiát nem kímélve oly élhetően és hangulatosan írták meg a játékokat, hogy az még a magamfajta "kocapilóta" szívét is megdobogtatta. A program minden ízeben profi alkotás, úgyhogy hosszas méltatásával kár is lenne a helyet lopnom. Röviden és tömören: tökéletes. Legteljesebb az igen komoly hardver-igény lehet az, ami kissé kedvét szegheti a leendő Ászoknak, de ennek ellenére én mindenképp csak ajánlani tudom a Flying Corps-ot, mint a kiváló programokban bővelkedő január egyik legkellemesebb meglepetését.

T.J.

Ha Herr Richthofen repked, rendszert kiül a légtér



A LEGFONTOSABB BILLYENTŰK

Kétfedelű k. a billyentyűzet érzékenységet állíthatjuk be

numerikus enter bombák kioldása

1-10 motorteljesítmény, 10-100%

motorteljesítmény minimuma

shift = motorteljesítmény növelése (nagy mértékben)

motorteljesítmény növelése (kis mértékben)

shift = motorteljesítmény csökkentése (nagy mértékben)

motorteljesítmény növelése (kis mértékben)

motorteljesítmény csökkentése (kis mértékben)

a következő ellenfél felé fordulunk

a következő kötelektársunk felé fordulunk

a következő földi célpont felé fordulunk

a következő navigációs pont (waypoint) felé fordulunk

ESC egy üzemben emelt gép(ek) felé fordulunk

viszafordulunk

Ctrl F1 a legközelebbi ellenfél felé fordulunk

a legközelebbi kötelektársunk felé fordulunk

Ctrl F3 a legközelebbi földi célpont felé fordulunk

Ctrl F4 a legközelebbi navigációs pont felé fordulunk

F6 külső nézet

F7 belső nézet

F8 pilótátlátás "kikapcsolása"

F10 mőködés nézet (hát, ez nem valami korhó megfogalmazás)

numerikus nyitak "forgás" a pilótátlátásban

numerikus 5 forgás illetve nagyítás törlése, azaz vissza az eredeti helyzetbe

numerikus + nagyítás

numerikus - kicsinyítés

üzenet a kötelek többi tagjának: "Harci alakzatba fejlődj!"

h üzenet a kötelek többi tagjának: "Oszloj a repéri replér!"

alt x küldetés befejezése

i információs ablakok lehívása

m térkép

TAB idő gyorsítása

p szünet

u ez egy kis cheat, használatával magasságot nyerhetünk

Ctrl d a felbontás finomságán állíthatunk

flying corps

Kiadja: Empire

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4xCD, 5VGA, 5B

✓ Fantasztikus grafika • változatos

játék • korhűség • prezentálás

• A komoly hardware-igény •

a játék már túltűt realitás

95%

Mindamellett, hogy a Donkey Kong 3. valószínűleg a legszebb SNES-játék, ami valaha is készült, kétségtelesen a Donkey-sorozat legkomplexebb tagja. Elég ha csak végignézzük a kimentés képernyőjén: az eredményükön és érmeinken kívül ezúttal madarakat, fogaskereket, és különböző tárgyakat láthatunk. Im már hagyományra számít, hogy a Donkey Kongról egy részletesbe segítséget közlünk – ezen a szakasunkon idén sem kívántunk változtatni. Mielőtt azonban bármi is belevágnánk, szeretnénk elnézést kérni a múltkorai Donkey Kong ismertetőben elkövetett néhány bakért. Nem az Önök "készülékében" volt a hiba, ha egy-egy képaláírás értelmetlennek tűnt, és az értékelővel ellentétben a játék természetesen továbbra is csak SNES-re létezik.

sítani, és elrepít minket egy titkos helyre.

Virág: Bramble háza mellett kiis úton fog egyszerűen megjelenni. Vegyük fel, és vigyük be Bramble-nak, amit a medve egy banánmadárral jutalmaz. (Tapasztalataim szerint a virág a kagyló elajándékozása után tűnik fel.)

Franciakuks: A tükörről cserélhetjük Barterrel, és Björnnek lesz rá szüksége a

libegő megajtvásához. A libegő egy újabb barlanghoz viszi el Kongjainkat.

Fogaskerek: Ezek felkutatásához először is meg kell találni az Elvesztett Világot. A tóban kell keresni, ott, ahol négy szikla áll ki a vízből. A szigetlet csak akkor tudjuk elővarázsolni, ha már megvan a turbo szárnyas hajó, ugyanis szesám csak akkor tarúl, ha az óra járásával megegyező irányban GYORSAN körözünk a négy szikla körül.

A fogaskereket az Elvesztett Világ színtjeit teljesíjve kapjuk meg, és ugyanitt Boomer medvének kell elvinnünk. Ha az összes fogaskerék megvan, Boomer gépezete felhozza a víz alól K.Rool tengeraltatóját, és indulhat a végső összecsapás. A színtekhez vezet útak azonban el vannak torlaszva, amit csak Boomer tud ki-bartolni, ő viszont nem dolgozik ingyen. A játék teljesítéséhez az összes bónusz érmet el kell jutatnunk hozzá. Az Elvesztett Világ színtjein egyébként a szokásostól eltérően hármas-alapú találatok ilyen érmetek.



Tapasz: Arichtól, a póktól vehetjük el. Funky a légpárnás hajót javítja meg vele.

Sítalpak: Squirttól és Kaostól szerezhetjük meg őket, Funky ezekből készíti el a szárnyashajót.

Kagyló: Bazaar boltjában lehet 5 tallérért megvenni, és az első pályán Barnacle-nek kell elvinni, aki cserébe egy banánmadarad ad.

Tükör: Bazaar boltjában 50 tallérért kóstál, és két helyre is el kell vinnünk. Egyrészt Barter cseréleteibe, ahol a franciakuksot kapjuk érte, másrészt Baffle-mek, a kődféltőnek, aki egy írást fejt meg, miszerint nyolcsat kell leríni a körzeli tóban lévő két kö körül.

Ajánékek: Billzard, a jegesmedve küldi barátjainak. Blue medvének. Ha későbbítjük, a csomagból a bowling gölygő kerül elő, ami viszont nem tetszik Blue-nak, ezért nekünk adja.

Bowling gölygő: Az ajándékok kézbesítésé kapjuk meg. A Mekanos szigetre kell elvinnünk, Bazookának, aki ügygölyöként fogja haszno-

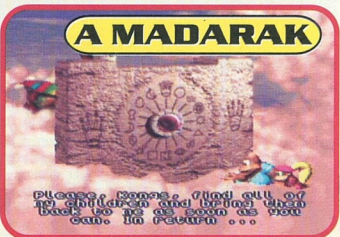


Az életré kelt óráshorodó még a könnyű ellenfelek közé tartozik. Kisebb löködősök játékaik két véle játsznak: egyre közelebb jön hozzánk, és megpróbál letaszítani minket a szakadékbá, miattal még hordókat is köpökd. A feladatunk, hogy ráugorjunk a hordókra. Miután szétörték, bogarak kerülnek elő belőlük, amikre szintén rá kell ugranunk, de csak egyszer! Az így hátukra fordított bogarak gyorsan fel kell kapjunk, és Belcha torkába hajítanunk. Az etetés eredménye egy bőfentes lesz, ami Belcha esetében olyan erősebb, hogy hátrébb taszítja az órást. Mindezt addig kell folytatnunk, amíg mi szorítjuk le őt.



Arich-ke, a hatalmas pókkal az erdőben futunk össze. Minden testrésze hatalmas veszeljé jelent ránk, kivéve a háta. A faagon megjelenő hordókhöz tehát rajta "lítése" kell feljutnunk, majd a hordókat – ismét lentről – a pofájába kell hajítanunk. A feladat végrehajtásához kétségtelesen Dixie az alkalmasabb, fejünk fölé tartva a hordót csak meg kell várnunk, amíg a pók maga fejele le. A második találat után trükközni kezd a jómadár: patogó lövedékeket lök ki. Ezeket persze kerüljük ki, és a hordókat is övük. Ha sikerrel járunk, a negyedik felbékintásra a pók feldobja mind a nyolc talpát.

DONKEY COUNTRY



A játékot 103%-ra teljesíteni csak akkor lehet, ha az összes banánmadarral begyűjtjük. Ahogy már a múlt számban is említettük, ezeket a madarakat a barlangokból szabadíthatjuk ki, de nem 13 van belőlük, hanem 15, és nem csak Wrinkly szórakoztatására vannak. Minden pályán egy barlang van, kivéve az Elvesztett Világot, ahol hiába kutatnánk.

Kettő madarat ugebár a medvéktől kapunk, a maradék hat barlangot pedig a fő térképen keressük. Az esetek többségében a bejárato fedelezése egyszerű, mindössze mereked sziklafalakot kell keresni. Nézzük viszont a nehézségeket!

A második pályán, a Riverside Race szinten olyan gyorsan kell végigrohannunk, hogy megdöntsük Brash rekordját. Ha ez sikerül, a jó hírt eljuttatjuk a medvének, az dűbenében úgy elkezd csapkodni, hogy a szomszédos barlang bejárata magától feltárul.

A Mekanos szigetén, és a Razor Ridge pályán a medvék segítenek a barlangokhoz eljutni (lásd: a tárgyak használatánál).

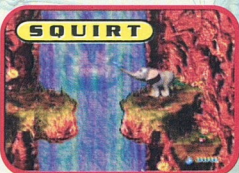
A havas K3 pályán pedig ugyanúgy, ahogy nem látszik a Billzard kunyhójához vezető út, nem látszik a barlang sem, ám ha a kunyhóttal balra indulunk, nyomban rátalálunk.

Végeztül Kaos kastélyánál a barlang a lezárt csatorna mögött rejtőzik, a rácsot pedig –

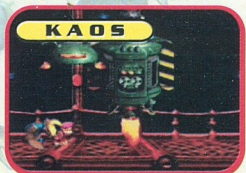
ahogy már a tárgyaknál is említettük – úgy lehet kinyitni, ha az előtte lévő két kö körül nyolcsat írunk le.

Ha megvan mind a 41 DK érme, Funky egy helikopter-lepi meg hőseinket, amivel a térkép felhős részében megtalálhatjuk a banánmadarúkat Anyját, akit K.Rool varázslattal tart fogva. Ha azonban az összes madarat kiszabadítottuk, megtörhetjük a varázslatot: ehhez már csak mindössze el kell mennünk a madarakért Wrinklyhez.

Ha ezt is megtettük, már csak a játék legvégő megnyerése van hátra...



Squirt, a viziszörny egy vizeses mögül kacsingat elő, ökelimhez mindig Ellevel, az elefántlani érkezik. Vizszagot fog hőseink felé köpökdni, ezt a szája fölött átugorva, illetve az alsó platformokon átámszá kerühetjük ki. Minden csa körkörös spricel, és mindig arra kezd, amerre éppen állunk, így nem nehéz kiszámítani a következő zuhanyt. Amikor abba hagyja, kocsányon lógó szemével kikukkant a vizeses mögül, ilyenkor kell szembesprecelnünk őt, méghozzá mindkét szemét két-szer. Vízet természetesen a vizesből szippantathatunk. Három próbálkozás után a szörny megadja magát.



Kaos lenne a főgonosz? Egy ócska robot, akinek ráadásul a legyőzése sem túl nehéz. Akkor fussunk át alatta, amikor kicsi a láng az alján, tehát figyéljük a láng "ritmusát". Amikor pengék jönnek elő a testéből, ne lejdűljünk meg, hanem ugorjunk fel rájuk, így feljutathatunk a fejhez, amit tapossunk meg. Három ilyen taposás után a robot leelő a sisakját, így immár közvetlenül a fejét tiporhatjuk. A sisak azonban hamarosan külön élelet kezd élni, tehát menekülünk amikor felizzik a szeme, ugyanis azonnal lezerezni fog. Még két sérülés után a robot elismeri a győzelmet, de ez persze még korántsem a játék vége.

KONG 3

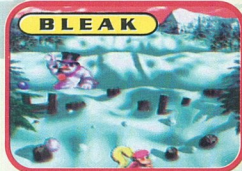
BRIEF

KONG A VIDÉK DONKEY-ÉKTŐL!

Csakúgy, mint az előző részben, az első vereség után K.Rool az Elveszett Világba menekült. A tengeralfutóján ismét elektromos villámok következnek, csak most a fejünk felett cikáznak, és még egy tűzgolyókat szóró agyú is felénk zaporozik.

A hordók maguktól jelennek meg, mekkéin csak a menekülés a dolgunk. Meg kell várnunk, amíg K.Rool fegyverei pihennek, és beindul az elsővő berendezés. Ekkor fel kell kapnunk a hordókat, és megfelelően időzítve, magasra fel-

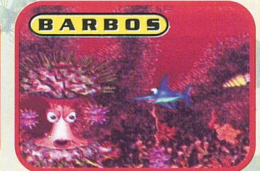
ugorva úgy kell őket felhajtanunk az etszívóba, hogy áthaladva a rendszeren, a távolban ide-oda repkedő K.Rool fejére pottyanjanak. Az első találat után egy kis szemfől-szembő harc következik. Ilyenkor a villámfegyver gömbjén találhatunk menedéket, a cél viszont változtatn: K.Rool propellerét kell megrognálni. Miután kétszer hátra dobtuk, ismét a fegyverrel veszi igénybe, újabb két sérülés után pedig még egy zavaró fűtőszalagot is bekapcsol a talpuk alatt. A végkéjfelet ezután következnek: amikor alul is jönnek a villámok.



Ahavas hegycsúcson egy jól megtermett höember vár ránk, aki szemmel láthatólag imád högolyózni. Közelebről és hátrábbról fog dobálózni, ahhoz hogy eltaláljuk, az oldalt lévő kék ponttal állíthatjuk be a dobásaink távolságát. Bleak először csak simán högolyózik, ám két találat után agyúzni fog a kalapjával, méghozzá egyre sűrűbben. Ilyenkor csak akkor lehet eltalálni, amikor egy pár másodpercre leáll pihenni. Ha eltalálunk, egyre idegesebben fog agyúzni, egyre több högolyóval egyszerre. Erdemes lehetőségek közeppen maradni, mert fokozatosan kevesebb ideig áll be pihenni. Újabb sérülés után az egész kezdődik előlről, csak persze Bleak még fűrgőbb, és még extrémbe formációkban agyúzik. Ehhez a részhez jó gyakorlás Swanky bódéja.



azonnal támadásba kell lendülnünk, mert különben vagy elkap minket az újra bekapcsolódó villám, vagy nem termelődik újra hordó, és teljesen fedezék nélkül maradunk. Még négy jól irányzott hordóval végleg elintézzhetjük a krokodilust...

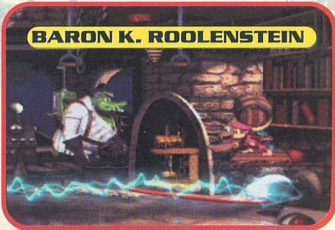


Barbos egy tuskés kagyoló, de ő az átlagosnál nagyobb. Testét kisebb kagyolókkal védi, először ezektől kell megszabadulnunk. Csatlósait üssük neki a barlang falának (akkor lehet szúrni, amikor kinyújtóznak), úgy, hogy visszapattanva a pajzsunk ütőközének. Ha mindkét pajzs kész, bökjünk bele a dögbe. Egy színttel fejlebb folytatódik a küzdelem, most kisebb kagyolókat küld ellenünk. Egy hurkot leírva cselezük ki őket, majd amikor elkezdnek villogni, úgy helyezkedjünk, hogy visszaküldjük őket a feladónak. Ha ismét likvidáltuk mindkét pajzsot, és odabökünk egyet a kagyoló húsába, jön a harmadik szint, ahol Barbos ész nélkül szórja a tuskéket mindenfelé. Kerüljük ki őket, majd amikor szünetet tart, siesünk megvárni. Először négyet, aztán ötöt, végül hatot tüzet, és mellese alul a legkönyebb kerülgetni a tuskékat.

Kaos kastélyába belépve először ismét Kaossal kell megmérkőznünk. A metódus most egy kicsit más: ezúttal nincsenek pengék, hanem a fellelhető hordókat kell a fejének hajlitanunk. Szemből, felfelé célozva a legkönyebb eltalálunk. A fej most csak egy találatot bír ki, azonban rögtön utána egy aknavető bujjik ki a helyéről. Ezzel ugyanígy kell elbánunk, csak közben ügyelnünk kell az aknákra, amik azonban szerencsére sorban, szabályosan potyognak. A robot hatástalanítása után végre előbújik a valódi bűnös, aki persze ezúttal is a gonosz krokodilus, K.Rool. Ő már keményebb ellenfél lesz.

Először két kampó jön elő a terem két végében, ezeket felvitva meghúzza kérhetünk hordókat. K.Rool ekközben egy propelleres háttáscs segítségével ide-oda repked, ennek a motorját kellene megrognálnunk a hordókkal, tehát mögöge kell kerülőnünk. A kampókról csúnyog ugyan mögöge ugorhatunk, ám mire megfordulunk, már ő is szemben lesz. A megoldás: ha a terem felszélén lehajolunk, átrepül a felettenk, vagyis ebben a helyzetben várjuk meg, amíg hátat fordít nekünk. Amikor eltaláljuk, pár másodpercre elveszti az uralmát a gépe felett, ilyenkor úgy helyezkedjünk, hogy átpattanjon felettünk.

Két találat után K.Rool taktikát vált: a padló

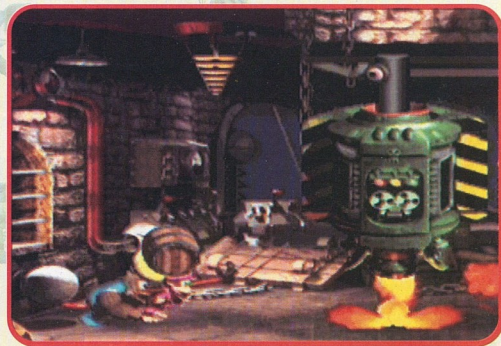


felett villámokat vezet át, több kampó jön elő, amelyek közül viszont csak az első működik kapcsolóként. Csak a kampók, és jobbra egy fapallon vagyunk biztonságban, oda jönnek a hordók is. Atkell ugrálnunk K.Rool felett, meghúzni a bal szélső kampót, és a pallón megjelenő hordóval újra hátra kell dobnunk.

Ezt kétszer kell eljátszani, utána a palló és a Kampójaink átkerülnek a bal oldalra, s egy másik mozgó palló is megjelenik. Ezen kell átjutnunk a terem jobb végébe az új kampóhoz. Amikor K.Rool alatt áthaladunk, hajoljunk le, ezenkívül minden a jó időztésen múlik. Két újabb találat után a krokodil ismét változtat a felálláson: a terem mindkét végében egy-egy kampó és egy-egy palló kap helyet, s csak időnként kapcsol be a villám. A nehézség, hogy a vil-

lám a hordókat is szettöri, tehát amint leesnek, nyomban fel kell vinnünk őket a pallókra. Mindez azonban már könyebb, mint az előző feladatok...

Vári Zoli



Hálátlan helyzetben van az újságíró, ha egy 3D-s akciójátékot kell bekonferálni. Széreny véleményem szerint ugyanis annyira nagy a túlkínálat jól vagy kevésbé jól sikerült Doom-klonokból, hogy a kicsit is gyanakvó olvasó a stílus puszta elemítésére lemondó sóhajjal lapoz a következő oldalra. Érthető reakció. A Duke Nukemmel még semmi gond nem volt, hisz a Doom 2-hoz képest pergőbbé vált az akció, mutatósabb a grafika és legfőképp szórakoztatóbbá a játékmenet. A Quake is tu-

PRO...

A grafikai kivételzésre egy rossz szavunk se lehet: e téren a Strife állja a versenyt bármely más, hasonló stílusú játékkal. Nem mondom, a Quake polygon alapú szörnyei azért mutatósabbak a Rend bitmap tartalmainál, s közelről nézve a Space Hulk Génorzió sem annyira pixelesek - de mindezek ellenére a külsőn igen korrekten sikeredett. Küllönösen tetszik a város kidolgozása és a szemképrátzó intro, de elismerést érdemel a rendkívül széreny hardware igény is - a Strife egy



Két kis mancsunk egyszerűen lélegzetelállító dolgokra képesek

dott újat nyújtani: a bitmapeket polygonok váltották fel, a halálsíkok és gyomorkavarró fröcsécsék pedig határozottan hitelesebbre sikerültek. A Space Hulk szintén remek játék volt: az időn, fémhálmány folyosók rejtékéből előrontó Génorziókra gondolva még most is kiráz a hideg...

Ezután mintha szent fogadalmat tettek volna a softwaregyártó cégek, hogy a lehető legötletlenebb és legsivárabb utána-zatokkal árasztják el a jobb sorsra érdemes vásárlókat. Jámagam az utóbbi időben nem is szenvedtem Winchesteremet Doom-en-gem-nel készült játékokkal. Hogy miért tettem kivételt a Strife-fal? Alighanem a dobozán díszelgő rövid mondat keltette fel érdeklődésemet, miszerint a játék ötvözi a Doom irányítási rendszerét egy vérbéli szerepjátékkal.

Kétségtelen, hogy voltak már ilyen próbálkozások (pl. Ravenloft), de eltedd még egy programnak sem sikerült a nemes célt megvalósítania. Túl nagy reményeket a Strife-hoz se fűztem, de egy gyors instalálásra azért nem sajnáltam az időt.

Nem állítom, hogy pont e program hozta volna meg az áttörést. Azt sem állítom, hogy a játékban ne lenne néhány komoly hiba, mely pont e kettőségéből fakad. Egy dolog viszont biztos: a Strife végre egyedi és ötletes próbálkozás, mely sikerrel ötvözi a két, egymástól ugyancsak távol álló stílust.

DX2/66-oson is gyorsan fut, egész turehető felbontásban. A történet és alapötlet egyenesen zseniális. Adott egy alapvetően középkori berendezkedésű világ, amin egyszerűen feltűnik egy csúcstechnológiával rendelkező szekta, a Rend. A "benszüllöttek" nem tudják felvenni a harcot, így hamarosan a világ korlátlan iravá válnak. Illetve majdnem korlátlan iravá. Egy kicsiny csoport, a Front (micsoda név...) ugyanis a saját fegyvereit fordítja a hűfőtök ellen, s hamarosan véres partizánháború veszi kezdetét. Célnak - nem túl

lelő útján tudunk bensőséges kapcsolatba kerülni - végszükség esetén akár beszédbe is elegyedhetünk áldozatainkkal. Mi több, információkat is kicsikarhatunk belőlük, az esetleges küldetésekről már nem is beszélve.

A végére hagytam a játék legfőbb pozitívumát: a rendkívül változatos játékmenetet. Nem tudom, ki hogy van vele, de én egy idő után ugyancsak meguntam a Doom "illeszd a piros kulcsot a piros zárba, majd keresd meg a kék kulcsot" stílusú pályákat. A Strife esetében ez a veszály nem fenyeget, mivel a legváltozatosabb küldetések között válogathatunk. A skála a foglyul ejtett lázadók kiszabadításától kezdve egészen a bérgyilkosságig terjed, s nem egyszer több feladat közül választhatjuk ki a kedvünkre valót. És ami a leglényegesebb: cselekedeteinknek valós hatása van a kicsiny város életére: például egy békés polgár ledurrantása rossz vért szül (nem egyszer belőlünk kifolyólag...), mint ahogy nem éri meg beszélni a helyi alvilág főnökének se. Egyzóval tényleg van egy szerepjáték-élménye a dolognak, bár a történet mindezek ellenére alapvetően lineáris. Pedig szívesen aprítottam volna a Rend oldalán is, de hát semmi sem lehet tökéletes...

Ahát Ott settankodj valaki piros neglészében



meglepo módon - a Rend kifüstölése és némi vagon összeharásolása lesz (nem feltétlenül ebben a fontossági sorrendben). Kalandjaink során egy kis város, Tarnhill utcáit és házait fogjuk végigdúlni, a gyantúlan polgárokról nem is szólv. Hogy miként értelmezzük a Front eszméit és eszközét, csak rajtunk áll: a végzős zsoldost éppúgy eljatszhatjuk, mint a szovjet háborús filmek jószágos partizánvezérét.

A Duke Nukemen edződött játékosok számára mindenestre újszerű élmény lesz, hogy a városlakókkal nem csak lemészárlás és felnyegye-

Egy kocsmai varakodás utángöngli



STRIFE

Ne bízz senkibe

lélő útján tudunk bensőséges kapcsolatba kerülni - végszükség esetén akár beszédbe is elegyedhetünk áldozatainkkal. Mi több, információkat is kicsikarhatunk belőlük, az esetleges küldetésekről már nem is beszélve.

A végére hagytam a játék legfőbb pozitívumát: a rendkívül változatos játékmenetet. Nem tudom, ki hogy van vele, de én egy idő után ugyancsak meguntam a Doom "illeszd a piros kulcsot a piros zárba, majd keresd meg a kék kulcsot" stílusú pályákat. A Strife esetében ez a veszály nem fenyeget, mivel a legváltozatosabb küldetések között válogathatunk. A skála a foglyul ejtett lázadók kiszabadításától kezdve egészen a bérgyilkosságig terjed, s nem egyszer több feladat közül választhatjuk ki a kedvünkre valót. És ami a leglényegesebb: cselekedeteinknek valós hatása van a kicsiny város életére: például egy békés polgár ledurrantása rossz vért szül (nem egyszer belőlünk kifolyólag...), mint ahogy nem éri meg beszélni a helyi alvilág főnökének se. Egyzóval tényleg van egy szerepjáték-élménye a dolognak, bár a történet mindezek ellenére alapvetően lineáris. Pedig szívesen aprítottam volna a Rend oldalán is, de hát semmi sem lehet tökéletes...

...ÉS KONTRA

Az igazat megvallva kissé szegényesnek találom a párbeszédreszketet. Szó se róla, mindenkivel beszélgethetünk, de érdemi információt csak a kulcszereplőkhöz szedhetünk ki. Legalább néhány szafosabb

plettykát vagy háttérinfót igazán ismerhetnének a tucatpolgárok is! Társalgásunk amúgy is elég szűk retek közt folyik: két-három mondat közül választhatunk, s ezek legtöbbször semmiféle hatással sincs az eseményekre. Ha egyszer a játék készítői elhatározták, hogy itt harc lesz, akkor nincs az az Isten, hogy kidumáljuk magunkat a szorult helyzetből...

Azán van néhány olyan durva

logikai bukfcnc is a programban, hogy feláll a hátamon a szőr. Nyugodtan hátbalnehetünk egy órt mérgezést nyilvesszélvő, alig két lépésre álló társa semmit nem reagál. Kicsit furcsa, nemde? Vagy nyugodtan beszélhetünk a szigorúan erőzt épületekbe - mérghozzá talpig fegyverben. Lehet, hogy ezek apróságok, mégis az ilyen apróságokon úszhat el egy játék hangulata. Még a Duke Nukem is logikusabban volt a maga kissé bárgyú

STRIFE

mód-
ján: egy
mindenké-
lten, mindenki egy ellen.

A legbösszantóbb hiányosság még is a grafikusok lustaságára vezethető vissza. Egyszerűen nem hiszem el, hogy minden szereplőnek ugyanígy kell kinéznie!

Adott vagyebár egy CD-lemez, bő 600 MByte szabad helyvel. A Strife teljes terjedelme viszont nem több 67 Mb-nál, úgyhogy nyugodt szívvel rajzolhattak volna még néhány bitmapot a játék elkészítéséig.

szí-
tői. Sőt,
egy-két át-
vezető animá-
ciót is elrejtettek
volna a korongon. El-
végre ilyesmikre találták fel
a CD-t, vagy miféne...

BŐLEVEK BŐLÉSSÉGEK

Már az eddigiekben is utaltam rá, hogy nem igazán szerencsés ötlet minden szereplővő polgártól elvételét kinyírunk. Az első, nyilvános helyen leadott lövés után

azonnal riadót rendel el a Rend, s igen komoly erők indulnak szerény személyünk likvidálására. Ami azt illeti, ilyenkor a leghatásosabb megoldás az előző játékállás visszatöltése. Csak egyetlen fegyverrel tudunk észrevétlenül gyilkolni, mégpedig a mérgezett nyílveszőkkel. Erthető módon ezekkel robotok ellen nem sokat érünk, a küzatonaknak viszont egyetlen lövés is elegendő.

Rendkívül kellemes újítás, hogy a városban barangoló fegyvereket, kötszert illetve páncélokot vásárolhatunk. Nehezebb fókuszot érdemes egy-egy rászósból küldetés előtt mindenféle gyógyszerekből alaposan feltankolni.

Amúgy a kötszereknek van egy igen kellemetlen tulajdonsága is: nagyobb sebeket kapva hajlamosak "eltűnedezni" tárgyaink közül. Ez mondjuk egy igen gonosz, ám realis ötlet a programozók részéről – a szitává lyugatott elsősegélyes dobozzal tényleg nem megyünk túl sokra.

A szerepjátékok tán legeredetesebb formájában, hősünk fokozatos fejlődése és erősödése természetesen a Strife-ből sem maradhatott ki. Itt mondjuk nem estek túlzásokba a játék készítői, mindössze két dologban fejlődhetünk: kitarásban és lövésünk pontosságában. Mit mondjak, nem egy szemképráztató választék... Fejlődni amúgy egy-egy rászósból küldetés sikeres teljesítése után tudunk, a megfelelő mester bölcs útmutatással. E mester felkutatása amúgy nem túl macerás, mivel a Front,

igen dicséretes módon, szívén vellel ügyökei sorsát.

Az arzenálunk nyolc különböző fegyverből áll, ezek összegyűjtgetése ugyancsak keserves feladat lesz. Az egyes fegyverek egyébként mind használhatóságukat, mind pedig hatásukat tekintve egyediek. Példának okáért magányos célpontok ellen a nyílpuska nagy találati pontosságának hála roppant hatásos, viszont kis tűzgyorsasága miatt nagyobb tömegben rohamozó különítmények ellen nem ér túl sokat. A gépfegyver viszont nagy tűzgyorsaságának és szórásának hála csak több ellenfél ellen használható igazán "gazdaságosan". Egyébként vállközvetlen fejlődésével világ a géppuska igazán féltelmetes fegyverre. A nehézfegyverekkel mindig bánjunk óvatosan, mivel a nagyobb robbanások rajtunk is sebezhetnek, és löszertutáptólásunk is elég rendszerintelen lesz. Csak mellesleg jegyzem meg, hogy a nyílpuskához illetve gránátvetőhöz kétféle löszert is használhatunk, míg a Marcangoló (Mauler) sorozatot és jóval pusztítóbb egyes lövést is le tud adni. Különféle



Most épp Habin Hood vagyak, szorszájmal természetesen

kombinációkban tehát nincs hiány – a többi csak rajtunk áll (no, ez még rimelt is).

Kalandozásaink során számtalan egyéb tárggyal is találkozni fogunk, ezek közül kettőt emelnék ki:

A Teleportát illetve az igen fantasztikus névre hallgató Erőcset. A Teleportát fokozatos teremben használhatjuk és a Front néhány katonáját hívhatjuk segítségül vele. E módszer igazi tömegjelöneteket hozhatunk össze, bár kevésebb ellenfelek ellen nem érnek túl sokat a fiúk. Az Erőc használata jóval egyszerűbb s hatása is drasztikusabb: tegyük te egy energiapajzs elé, majd durrantunk bele egyet (lehetőleg messziről). A hatás kiróbanó...

A végére hagytam még egy igen hasznos tanácsot: Harrist nagy ivben kerüjük. Hiába szállítjuk le ne-



ki a kelyhet, fizetni nem hajlandó. Sőt, ha sokat szívóskodunk, még néhány őr is a nyakunkra küld, ami a játék elején még komoly gondot okozhat. A kis sunyi...

Minden érvelt és ellenérvelt figyelembe véve nekem alapvetően tetszik a program. A tökéletességtől ugyan messze áll, de egyedi világának és sajátos játékmenetének hála, a Strife egyike az utóbbi időben megjelent legjobb akciójátékoknak. Fő hibája, hogy messze nem használja ki az ígértetése alapúltelen rejltő lehetőségeket. Ennek ellenére a program mérföldkö lehet a szerepjátékok fejlődésében – s ez már magában nem egy rossz ajánlólevél. Hogy mindent összevetve kinek ajánlanám a Strife-t? A megszallott Doom illetve Duke Nukem rajongóknak mindenképpen, a kalandjátékok kedvelőinek pedig némi fenntartásokkal. Aki viszont egyéni stílusra sem fókuszol, az próbálkozzon inkább más játékkal. Mondjuk a Might and Magic 2-vel.

T.J.

strife Kiadja:
Velocity

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 5B

✓ A Doom fejlesztésének egy lehetséges irányja
✗ Kevés ellenfél • egyszerű

75%

A há! Egy akármilyen General az SSI-től – az "entábornok-ságnak" mindenképpen kellene fog... Kőrülből ilyen gondolatok táblálóltak kicsiny agyamban, midőn megpillantottam ama finom cízzelt kis dobozát az S76 ktyte Shop polcán, aminek tartalmáról az alatt érterő kuzsa sorok szólni fognak. Az

SSI-Generalok ugyanis a Panzer óta kicsi szívet legfőltettebb zugát képezik, még akkor is, ha alkalmasint mint Windows-applikációk jjesztgetnek (Id. Allied General).

A legújabb PG-mintára készült SSI-opusz Star General-nevet nyert a kereszttségben, és – nevéhez híven – sci-fi környezetbe helyezi a háborúsi helyszínt. A kerettörténet nem okoz különösebb meglepetést: szokás szerint a 30. evezred tájékán tart az időszámítás, mikor már nemcsak az emberiség ismeri a csillagközi utazás titkát, hanem egyéb értelmes (?) fajok is. Egykoron adva volt ugyebár a szokás minden fajt egyesítő galaktikus birodalom, de mire jätárhok jutunk, az már régen feloszlott és mindenki az ismert Univer-

teljűltását finanszírozó nyersanyagtermelésre is figyelnie kell. A PG-ből ismert prestige pontok szerepét itt ugyanis átveszi a resource point (a továbbiakban RP), amelyek kisebb részét a harcokban megsemmisített ellenfeleiből (a la Panzer), a nagyobbikat pedig produktív építmények termeléséből (a la Red Alert) tudjuk fedezni.

A másik újdonság a dimenziók bővítése: a földi/légi egységeken túl csillagközi csapatok is belepnek a képhe. Az úrdimenzió beépése két részre osztotta a parancskiadási fázist is: egyrészt a bolygó(k) felszínén lépő csapatokra, másrészt pedig az űrben mozgókra. A dimenziók méretéből adódóan teljesen logikus, hogy egy csillagközi fázis alatt a felszínen levő csapatok/épületek akár több-
zist is végrehajthatnak.

Az introból kintenekülve a főmenübe kerülünk, amely egyben a szenariók listáját is szolgál. Léve a téma fiktív, esetünkben a "scenario" jelzőnképpen csak PG-re emlékeztető csökevényként szolgálnak, így tehát nem is kell keyvelnünk a 24 darabot. A szenariók két játékosra készültek, fix kezdő és győzelmi beállításokkal, azaz a nem tiltott céllalatt, hogy az olyan játékosok nyelvéit is kielégítsék, akik mondjuk egyszerre csak egy órásként hajlandók részlni egy partira – időmilliomosokan lényegesen több igazán tartogatnak a saját zítés szerint kialakítható hadműveletek. Scenario-jelzőtalan csak az első, tutorialként működő lesz igazán érdekes, amilyen egy amatőr küldetés kezdetén belül vissza kell foglalni a Hresssai által megszallt holdbázist) az avatott Panzer-szenik átállhatnak az új módra.

A főmenüben állíthatjuk a játékosok irányítását, a számítógép által irányított játékos(ok) intelligenciáját (Ikp, a nehézségi fokozatot), lekérhetjük a két fél taktikai célját, kimutatt állást tölthetünk a legcsináltkon akkor is, ha tank lesz, amitől ugyebár minden stratégia zeni szebében bízserenig kell a marsallbot. Ezzel lehet ugyanis a hadjáratot elhúzni.

Ez nyilván nem Panzer-mód (a szenariók időrendi sorrendben jönnek) szerint zajlik, már csak azért sem, mert itt nincs ilyen Sprend. Sokkal kellemesebb a történet, teljesen a saját szavunkra szerint alakíthatjuk ki a jövőendő háborút. Két típusú háborút játszhatunk a túlélési háborúban (Fast Start War) 2-7 játékos játékos játszék és a bolygók egyenlő arányban vannak elosztva; a másodikban (Expansion War) pedig 1-5 játékos nyomul 1-1 kezdő bolygóra, azaz a semleges bolygók teigazása is feladat lesz. A két típuson belül állítható még egy rakás opció, úgy mint:

számos különböző háborút indíthatunk, ami nem egy utolsó szempont egy játék szavatszágis idejénél.

MEŊÜK

Panzerhez szokott létezőnek első látásra totál idegen lesz az ábrák miatt – második látásra pedig teljesen ismerős, hiszen pár újdonságot leszámítva nagyrészt megegyezik a nagy elődél. Újdonság a csapatoknál a Long Range War, amellyel



zum feletti egyeduralomra tör. (További pítét a történet és a technikai háttérrel lásd a közikönyben.) A konfliktus tehát adott, a megoldás pedig csekélységűnk feladata lesz.

A manapság szinte már elmaradhatatlannak számító, enyhén Star Wars-utánerzeti intro-video meg is adja a hangulatot a játékhoz: először egy kisebb, később pedig egy nagyobb halom-úgható buzógókodik egymás lemeszarásán, majd a túléló támadók partira, akor mozdani: bolygóra szálló csapatokat indítanak ismeretlen céljuk felé.

A Star General teljesen a Panzer által lefejtett hagyományokon alapul (mégna az első ránézésre nem is egészen lesz nyilvánvaló), néhány igazlans újítással. Újítás első sorban az értenő, hogy a játékosnak nemcsak a közvetlen harci eseményekre, hanem az új csapatok felszerelését és a régié-



- a játékosok faja (a fajok eltérő típusú erejű egységeket használnak, sőt, néhány típus csak egy adott fajra jellemző);
- a játékosok száma és irányítása (ember/Al – több hűmán játékosnál értelemesen adott a hálózatú játék lehetősége);
- a kezdő nyersanyag (RP) mennyisége;
- a bolygók sűrűsége és a galaxis nagysága;
- a győzelemhez elfoglalandó bolygók száma (több mint 50%-összes);
- a diplomácia (ha be van kapcsolva, a számítógép irányított játékosok mindaddig semlegesek, amíg bolygók nem káitnak, egyébként mindenki mindenki ellen játszik);
- a felszíni csillagközi körök aránya;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő technikai szintje;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő gazdaszállati szintje. (Az utóbbi két fogalom már ismerős lehet a Panzerből, bár a technikai szint ott új (drágább) típusokban nyilvánult meg.)

A rakásnyi variálható opció nem volt rossz ötlet: így tulajdonképpen majdnem végtelen

az egységnek további mozgási célpontot is kijelölhetünk, mint amennyit az adott körben elérhet. A további eltérések az űrbéli dimenzióól adódnak. A Planet Inventorival a saját és a már felfedezett idegen bolygók felszínére válthatunk át, az Explore Asteroid/View Planet pedig az aktuális hajóval szomszédos semleges/elleneséges bolygók megtekintésére szolgál. Az előbbieket nyersanyagot illetve többé-kevésbé kellemes meglepetésekkel szolgálunk, utóbbiakon pedig támadás előtti felderítést végeztünk. A Land on Planet csak Transport úrhajóknál használható; a bolygók mellett leparkolva a leszállóhelyeken be- és kihajóztatjuk támadó csapatunkat. Nemléve újdonság a Ship Inventory (Id. is, mer itt nemcsak űrhajóink különböző parametereit láthatjuk, hanem egy 3D bemutató is róluk.

ÉPÜLETEK

A legnagyobb különbséget a Panzerhez képest mindenképpen az építmények fogják je-



Lenteni. A halyók felszínén ha különböző típusok helyezhető el némi RP-lepengetése fejében. Ebből négy a továbbiakban egyszerű RP-fog termelő (Biodome, Mine, Factory, Plant), de megletük szükséges a többi létesítmény felépítéséhez is. (Tehát nyilván minden partban először is ezeket kell létrehozunk.) A

Military Complex teszi lehetővé, hogy

ság, páncélosok, tüzéség, vadászgépek és bombázók), és tulajdonképpen ugyanolyan módon is használhatók. A tüzéség itt is támogatja azt a szomszédos egységet, amelyet az RP-repülőgépekénél egy kis eltérés: a vadászbombázók itt önállóan nem támadnak, csak akkor, ha a célpontot egy földi egység is támadja. Pénzes újontság egyébként, hogy van néhány speciális alakulat, amelyet csak egyes fajok használhatnak, pl. AWAC repülőgépek az embereknél, ami minden saját egység támadását támogatja az egész terepen; a Cephian Mine Field, ami jól álcázott és erődített bunker és csak akkor válik láthatóvá, ha mellé lépünk (ergo mindig a támad elsoonek); stb.

Kicsit zűrösebb a helyzet az űrben. A felszíni csapatoknál még csak-csak kiismerté magát az egyszerű játékos, de itt kell azért némi gyakorlat, hogy bátor támadásaink ne kamikaze-akciókra emlékeztessenek. Tümpont csak a hajó jobb felső sarkában látható osztálya jelent, ami a Panzer-tengeri egységet idézi mind nevében, mind aránytalan erőviszonyban. (Csak név szerint: Battleship/Battlecruiser/Cruiser/Light Cruiser/Destroyer/Es-cort/Gunboat/Monitor/Recon) Egy 6-es technikai szintű, 5-ös tapasztalati Battleship megtámadni bármivel, egyenlő a támadó ha-

neki. Nem-saját halyógn csak akkor tehetünk le csapatokat, ha nem áll a halyógnal szomszédos pozícióban ellenséges hajó. Polgári célokat szolgál a Merchant: RP-t szállít, de a robotpilótával repül, nem igazán érdekl, hogy az irány meennyire egyszerűsége rá nézve. (Aaaaáá! Most nyomatam egy

ekhből nyilván kiderült, hogy a siker titka rövid és hosszú távon egyaránt az RP - abból építünk csini kis csatahajókat. Jó sokat. Az ellenfelek meg ne építsenek, tehát iyyekzenzt elszigetelni őket RP-forrásaitól az egyszerű módszerrel, hogy elfoglaljuk a halyókat és agyoncsapjuk őket. A Panzerben támadásnál utyebár a klasszikus Blitzkrieg-taktika érvényesül: a repülőgépek kiharcolják a totális légitűlőnyt, majd támogatják az előretört páncélos ékeket. A sikerhez persze szükség volt a különböző egységek arányainak helyes megválasztására. A Star Generalban hasonló a helyzet, csak van egy kis szorgalmi feladat: mindenekelőtt totális



Hát az meg itt mitőlé csodabogár?

Health	100
Armor	100
Speed	100
Attack	100
Defense	100
Range	100
Cost	100
Build Time	100
Repair Time	100
Upgrade Cost	100
Upgrade Time	100

partit a pöttyögs fíradalmait levelezendő, aztán valami pokoli bugyborít előkerült egy hajó, ami egyik fajhoz sem tartozik. És aludurrantott az egyik Merchantemnek. Egy kalóz! Vagy egy kalauz. Mindegy, mindkettő veszélyes a fegyvertelen utasra.)

űrflólynt kell kiharcolunk. Nagy vonalakban ennyi a helyzet.

ÉRTÉKELÉS

Szó se róla, amikor megláttam a dobozon a jellegzetes logót és a Star General feliratot, olyan szivobogást kaptam, mintha egy kupica követ szőlőttem volna magamba. (Magyarázat: a vinyónom övssziret egy olyan játék van, ami nines betömörítő. Aki kitalálja, hogy játékok Panzer Generalnak hívják, jutalmul elvethatja még egyszer ezt a cikket.) A Star General alapja 80-90%-ban a Panzer-engine, néhány újítással megspékelve, úgy mint űrbéli ténykedések, nyersanyagtermelés, stb. A grafika nem jobb lett, csak más, arról már nem is beszélve, hogy kinyitázták a harcokat szinesítő franko kis animációkat, amiket abszolút nem pótol a 3D-ben forgatott űrhajóelejtár. A változatos campaign-opciók miatt ugyan hététeki el lehet szórakozni a játékkal (halálban meg látné) - de azért én egy PG-klontól ennél többet vártam volna.

CO



felegül lemelett RP-inkből új felszíni egységeket hozunk létre. Egy másik speciális építmény a Tech Centre, amelyből halyógnként csak egy lehet. Itt az RP-t technikai fejlesztésre/fenntartásra fordíthatjuk, ez az újonnan felállított egységekből magasabb

Ebből a rondaságból még egy csomót vehetok

lálás ítéletével. Egyetlen gyenge pontjuk van: egy körben csak egy közelőző fűő támadást elsoonek tüzelle tudnak elhárítani. Hajókból is akad pár speciális darab. A Missile Boat egyáltalán űrbéli tüzérség, támogatja a szomszédos pozícióban lévő megtámadott kollégát. A Subotter Ship az űrtengerelátjáró, Reconon kívül csak akkor látja az ellenséget, ha szomszédos pozícióban áll. A Transportok szállítják szárazföldi csapatainkat támadásra. Befogadóképességüket technikai szintjük határozza meg. Behajózáshoz először le kell tennünk egy saját halyógn, ahol a Landing Zone-ek mellett sorakozó csapatok beugrhatnak. Mondani sem kell, hogy a Transportok nem tudnak védekezni, tehát védelmet kell biztosítani

TÉREP

A felszínen a terep úgyszintén Panzer-like: a város és az erdő fotezék a gyalogoknak, nyílt terepen boldogok a teki páncélosok, mert övök a menyeknek országba - további okosságokat lásd Clausewitz vonatkozó műveiben. A szerzőknek fejlesztés közben feltehetett, hogy a világró terepviszonyai kissé puritánok lesznek, ezért oda is csinálták "terepet". Elsőnek itt van például a nebula, ami most nem egy nónemű nebulót takar, hanem egy gázfelhőt, amin nehéz átkelni, ha körölni benne, valamint nem tók látni kifelé belőle ("irerend"). Hasonlók a Riffex is, de egy ilyenbe beleyagololva ráadásul még meg is fenékelik a hajó. Roppant korrek dolog a Black Hole, vagyis fekete lyuk is, amely mellől kicsit kicsi elfjőnni, amelletl ha szomszédosában épk kevés az úzanyag, akkor úy eltűnnik benne, mint a Lyuk Székelyökér. Mindennek a teteje viszont az Ion Storm, ami a semmiből támad, és szépen elfújja a kisebb hajókat. Barátosságabbak a halyók: az aszteroidákon Transportal vagy Reconnal bírászhathunk némi RP-t (néha kalózi), a lakható halyókat pedig természetesen megszálljuk, mert egyszerű ez a játék célja, másrészt meg hódítási ék. Négy különböző típusú halyógv van, a típus egyébként a négy RP-produkáló építmény és a városok hozamára is különféle hatással.

TAKTIKA

Részletes taktikai tanácsoktól megkímélem a nagydémű közönségtől, és a fenti-

CSAPATOK

A felszíni csapatoknál gyakorlatilag ugyanaz a helyzet, mint a Panzerben: itt is megvannak a különböző fegyvernemek (gyal-

star general **Kiadja: 551**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐN A

480x566, 8MB RAM, SVGA, 2xSD, 5B, GUS

✓ Jó hosszan tart
✓ hasonlít a Panzarre és erős AI
× Kicsit puritán × hiányoznak az animációk × semmi fejlesztés

72%

Mikor meglátnam a dobozon a feliratot, azonnal lecsaplam rá. Creatures. Ki ne emlékezne rá? Höskör, Gb4, jópofa kis figurák, fantasztikus logikai feladványok, rengeteg pályás és a gép lehetőségeiért mérten hihetetlen grafika. De aztán elolvastam a rövid ismertetőt és rá kellett döbönnem, ez a Creatures nem az a Creatures. Itt is jópofa figurák másznak, itt is rengeteg veszély leselkedik rájuk, itt is remek a grafika – a hasonlóság azonban ékor véget is ér. A Warner Interactive programjában ugyanis nem nekünk kell megvédenünk kis teremtyényeinket ezermi bajtól, hanem nekik maguknak. Mi ennél egy nagyszármendől nehezebb feladatot kapunk, nekünk kell felnevelnünk, tanítanunk és az

detben hat apró tojást találunk, melyekről annyit tudunk, melyikből lesz fiú, s melyikből lány. Ha valamelyiket kiválasztjuk, az a fészekből átkerül világunkba, ha pedig mind a hat tojást elhasználtuk, a program generál hat teljesen új embriót és Albiát alap-helyezbe hozza.

A norm tojások kikeléséhez mintegy 10 perc kell, amit egy kis meleggel (inkubátorba téve) fél percre rövidíthetünk. Arra azonban vigyázzunk, hogy ok nélkül ne mozzassuk őket, hiszen a megfogdosott tojások már csak inkubátorban fognak kikelni. Először kell lényekkel érdemes próbálkózni, hogyan reagálnak az őket körülvevő világra, egymásra és a mi beavatkozásainkra.

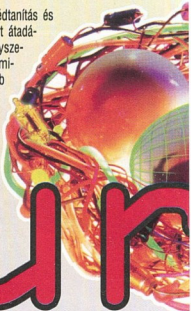
betegessé, feledékennyé válnak, több figyelmet, védelmet igényelnek.

BEAVATKOZÁS

Albiában minket egy kéz jékképez. Ezzel a dolgokra rábökve (bal gomb) csinálhatunk bármit. Így mutathatjuk meg a fiatal normoknak az eszközök használatát. A játékok és a kaják nagy részét felvehetjük (jobb gomb), megölöbölhatjuk az orruk előtt, majd miután felkeltettük érdeklődésüket odébb tehetjük őket (még jobb gomb). Lényeinkezh beszélhetünk is (mondandóvalként be kell gépelnünk), persze csak azután, hogy a fontosabb szavakra megtanítottuk őket. Miköz

báljuk meg az orra előtt, vagy ha már érti a beszédet, kérjük meg, hogy nézzon rá valamire. Amíg a tárgyat nézi, ismétéljük el a nevet párszor. Ha már érti a szavakat, egyszerű mondatokat begépelve beszélgethetünk velük, kérhetünk tőlük dolgokat. Ha jó szülők vagyunk, megcsinálják, ellenkező esetben oda sem figyelnek.

Végül a beszédtanítás és minden ismeret átadásának legegyszerűbb módja, amikor egy idősebb és műveltebb norm tanítja a fiatalabbat.



Legyél Isten Albiában!

creatures

éltre felkészülnünk e képzetelebb világ lakóit. Ezt a munkát generációkon keresztül kell elvégeztük, s sikeresnek csak akkor mondhatjuk meg, ha próbálkozásainknak minél kevesebb áldozata van, s minél tovább tudjuk életben tartani, terjesztani a fajt.

Albia földjén kopár hegyek, sűrű erdők, tavak, sivatagok között éldegél két értelmes faj: a normok, a kedves, játékos és tanulni vágyó manók valamint a grendek, az örökké zabáló, mindent ellopó, borzalmas betegségekkel terjesztő szörnyesek. Ezt a világot kell felfedezni és megismerni normjainknak. Meg kell tanulniuk, hogy mi veszélyes, mitől kell félniük és mi lehet segítségükre. A Creatures egy valódi biológiai lény modellez, a maga saját környezetével, digitális DNS-ével, agyával. Ezek a lények gondolkodnak, döntenek, s tanulnak saját hibáikból. Semmilyen eszelekedtük nincs előre programozva, minden a szerzett tapasztalatokból és tülfim fog. Segítenünk kell őket a bajban, s örülniük a sikernek. Amikor felnőnek párt választanak, és gyerekek teljesül új generáció anyagként jelennek meg, a nevelés pedig kezdődhet előlről. Ha ügyesek és szerencsések vagyunk, a következő generáció még ügyesebb, okosabb lehet, mint a mostani. A lehetőségek határlanok.

A normok albiái pályáztatásokat egy aprócska tojásból kezd, vagy talánjóra kétélyegekkel telenk szert, vagy illenük egy természetben (erre csak már kifejlett normok közelében van esélyünk), illetve kivehetünk egyet tojáslemezünkökből. Ezen kez-



A nagy, bánatos szem az első pillanattól meghódítja a szíveket

A születés utáni első 20 percben babaként viselkednek. Kíváncsiak, játékosak, nehezen tanulhatók. Öv-nünk kell őket minden betegségtől, fertőzéstől, mert ezek nekik a korban még különösen veszélyesek. A gyerekek szintén 20 percig tart, s ez a legideálisabb idő a fejlődésre, beszédtanulásra. Ezután következnek a kicsit hosszabb serdülők, amikor kezdenek érdeklődni a másik nem iránt. Sokat beszélgetnek és kevésbé fogadnak szót. Felnőtt kor 9 órájának legfontosabb feladata a szaporodás. Oda kell figyelniük rá, hogy a normok nem erőltetik a szülő-gyerek kapcsolatot, így az újszülöttről megint nekünk kell majd gondoskodnunk. Végül öregkorban a normok is

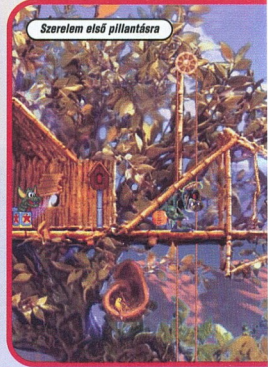
ben magyarázunk nekik, érdemes tudni, mire figyelnek éppen (Creature's View), nehogy a répa nevést ismételjük, amikor egy labdával vannak elfoglalva. Beszéd közben kezünk ugyanabban a szobában legyen, mint a norm, különben egy kukkót sem fog hallani.

JUTALMAZÁS ÉS BÜNTETÉS

A normok intelligensnek és tanulékonyak, de a tanulást fél tudjuk gyorsítani jutalmazással és büntetéssel. A jutalmat egy kis simogatás, vakargatás jelképezi, az utat az orrára kattintva nyújthatunk át, míg nevetészszerűen a fenekére csapva hozhatjuk tudniakra. Később, ha már tudnak beszélni, az Igen és Nem szavakkal hasonló hatást érhetünk el.

BESZÉD

Legfontosabb dolgunk, hogy a normokat minél hamarabb megtanítsuk beszélni. Ha megértik szavainkat, egyszerűbb dolgunk lesz, amikor valami elférre, jätékra, veszélyesre akarjuk felhívni figyelmüket. A beszéd tanításának főbb lépései is lehet, s először ezeket párhuzamosan használni. A selekcséves megintlása a legnehezebb, de ebben segítségünkre van egy gép is, melyet az inkubátor feletti szobában találunk. Ez a különböző betűkényeségeket rövid animációval mutatja be, s közben ismeltelti nevüket. A gépet irányítani a felső részen látható és a normok számára elérhető (teljesen) gombokkal tudjuk. A szavakat mindaddig ismelteltessük, amíg a norm hibátlanul ki tudja ejteni. A megismert szavakat később 6 is használni fogja, amikor közölni akar valamit, s mi is így kérhetünk tőlük dolgokat. A tanítható szavak: Sleep – aludni; Look – a szemek közelé; tárgyát megnevezni; Push – tolni, használni; enni; Pull – húzni, használni; Stop – befejezés; amit csinál; Yes – helyes; No – rossz; Come – hívás; Run – gyors futás; Get – felvétel; Drop – eldob; What – megkérdés; mire gondol e norm; Right – jobbra megy; Left – balra megy. (Az angol szavakat magyar megfelelőjökkel is felcserélhetjük, s a normok tört magyarsággal fognak csapagvni az élet nehézségeiről.) A tárgyak nevének tanításakor meg kell néznünk, mit lát éppen. Ha fél akarjuk hívni figyelmét, fo-



Szerelm első pillantásra

Lényeink ugyanis beszélgetnek egymással, közben átadják egymásnak a megtanult szavakat.

ESZKÖZÖK

A program által nyújtott rengeteg eszköz között az érdeklődőfői a biológiai szakember mindenké meglatlása a számára fontos információkat, melyek a normok töltésesebb tétéleben segítségére lehetnek.

Owner's Kit

Amikor az embernek gyereke születik, az első dolgok, hogy nevet ad neki. Ezután kézhez kapja a születési anyakönyvi kivonatot, melybe bekerülnek a szülők adatai, és természetesen elkészül az újszülött első fényképe. Aztán ahogy a gyerek felnő, a gép csak kattog, az első képet pedig vastag fényképalbumok kövöik, amit aztán megmutathatunk minden érdeklődő és nem érdeklődő ismerősenk. No, ezeket a fontos szülői tevékenységeket végtehetjük el itt.

Health Kit

Itt vizsgálhatjuk meg és kezelhetjük a kiválasztott lényét. Az egyszerű vizsgálátokat érdemes rendszeresen megismertetni, hiszen egy kezeltetlen betegség később súlyos problémákat okozhat. Az első lapon a pulzus jelzi, hogy mennyire keményen dolgozik pártfogotunk. A sokáig tartó magas pulzus veszélyes az egészségére. A láb a különböző fertőző betegségekre figyelmeztet. A következő lap az alapvető szükségleteket jelöl: éhség, fáradtság, álmosság és unalom) jelzi, ha a mutató a piros tartományba ér, az eset különös figyelmet igényel. A normok egyáltalán a neuronok néhány nagy csoportba oszthatók. Mindegyik csoport valamelyik speciális feladatot lát el, mint az érzékelés, az emlékezet, a döntés és a figyelem. Az egy ábránján kiemelt világosabb rész jelzi az éppen használt területeket. A gyakrabban és jobban



Albia, egyelőre még üresen

FIRO & KLAWD

ÁLLATI ZSARUK

Zsarupárosokról, vagy bűnöző-párosokról nap mint nap rengeteg sztorit láthatunk, elég ha csak bekapcsoljuk a TV-t, és végignézzük a csatornákat. Vegyesen a kétféle vil-

máscka meglovast némi pénz, és "nagystíli" bűnöző lévén nyomban az elköltéséhez írt egy fegyverboltban. Baiszerencsésjére a következő kliens az ő másikkáját kapja vissza, aki egy helybéli zsaru. Firo, a méretes gorilla. Klawdrot letartóztatja, de időközben megjelenik egy fekete autós is, aminek utasai csak-nem szivárván lövőkíséleteket. A két egyszerű barát együtt vég neki New Yakban, Klawd, a törvénnyen kívüli. A játéknak kétféleképpen foghatunk hozzá: egyedül, vagy ketten egyszerre, mindkét szereplőt külön-külön irányítva. A grafika izometrikus, és nem kis nehézség lesz célba venni a mindenholon felbukkanó fegyveres hüllőgánokat, akik azért támadnak ránk ilyen buzgón, mert a főnök vérdíjat tűzött ki híseink

fejére, és ezt kiplakátolta városzartó. A gyilkoláson kívül az lesz a másik feladat, hogy letérjünk a falakról a plakátokat. A sokszínű bűnözők, köztük kutya, róka, disznó, rozmarok, vadnak sokszor seregessül támadnak ránk, ezért alkalmazdán le is kell haljainunk. Ha jól időzítünk, a felettünk elshahog gyölköz a tudni gensztert írják ki. Többik gránátot is dobni, valamint ugrani, illetve létrákra menni. Attól ne tartssunk, hogy civilt találunk et-még a görbe bottal botorkáló járókelőket is csak a vérdíj érdekl. A hullák után gyakran maradnak különböző cuccok: extra fegyverek, rakéták, gölyöglő megölt, olásegyélysomogok. Ezek feltelvére egy játékos minden mindig ügyeljünk, mert amit a másik szereplő vesz fel, az nem adódik hozzá a cuccainkhoz. Arra is figyeljünk, hogy ne találjuk el a társunkat, mivel ők is sérül a gölyönlől. A játék egyik fontos vonása, hogy gyakran váltózik az út-irány. Kocsiba vághatjuk magunkat, véglegmehtünk az utcán is, lemehtünk a metróba.



A plakátokat ne csak bámuljuk, tégyük is le

szont már ritkábban találkozhatunk, legfeljebb ha megvettük a Firo&Klawdot. Egy rajzfilmiszerű környezetben tálat "állatmeséről" van szó. A preredentér intróban végignézzük, hogy kezdődtek a bonyolulak. Egy nyitásgó metropoliszban, New Yakban, Klawd, a törvénnyen kívüli



A gyárban a munkások nem kedvelik az idegeneket



4988 A metróban néhány csavargó próbál az életünkre törti

firo & klawd Kiadója: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Rajzfilmiszerű grafika e jópofa animációk
X Túlsgáson nehézkes irányítás

68%



Az ellenfelek még közelről sem lesznek pixelesek

va válogathatunk. Ezentúl az irányítás teljesen a Doom mintájára alapul. A grafika nagyszerű és roppant gyors. Csak a szabadtéri terepek gyengébbek a kissé egyszerű kódfektus miatt, de a belső részek hibátlanok.



Mikrobi támadásban

DISRUPTOR

DOOM A NÉGYZETEN

A Doom öröklet soha nem ér véget. Ez nem baj, főleg ha követői között akadnak olyanok, akik valami fejlődést is fel tudnak mutatni. Szerencsére a Disruptor most ezek közé tartozik. A játék elmaradhatatlan részei a meglepően jó minőségű átvezető FMV képsorok. A jövőben játszódó fantasztikus történetben a 23. század közszében járunk. Feladatunk egy új földműlő katonai irányítása, akivel a naprendszer különböző pontjain kell a problémákat orvosolni. A videókon követhetjük előremenetelnkét, és innen értesülünk az újabb fegyvereinkről és a küldetések céljáról.

egy reaktor ömögessenmátástól kell leállítanunk meghatározott időn belül, ott sem örömeles az ellenfelekkel vszdólni. Remek ötlet, hogy a hosszabb pályák bizonyos részein folytatási pontokat helyeztek el (egy hang mondja be, ha áthaladunk

rajta). A teljesített küldetéseket a gép kimentí, de kódokat is kapunk. A 3D-s tájak gyönyörűek. A 12 küldetésben a Jupiter holdjától kezdve megfordulhatunk egy bányában, úrralomásokon, és gyalogolhatunk a Mars felszínén is. Ellenfeleink szkfanderes katonák, banditák, óriáslegyek, medveszerű vadállatok, robotok lesznek.

Kilenc fegyverrel találkozhatunk, például götöszórával, vagy nagyobb tárobereji plazma és lézerfegyverekkel. Ha elfogy a munió, emberünk a puskatámasz verekszik. Ezenkívül használhatjuk még az ún. Psionic energiánkat, ötféle módon. A lehetősegek a következők: Shock - támadó fegyver, nem túl hatásos, de csak öt energiaegység; Shield - védőpajzs, amelyről a gránátok is lepatnának; Blast - 25 egységért nagy erejű rakéta; Drain - 1 egységért megpróbálhatjuk "elészívni" az ellenség erejét; Heal - 20 egységért 20 százalékkal növeljük energiaállapotunkat. Fegyvereink közül az L1 gombot lenyomva, a pszicho-dolgok közül pedig az R1-t nyom-



A videójelemben követhetjük nyomon katonánk előmenetelét

disruptor Kiadója: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Minden szempontból szuper grafika
X Nincs link kód e nem lehet le/fel nézni

89%

Minden szoftvergyártással kapcsolatos szabályok leglengesebbike, hogy három dologgal lehet egy játékot eladni minőség, reklámmal vagy egy jól eső névvel. (Ha kombinárod őket, akkor még jobb.) E lehetőségek közül tán az első a legnehezebben megvalósítható. Először is össze kell toborozni egy profi programozó gárdát, majd kibekelni a több hónapig (néha évekig) tartó fejlesztési és tesztelési időt, és a siker még ekkor sem garantált. Az efféle tust csak a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak. Jólvaló ezéretből a második módszer, elvégre egy olyan korban, ahol egyes ame-

A zenre illetve hanghatásokra nem panaszkodhatunk. Bocsilletes Iparosunka, Aláfésnek nem rossz, de a Heroes of Might and Magic 2, vagy a Diablo opuszaival összevetve ennek csak kesernyés mosolyra fakaszt. Aztán itt van a játszhatóság. Mit mondják, ez a téma is megér egy misét. Vanak bizonyos pontok a programban, ahol a játékmenet az

élvezetelenséggel telas:



Az átvezető képek grafikája még elég szép...

THE SHOOK THE THROKE
VENGERKE

rikai képregények oldalain már Ecstasy-tabletákat hirdetnek, a reklám a siker záloga lehet. Aki pedig ezt is túl költségesek tartja, annak még mindig ott van a hármas számú terv: dobjunk össze valami szemetet, nyuljunk a dobozra egy jól ismert logo vagy címet, s a termék rögtön eladhatóvá válik. Legalábbis egy ideig. A vásárló ugyanis a látszat ellenére nem tök hülye. Mi több, bizonyos minőséget várma el a pénzért. Az efféle játékok népszerűsége ezért igen hamar padlóra fog, de a gyártót ez nem igazán érdekli. Pénztárlót való távozás után reklamációk nelye nincs.

Meglehet, hogy illetlenség ilyen sommás kritikával kezdeni egy ismertetőt, de a Blood & Magic valóságilag büzlök és nem túl vásárlóbarát filozófia. A kellőképpen Komms címe, a jó nagy AD&D és Forgotton Reals logo még rendezni is lenne, de a doboz hátoldalán szomorukodó fotók és a kb. 50 oldalas szabálykönyv (ennek a fete használható info) már most jók ígér. Az igazán sok azonban a baljóstól Install parancs kiadást követő percekben éri a balszerencsés étköst. En megértém, hogy ne várhatunk el minden programtól Warcraft-minőséget. Még azt is megértém, hogy a magas jövedék miatt néha szörni kell a fejlesztési és egyéb költségeken. Az viszont egyszerűen nem fér a fejembe, hogy két olyan nagynevű cég, mint az Interplay illetve a TSR hogy engedhet meg magának egy ilyen blamázt. Az a TSR, amely hosszú éveken át gyümölcsöző kapcsolatban állt az SSI-jal, egy ilyen játékhoz azja a nevével?

Alighanem a fenti bevezetővel sikerült mindenki kedvét elevenen a programtól, de hogy ne érje szó a ház elején, Kissé bővebben is kifejtémen problémáimat. Először is a grafika minősíthetetlen. Kissé bosszant, hogy a legtöbb PC-ben már ott kegyeg egy Pentium processzor, 16 Mb RAM és valami jobb videokártya, erre élenkivágják az a borzadályt. Ezzel nem a gyengébb gépekkel rendelkezők lelkiállagába kívánom beletiporni, mindössze egy tényre utaltam: a mai játékok már ilyen konfigurációra fejlesztik. Az egyik szoftvergyártó vad hardverfejlesztésekre kényserít, míg a másik olyan programmal rukkol elő, ami egy 386-os képességeit sem használja ki. Bravó. Személy szerint nem értek egyet a kulcsin felsőbbrendűségével, de egy 1996-ban íródott játéknak azért bizonyos követelményeknek már meg kellene felelnie.

HÚ, DE RANDA VAGY!

...mennyeztet). A hémtona játék minden esetre elég sok segítséget adhat, s egy kvadrájl alakú ikonnal minden opcióról lekérhetünk egy rövid ismertetőt. Maga a játék egy (illetve több) Bloodforge nevezetű varázstartár körül bonyolódik. E másrészt éreklék legizgalmasabb képessége, hogy Gölemeket "gyárthatunk" általuk, amiket (akiket?) később más, hatalmasabb lényekké változtathatunk át.

...szól, máskor meg annyit félek ki nyelgünk, hogy valóságilag elvevesszünk a fel s alá rohangáló lények tömegében. Mindezen hibák egyetlen elképzelhető kivételre vezethetők vissza: nem változtathatunk a játékmenet sebességén. Egy '96-ban készült, real-time stratégiai programban. No comment.

...akad. A 25 küldetést jóindulattal nevezhetjük elég soknak. "Érdekes újítás", hogy ezeket végigjátssza megalkothatjuk saját hősünket (mondjuk ezt hadjáratum elején is megtehetnénk), és belevághatunk egy Legenda Háborúba. Emek korszakalkotónak nem nevezhető íjlet tő hibája az, hogy a teljesített háború során az előző, már teljesített térekepen aprít-hatjuk az ellent. Ez igen! Csaklótatom a programozókát (annél komolyabb büntetés ügyse tudnék hirdetenjében kinyalni). A Blood & Magic talán egyetlen erőssége a meglehetősen változatos történet, ami a nagy AD & D és Forgotton Reals rajongók számára érdekessé teheti a játékot. Nekik talán (ismétlem: TALÁN) érdemes megszerezniük a programot. Jömagam mindenesetre képtelen voltam a játékkal két óránál többet egyhuzamban szenvedni, s szerény véleményem szerint már ez is emberi akarat fényes diadala...

AZ IRÁNYÍTÁS RÖVIDEN

Miután CoVoy-jal ismer-tettém tömör, s korlátsem hízelgő véleményemert a játékról, megegyeztünk: erre kár lenne túl sok helyet pazarolni. Egy oldalt még megér a dolog, de többsét semmiképpen. Ezen okból kifolyólag az irányításra nem is térnék ki túl részletesen - így mindenkinek megmarad a felfedezés öröme (jól van, nem szakadt rám a

...zem, hogy a Gölemek épílteté is tudnak változni, megváltozhat báhol. Persze ez az átvaltozástól sem megy teljesen simán, mivel a komolyabb formákat már hódításnál során megszerzett tapasztalat pontjainkból (Experience) kell kifejleszteniük.

...Mindent összevetve azért találhatunk a Blood & Magicben néhány új ötletet, amelyekből akár egy jó és eredeti játékot is ki lehetett volna hozni. Ez az átvezető/fejlesztési szisztema például egész használható dolog lenne, csak hát ilyen grafika és irányítás mellett ez kevés az idvösséghez.

...Mit írhatok zárszóként? Próbáljak meg pozitív végköszöngést erőltetni a cikk végére? Írjak arról, hogy milyen kiváló történetekkel találkozhatunk a játékban? Hogy küzethetünk a jóságosigazságosmeghalalovagok és a gonoszrujjeudondíronkromanták oldalán is, s kedvünk szerint alakíthatjuk a Legítavalóbbi Kelet Királyát történelmével? Hogy milyen kiváló dolog minden keresztül egymás ellen nyomolni? Megtehetőem, de nem lenne értelme, mivel a játék rögzölés és egyértelmű bukas, amin nincs mit tagolni, s nincs mit szépitni. Nagyon remélem, hogy az interlay több ilyen játékkal nem csorbítja hírnevét, a TSR pedig visszatér az SSI-hez. Mindenkinek jobb lenne.

Hmm, e így elég zavaros, nekifutok mégegyzer. Szóval minden pályán egy kristály-szerű izóvel (ez lenne a Bloodforge) és néhány Gölemmel indulunk. A Gölemek egy helyben állva beleszökkel válnak, s elszakdki begyűjteni a környék magikus energiáit. Ezeket az energiákat a Transform parancsra küldhetjük át a kristályba, ahol további Gölemeket gyárthatunk. Hogy miért nem automatikusan szarllítjuk a Gölemek a manát? Jó kérdés, erre szerintem csak a játék készítői tudnának kielégítő válszt adni. Gölemeket különféle misztikus képességekkel megadott épületek közvetlen közelében tudjuk gyártóztatni más lényekkel. Csak mellesken egyéb



Gonosz sárabló, Jóságos király és marcona örök - vérből Forgotton Reals-hangulat



Hát a játék már inkább a jó öreg 64-es látkot idézi

blood & magic Kijadja: Interplay

LÁT VANYOSSÁG
JÁTSZATHOVSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486DX66, 8MB RAM, 5VGA, 2XCD, 50

✓ érdekes történet
✓ izgalmas grafika • idegesítő irányítás • rövid • lassú

51%

Mi tagadás, az utóbbi időben ugyancsak jó dolgok voltak a stratégiai játékok szerelmeseinek. Red Alert, KKKND, Warcraft II-kiegészítők tonnaszám - s a nagyobb cégek előzetesét nézvegete bizony még nem ért véget a Command&Conquer klónok áradata. Sajnos. Félreértés ne essék: imádok a C&C-I. hónapokig nyúzom a Warcraft mindkét részét, és remekül szórakoztam a KKKND demo-verziójával is. De lassan már ott tartunk, hogy 10 stratégiai já-

pest, aminek az egyszer őszintén örülök. Alighanem sikkítógörösöt kaptam volna, ha teszem azt bányákat kellene aranytelérek fölé építeni, s a befolyt javakat szekerek szállítanák a városházára (Brrr...).

EGY TESTVÉRHÁBORÚ TÖRTÉNETE

Képzelnék el egy hatalmas, középkori királyságot. Egy királyságot, amit emberi és nem emberi lények sokasága népesít be. Ahol az Eltek (vagy ha úgy tetszik tiüddék) erdei városaiban békésen megférnek egymás mellett a törpék és a főnixek, míg a végeláthatatlan pusztákon kikötőszok vezető barbár hordák vívják végtelen harcukat a nekromanták rothadó seregeivel. A városok között állandóan hősök vándorolnak, gazdagságra és hírnévre éhesen. E színes és

gazdag földön soha nem uralkodott béke, de erősebb és bölcs királynak hála, nem is dúlta állandó háborúság.

Boldog idők voltak ezek, de sajnos semmi sem tart örökké. A király halálával ádáz testvérharc vette kezdetét két fia, a nemes Roland és a gonosz Archibald között. Közelműk megosztotta a királyságot, az egymással vetelkedő hercegek és hűbéreseik hatalmas seregekkel próbálnak a másik területből minél nagyobb szeleteket kihasítani, míg az utakat szörnyek és rablóbandák lepték el. Kifűrt az Örökösödési háború.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A fenti bevezető alapján gondolom mindenki kitalálta, hogy végülunk Roland vagy galád fivére, Archibald trónra segítése. Legalább is a hadjáratot (Campaign Game) választva, ahol több mint 10 különböző pályát kell teljesítenünk a végső győzele-

rig. Az egyes küldetéseket természetesen igen profánan megrajzolt átvezető képsorok kötik össze, s ami újdonság: a történet bizonyos pontjain mi választhatunk magunknak két teljesen különböző pálya között. Ez mondjuk alapvetően nem egy rossz ötlet, de a programozók sajna messze nem használták ki a dologban rejlő lehetőségeket. Maguk a küldetések a játék elején nem túl nehezek, viszont hadjáratunk előrehaladtával már nagyon "begorombul" a program. Mi több, a legutolsó pályák még a rutinos Panzer General-nyűzőket is megrézfáthatják.

A hadjáraton kívül még bő harminc küldetést találhatunk a játéktér nagysága szerint csoportba szedve. Ezen önálló pályák (Standard Game) ronport változatos képet mutatnak: a nonne-hosszúságú "fedezükfelakontinenten"-től kezdve egészen a parasztlázadásig van itt minden. A legtöbb küldetésnél megadhat-



A játék elején még várhatóan minden földi jóban

tékből 7 grafikáját és irányítást néve majd hogyan teljesen egyforma! Minden reményemet a Dungeon Keeper megjelenésébe vetettem, de csalatkoznom kellett. A Bullfrog lassan Messiást emlegető rabbira kezd hasonlítani "hamarosan megjelenik", "már csak hónapok kérdése", és hasonló aranyképeivel...

Egyzával Dungeon Keeper nincs, a New World Computing ellenben egy igen kellemes játékkal lépte meg a fantasy környezetben játszódó stratégiai programok rajongóit: elkészítette a hajdanán elég szép sikert aratott Heroes of Might and Magic folytatását. S láss csodát: nem csak a C&C alapjaira lehet színvonalas játékok felépíteni. Voltaképp a Heroes2 irányítása vajmi kevesét változott az első részhez ké-

HEROES

of Might and Magic

OLY RÉGÓTA VÁRTUNK



jük, hogy melyik résztvevőt akarjuk irányítani s mennyire kemény ellenfelek ellen. Természetesen egyszerre többen is játszhatunk (Multiplayer), akár modem nélkül is, egy gépen. Bizonyos küldetésekből két, több hadvezért magába foglaló szövetség küzd egymás ellen - ezekkel különösen jól elszórakozhatunk Multiplayer üzemmódban.

AZ IRÁNYÍTÁS

Hát ez bizony nem sokat változott az előző rész óta. Mivel azonban a Heroes of Might and Magic eddig kimaradt az 576-ból, valami változás ísmeretést azért megiscsak illelne adnom e témáról. A játék kezelése amúgy pontegyszerű, amit egy kellemes kis bemutatójáték (Tutorial névre kimentett játékállás) segítségével igen hamar el is sajátíthatunk.

A jobb felső sarokban láthatjuk a világterképet, alatta pedig hősünk illetve városaink listáját. Itt tudunk a leggyorsabban átváltani a kívánt fickóra vagy városra. Hősünk arcképe mellett látható két kis csík megmaradt mozgáspontját (bal oldalon) illetve varázseréjét (jobb oldalon) mutatja. A Város képen megjelenő piros X arról tájékoztat, hogy az adott helyen ebben a körben már építettünk valamit. A hősünk listája alatt az alábbi ikonok közül választhatunk: Next Hero: Átválthatunk a következő hősre.

Move: Ha éppen aktív hősünknek kijelölünk egy útvonalat, e gombbal tudjuk a kívánt helyre mozgatni.



Egy igazi lovagváros
(bár Camelotról azért még messze van)

Kingdom Overview: Hősienkről és városainkról kérhetünk egy kimerítően részletes táblázatot. **Cast Spell:** Hősünk elmond egy vandórlás közben is használható varázslatot. **End Turn:** Véget vetünk az adott körnek.

Adventure Options: Küldetésünk jelenlegi állásáról kérhetünk némi felvilágosítást. Megnézhetjük a világterképet kis- és részletesebb felbontásban, újra lekérhetjük az adott pálya leírását, elkezdhetünk ásní a Leghatalmasabb Erektek után, illetve megnézhetjük annak helyét. E különösen erős varázstárgy pontos helyét a fekete obeliszekken lévő térképarabkákat alapján tudjuk kikövetkeztetni.

Disk Options: Töltés, mentés, új játék a szokásos.

System Options: A grafikával illetve hanggal kapcsolatos opciókat állíthatjuk itt be.

VÁROSOK ÉS MÁS FURCSA HELYEK

Hosszú hódításaink leglényegesebb pontjai a városok. Ezek elfoglalása és megtartása legegyszerűbben mindig a szemünk előtt. A városok adója (naponta, azaz körönként 1000 arany) jelentősen legbiztosabb bevételünk, s katonánk is itt tudunk toborozni. Minden állótipushoz tartozik egy várostípus is, ez határozza meg az adott helyen toborozható sörnyeket (például egy Nekromanta városban csak Élőholt lényeket sorozhatunk be). Természetesen fokozatosan fejleszthetjük városainkat, azaz új épületeket húzhatunk fel. Egy város belépve a Civilizationből már jól ismert látvány fogad minket: távlati kép az ott található építményekről. A legtöbb épületben különféle teremtményeket toborozhatunk, ezek várostípusról várostípusra változnak. Másokat viszont bármelyik településünkön felhúzhatunk, ilyen pl. a kikötő vagy a varázslóiskola. A játékban előforduló több mint 70 épületet kisorsász lusta természetesen, nagyrészt pedig a fotogatózó helyhiány miatt nem tértek ki külön-külön.

A jobb egérgombbal mindenesetre lekérhetjük az adott épületről némi infót (ez egyébként igaz minden ikonra és lényre is). Új

építményt felhúzni, vagy egy már meglévő fejlesztési egységként a kastélyban tudunk, mint ahogy hóst is itt fogadhatunk fel. Amennyiben városunkban még nincs kincstár, a helyén árvalóköd sátorra clickevel építhetjük egyet - bár ez nem olcsó mulatság. A város távlati képe alatt láthatjuk a helyőrséget, továbbá a városban lebeszélő hóst (már ha van ilyen), seregvélel egyetemben. A helyőrség és sereg közötti egységként teljesen szabadon cseréberíthetjük lényeinkeket. Nagy általánosságban elmondható, hogy városainkat igyekezzünk a lehető leghamarabb felfejleszteni, még ha ez időlegesben is a gasztája kincstárunkat. E fejlesztések ugyanis igen hamar megtérülnek, különösen a szobor (Statue), a kút (Well) és a Varázslóiskola (Mage Guild) esetében.



A városokat ezzel ki is vesztjük, de a vadonban még számtalan más épületet fogunk találni. Kutak, kunyhók, kőkorok és még a végtelenségig sorolhatnám. Van ahol valamilyen nyersanyagot kapunk, van ahol hősünk megtanulhat egy képességet, van ahol... Szóval ezekről a helyszínről aztán végképp nem lehet egy értelmes összefoglalót írni - egyenként végig kell őket nézni, és kész. Különösen fontosak a bányák, fűrészmalomok, illetve lazaratóriumok, ezeket elfoglalva ugyanis rendszeresen kapunk mindenféle ércet, fát és egyéb nyersanyagokat - amikre igen nagy szükségünk lesz városaink fejlesztésekor.

A HŐSÖK

Na igen, ezennel el is érkeztünk cikkünk leglényegesebb pontjához. Most ugye a részletesebb játékmenszertől iratlan szabályai szerint hosszas felsorolásba kényszerítünk mindenféle képességekről, tulajdonságokról meg varázslatokról. Ez viszont jelen eset-

ben aligha fog menni, mivel a játék készítői igen elvetemült módon több mint hatvan varázslatot, tucatnyi képességet és számtalan erejét kreáltak.

Ezt mint játékos mondjuk dicséretes dolgoknak tartom, de mint cikkíró nem rekeszek az örömtől. Szóval a hősökről csak igen vázlatosan tudok írni, épp ezért mindenkinek a gyári kézikönyv illetve a jobb egérgomb sűrű használatát javaslom...

A hősök, mivel csak két vezethetnek sereget, nélkülözhetetlenek hódításainkhoz. Összesen hat hóstípus van: Nekromanta, Barbár, Lovag, Varázsló, Boszorkány, Boszorkánymester. Igen pozitív vonások, hogy a játék előrehaladtával folyamatosan fejlődnek - azaz új képességeket tanulnak, javulnak tulajdonságaik. Ehhez persze tapasztalatra (Experience Points) van szükség, amit nyertes csatákkal illetve a vadonban felkutatott kincsek szétosztogatásával szerezhetünk. Mikor hősünk szintet lép, választhatunk egy új képességet, vagy egy már meglévő fejlesztésünk magasabb fokára (összesen három fokozat van). Természetesen hősünk jóval könnyebben tanulnak meg bizonyos, egységösszegekhez közel álló képességeket, mint másokat (például a lovag lényegesen süröbben sajátíthatja el a diplomácia fortélyait, mint mondjuk a nekromanciát).

A varázslatok esetében újítás a játék első részéhez képest, hogy hősünk rendelkezzen varázserővel, mely minden felhasználható varázslattal csökken. Naponta egy pontnyi varázserőt kapunk vissza, bár a miszticizmus képességgel ezt akár négy pontig is feltorozhatjuk. Néhány hősünk a kezdetektől még nem képes varázsolni, nekik először egy varázskönyvet kell szereznünk valamelyik varázslóiskolában.

A VÉRZATÁR CSATAMEZŐ

Alapvetően kétféle ütkezést van a "mezei" csata, illetve a várostrom. Ez előbbi meglehetősen egyszerű: egy ehákrá osztott táblán felállt egymással szemben a két sereg, aztán hajrá! Az ostrom már kicsit cselebbes dolog, mivel a védekező fél egy várfal mögött álldogal, s egy halasztó folyamatosan lövi a támadókat. Maga a harc irányítása

pofonegyszerű: a pályán lévő teremtmények felhívva cselekszenek, s minden körben csak egy akciójuk van. Ez lehet támadás, mozgás vagy néhány lényemű tiszéltelvis távolsági fegyverekkel. A sereget vezető hős a képernyő szélén álldogal, ő kiváló taktikai érzékekkel távolmarad a közvetlen harctól. Ráclikelve az alábbi opciók közül választhatunk: varázslás (Cast Spell), menekülés (Retreat) vagy megadás (Surrender). Az elemelő serege akár keresztet is vehetünk, bár hősünket bármelyik városban visszavehetjük szolgálatunkba minden ártól megsebzett képességével és varázstárgyával egyetemben. Megadás esetén még kiválthatjuk seregünket és hősünket - csak egy brutális mennyiségű aranyért. Maga az ütközet ugyan a játék egyik leglényegesebb részénél, ritkésen mégsem érdekes rá kitérni. A követendő taktika ugyanis már az első csata során teljesen egyértelmű, meg aztán a cikk végén lévő tömör kis bestiariumban is találhatók néhány használható tipp.

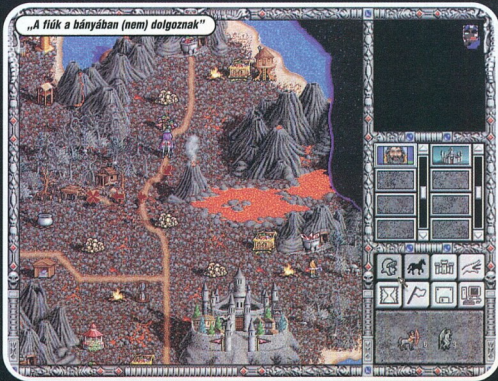
SUNYISÁGOK KICSINY ALMANACHJA

avagy: Hogy kergessük idegösszeroppanásba ellenfeleinket?

Fejtámaszkodni!

Ehhez a poptant gonosz trükkhöz először is szükségünk lesz egy nekromantára, aköz egy közepesen erős sereget rögtön indítsunk is a "szerecsent próbálm". E népmesébe illő szofortudal jelen esetben a mindenfélle szívvel folytatandó falkutatását takarja, amiket rögtön véltünk is be tapasztalati pontokra. Ezt egészen addig folytassuk, míg hősünk el nem éri a mesterszobrot a nekromancia nemes tudományában. Közben nyugodt szívvel folytassuk hódításainkat, de a kóbor sörnyeket hagyjuk békén (legalábbis a gyengébbeket...).

Miután a nekromanta elérte a kívánt szintet, vágassunk vissza városunkba és alakítsuk át seregét egy csöppet. Sorozzuk be legalább két jó erős vámpír-csapatot, s minden egyéb sörnyet rakjunk le helyőrségnek. Ezután sorra támadjuk meg a vadonban táborozó GYENGE sörnyeket (Peasant, Half-ling, Sprite, stb.), s figyeljük a fejleményeket. Először is vámpírjaink minimális veszteségek árán fogják legyilkolni ellenfeleiket (nincs visszamátadás, repülnek). Mesterről nekromantáknak hála, a leölt ellenfelek szük harmada csontvázként fog seregünkhöz csatlakozni, ami egy népebb pa-



rasz-horda esetében már komoly lötszámgyarapodást jelent. E módszerrel igen rövid idő alatt igen komoly seregre tehetünk szert, s az ingyenes "toborzással" rengeteg pénzű sörölként meg.

Mindössze két gyenge pontja van a furnáynos eljárásnak: 1. Nem minden pályán hemzsegek a gyenge lények, nélkülük pedig nem sokat érünk a feltámasztásokkal. 2. A játék vége felé már nem éri meg ilyen "kispapás" módszerekkel pepecselniük; e trükk csak a kezdetekkor hatásos igazán.

Blitzkrieg

Mint minden valamire való stratégiai játékban, a Heroes2-ben is a gyors területszersz egy győzelem kulcsa. Sajnálatos módon igazán gyors hódításokra nem minden sereg képes: jómagam a barbár illetve a lovag hadait tartom e célra a legalkalmasabbnak. Először is szükségünk lesz egy barbárra, aki kicsiny felderítő-sereggel átfésüli a környéket. Ígykeressük a logisztika, felderítés és átkaresés képességeit minél magasabb szintre fejlesztési; miközben városunkban fogadjunk fel egy második hőst és toborozunk ökelmének egy durvább sereget. Ezután sorra gyűjtjük be a barbár által felderített erőforrásokat és erekléket, vadászuk le a gyengébb sörnyeket, s próbáljuk meg egy gyors támadással legalább egyik ellenfeleket kiütni. A felderítő által esetlegesen gyűjtött erekléket természetesen mihamarabb adjuk át dicső hajnokunknak. Azt azért megjegyezném, hogy némelyik pályán oly kemény ellenfelekre fogunk már a kezdetek kezdetén ütközni, hogy a fenti módszerrel nem sokra megyünk. Megpróbálni mindenesetre mindig érdemes a villámháborús taktikát, tül sokat semmiképp sem veszthetünk a dolgon...

Hőrcsőg-Taktika

A vadonban barangoló számtalanszor fogunk segítőkész emberekkel (és nem emberekkel) találkozni, akikől hősnink új képességeket leshet el, tapasztalatot szerezhet. E tápolási lehetőség természetesen más hadvezérekkel is kihasználhatjuk, magyarán újonnan felbérlet, zöldfülű hőseinket érdemes mihamarabb egy tapasztalatszerző körútra kiküldeni. Látszólag a dolog teljesen egyszerű, de saját károman tanultam meg: az események sűrűjében hajlamos az ember megfeledkezni e fontos és meglehetősen unalmas "sétákról". A könnyebb pályákon ez még megbocsátható kényelmesség,

de az igazán durva térképeken ez már nem engedhető meg magunknak. Szóval türelmelet rózzát terem...

ALB (A Legnagyobb Bunkóság)

Ellenfeleink számára a legsúlyosabb csapást várások, illetve bányák elvesztése jelenti. A gond csak annyi, hogy ezek elfoglalása és megtartása rengeteg energiánkba és katonánkba kerül. Előfordul, hogy egy jól kiépített és védett "Bírodalom" ellen kell felvonnunk - s ilyenkor egy frontális támadás az öngyilkossággal egyenértékű. A legjobb, ha a "lassú víz partot mos"-elv alapján először gaz ellenelbasunk nyersanyag és aranytánpótlással vágjuk el, azaz bányáit próbáljuk elhódítani. Ezt persze a gép nem szokta tetlenül nézni, igen rövid időn belül számíthatunk egy felmentő sereg érkezésére. És ezzel kezdetét veszi egy igen kemény küzdelem-sorozat, ami rengeteg pénzünket fogja felmentéseni. Persze fétézik egy jóval körülmfontabb, hadd ne mondjam: aljasabb módszer is...

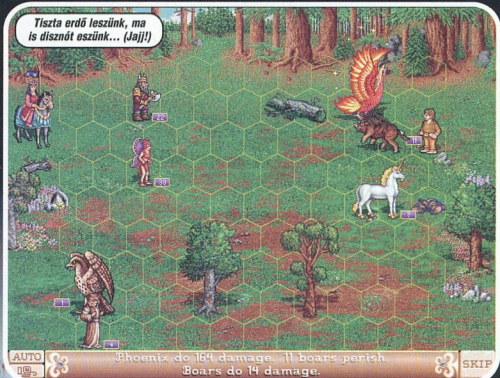
Először is fogadjunk fel egy varázslót, s küldjük ki egy kis tapasztalatot szerzeni. Lelei szemeként előtt a mesterfokú miszticizmus elérése legegyszerűbb, de ne feledkezzünk el egy magas szintű varázslóiskola (Mage Guild) és egy könyvtár (Library) telepítéséről sem. Fejlesztéseink végcélja az őrelemtal (Set Air/Earth/Fire/Water Guardian) nevezetű

varázslat felfedezése, amivel néhány (varázsrók:4) közepesen erős "figgetlen" szörnyet idehathatunk meg egyik bányánk védelmére. Ezután varázslókat egy gyenge sereg élén küldjük ki ellenfelelünk kiszemelt bányája ellen, foglaljuk el és mondjuk el rá ezt a kellemes kis varázslatot.

Miután mindzettel végeztünk, vonuljunk biztonságos távolba és várjunk pár napot. Nem-sokára annak rendje s módja szerint befut a büntetőexpedíció, ami rögtön neki is ront elementáljainknak. Egy erősebb varázsló esetében kb. 30-an fogják a bányát védeni, és ekkora erővel már egész komoly veszteségeket okozhatunk. A miszticizmusnak hála,

igen hamar visszanyeri hősnink elvesztett varázspontjait, s már kezdhetheti az egészet előlről. A kellőképpen meggyötört elleneséges hőst pedig pár forduló múlva egy komolyabb sereggel már könnyen el tudjuk lenézni. En imadom ezt a trükköt, bár a komolyabb sörnyek megjelenésével véget érünk pünkösdi királyágunk, illetve sárkányokat bajosan lehetne néhány elementallal meg-szorongatni.

Igazság szerint engem zavarba ejtett a Heroes of Might and Magic 2. A játék ugyanis nem tartalmaz többórás digitalizált filmrészleteket. Nem találkoztunk benne ismert és kevésbé ismert színészekkel. Nem kezd



el fanalognak a Setup-méni, hogy "Már csak 100-es Pentiumod van, kishaver?"! Még csak nem is foglaj el két vagy több CD-t. Nincsenek benne igazán nagy újítások se, inkább a régi Amiga-programok idezi kissé ódon irányítási rendszerével. Furcsa, nemde? És ami még furcsább: mindezek ellenére megállja a helyét bármilyen hasonló kategóriájú játék ellenében. Nem csak a gyönyörűen megrajzolt SVGA grafika miatt, hanem a nagyszerűen használható pályaszerkesztő jóvoltából, amiről helyesülése miatt nem is volt alkalmas szót ejteni. Még csak nem is az ének-szóval (!) megszépített, abszolútúttalált zenének köszöhetően. A program hangulata volt az, ami szinte odaszegezett a monitor elé. És ez az, ami igazán nagyra tesz egy játékot...

T.J.



h.o.m.m. II **Kiadja: AWC**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBOGA

486/66, 8MB RAM, 2XCD, 5VGA,
 ✓ Kiváló grafika • megunthatatlan
 • meg egyszerűen rulez
 X negatívum
 épp nem jut eszembe

97%

Anno Domini 1268. A király meghalt - hogy melyik, azt egyetlen történelmi-könyvemben sem találtam meg -, Anglia és Wales trónja örökös nélkül maradt. A földesurak persze azonnal megkezdik a készülődést, erődfiényeket emelnek, sereget toboroznak, s eközben királyi létről áldomoznak. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a trónon csak egy tenék fér el. Okosaknak kell tehát lenniük, hogy a miénk legyen az az egy.

A játéknak Anglia kisebb területeire, megyékre van osztva. Kezdetben minden nagyúr egy ilyen területet bírtozol, a többi független, s leigázásra vár. A kép nagy részét a vidék kinagyított képe tölti ki,

ugyanis az utánpótlást (ember és élelmiszer) seregeink számára. Ezért mielőtt bármilyen lakodló háborúba kezdőnénk, megéyünk lakosságával kell foglalkoznunk.

A parasztek közé mindenki beleszámít, aki nem szolgál a seregben. Számoktól évszaktól évszakra módosítják a születések, halálozások, a be- és kivándorlások, valamint a besorozások és a seregek felszólítása. Ezeket túl pedig várható események (például járványok) borítják fel gondosan kidolgozott tervünkkel.

NÉPESSÉG



A gyors szaporodásnak tulajdonképpen egyetlen feltétele van: az, hogy mennyire boldogok az emberek. A kedélyállapot viszont már több dolog befolyásolja: az egészség, a kaja mennyisége, az adó mértéke és a besorozások. Lakosaink egészségét közvetlenül az ételadagok nagyságával változtathatjuk. Normális vagy ennél nagyobb porciók kedvezőek, míg az ennél kisebb-

mg jobb felül egy kis térképet látunk, melyen minden megyét tulajdonosa színe jelez. Amikor valamit változtatunk, az mindig az éppen látható megyére vonatkozik - de nyilván csak akkor tudunk bármit is csinálni, ha a terület a birtokunkban van. Minden megye központjában egy város áll. Ez kezdetben apró település, de ahogy növekszik a lakosság, úgy épül-szépül a központ is, s jelennek meg kisebb falvak a vidéken. Földjeink nagy része hasznosíthatatlan, csak néhány parcelán folyik mezőgazdasági munka vagy müködik valamilyen üzem. Ezekről az egységekről a jobb gombbal információkat kapunk, míg a balal működésüket tudjuk módosítani.

A sikerhez vezető út első állomása a nagy népesség. A sok jobbgy biztosítja



bektől embereink fokozatosan leépülnek. Tőlünk független viszont, hogy a véletlenül érkező járványok nem csak megtizedelik a népet, hanem az életben maradtakat egészségére is drasztikus hatással vannak. Az emberek pillanatnyi állapotát jobboldalt egy hőmérő jelzi.

Az adó (Tax) nélkülözhetetlen dolog egy jól müködő gazdaságban és az emberek a reális adót el is viselik.



LORDS OF THE REALM



HA ÜRES A KARI

A sorozás szintén szükséges rossz, amit az emberek eltérnek. Ha viszont túl sok fiatal férfit viszünk el a seregbe, jelentősen romlani fog a nép hangulata (sőt, ha a hangulat túlságosan visszaesik, újabb katonákat sem tudunk gyűjteni).

A hangulatot az előbbieken kívül egyetlen fontos dologgal javíthatjuk: az időnként felénk járó kereskedőktől vásárolhatunk néhány horzó sört, ami az angol-szász emberek lelkiállagára köztudottan kedvező hatással van. (Bár ha jól belegondolunk, akkor a nem-angolszásokéra is.)

A tartósan rosszkedvű parasztek egyébként feláznak: ilyenkor először feldől-ják a vidéket, majd elhagyják a megyét. Ekkor magát a megyét is elveszítjük, s visszasserzünk csak a központi város újiból elfoglalásával tudjuk. A lázadó csapatban normál csatában taníthatjuk módszerre.

Achieved az aktuális fejadagot mutatja. Ha a második kevesebb, a megyében nincs elég étel ahhoz, hogy mindenki megkapja a fejadagját.

Ha vidékünkön vannak tehének, az emberek először automatikusan az így termelt tejet és sajtot eszik meg (a lapon a sajt alatti szám mutatja, hány embernek elég ez a kaja). A tejterméket egyébként sem eladni, sem raktározni nem lehet. Ha a tej nem lenne elegendő, akkor jön a hús és a kenyér, melyek étkezésben betöltött arányát a villát tologatva adhatjuk meg. Problémát okoz, ha nincs raktárban gabona, a villát pedig úgy toljuk, hogy az emberek kenyert is egyenek (ekkor kevesebb kaját fognak kapni a parasztek). Ha már több megyénk van, a gazdagabb vidékekről marháét és gabonát szállíthatunk át az éhezőknek.

MUNKA

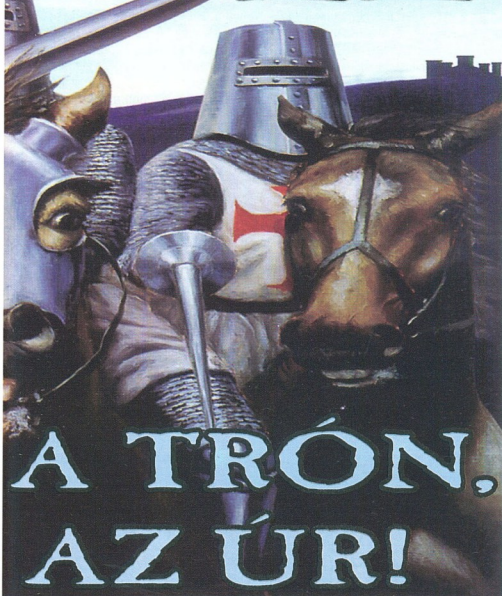
Szerencsére embereink nem csak esznek, hanem dolgoznak is: földet művelnek, állatot tenyésztnek, építkeznek, vagy valamilyen üzemből állítják elő a többi munkához szükséges ércet, követ, fát. Dolgozóinkat ennek megfelelően két

KAJA

A kajával kapcsolatos dolgokat a Rations gomb lenyomásával állíthatjuk be. A Wantednél az általunk tervezett kamennyiséget adjuk meg, míg az

OS II

REALM



A TRÓN. AZ ÚR!

nagy csoportba – mezőgazdaság és ipar – oszthatjuk. A kettő arányát a jobb alsó sarokban található csúszkán módosíthatjuk. Az iparra jutó emberek aztán egyenlően oszlanak el a működő üzemek között. A csúszka alatt az egy évszaktban termelt dolgokat láthatjuk. Ha valamelyik feladatra túl sok embert osztottunk be, a rajza körül kék körvonal jelenik meg, míg a kevés munkást piros szín jelzi. Lehetőleg úgy kell elosztanunk embereinket, hogy minden ilyen körvonal eltűnjön. Ennél részletesebben oszthatjuk ki a feladatokat a városban. Itt a kép közepén a munkanélküliek úcsórogékn, körülöttük pedig a különböző feladatokat láthatók. Az embereket-bárhova áthethetjük, pillanatszerű szükségleteinknek megfelelően. Ezen a képen a képen a túl sok munkást úcsórogó emberek, a keveset pedig árnyékok jelzik.

Egy megművelhető területre bővöket választhatunk, hogy ott teheneket tartunk, gabonát termesztünk, vagy csak pihentetjük a parcellát. Néha természetesi csapások (szárazság, árvíz) tönkreteszik a földet. Ilyen esetekben itt semmit nem tudunk termelni mindaddig, amíg a területet újra művelhetővé nem tesszük (Reclaim). Az állattenyésztés viszonylag

egyszerű feladat, de azért itt is akadnak problémák. Ha túl kevés tehénünk van, az emberek pillanatok alatt megeszik őket, s rövidesen a vidékre éhínség vár; ha viszont túl sokan vannak, nem tudnak legelni, és szaporodni. Ilyenkor vagy újabb földeket kell rájuk áldoznunk, vagy a felesleget eladhatjuk utazó kereskedőknek. A sok tehén természetesen több dolgozót is igényel, ami a műhelyekből vonja el az embereket.

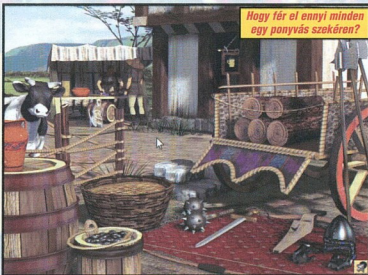
A növénytermesztéshez először vetőmagot kell vásárolnunk valamelyik kereskedőtől. A munkákat télen kell megkezdenni, így addig a területeken nyugodtan tarthatunk teheneket is. A munkák megkezdéséig azonban még ne feledkezzünk el a dolgozókról sem. Nehezebb szinten (Advanced farming) a földműveléshez szükséges emberek száma függ az évszakoktól, valamint a rossz időjárás csökkenti az év végén betakarított terményt. További nehézség, hogy a termékenységgel megőrzéséhez a földek egy részét parlagon kell hagynunk (az üres földeket viszont nem kell minden évben változtatnunk).

A bányák, fávágók és kovácsok munkáját egy gombnyomással állíthatjuk le és indíthatjuk újra. A leállított üzemek nem

kötnek le munkaerőt. Egy megyében általában nem található meg minden üzem, így a hiányzó nyersanyagot kereskedelemmel vagy egy másik terület elfoglalásával pótolhatjuk. A megtermelt nyersanyagot viszont nem szükséges az élelemhez hasonlóan átszállítanunk egyik területről a másikra, hiszen az a bánya helyétől függetlenül bárhol felhasználható. Azt, hogy a megyében az egyes nyersanyagokból mennyit termelnek éppen, a jobb alsó sarokban láthatjuk. Legfontosabb feladatunk talán a kovácsoknak van, akik a besorozandó katonák fegyvereit gyártják. A műhelyben egy időben egyfajta fegyvert készítenek. Az egy körben elkészülő darabszám függ a kovácsok számától és a rendelkezésre álló fa és vas mennyiségétől.

KERESKEDŐ

Vidékünkön időnként nagy szekérral megjelennek a kereskedők. Náluk bármit eladhatunk vagy vehetünk. Sajnos elég nagy haszonnal dolgoznak: feleslemit fizetnek egy áruért, mint amennyit kérnek érte. Egyetlen anyag van, amit csak tőlük szerezhetünk be, ez pedig a bőr.



KASTÉLY

Egy kastély elsődleges feladata a megye védelmének megerősítése, de méretétől függő mértékben növeli az adókból befolyó összegeket is. Az erődítmény felhúzását az építendő típus kiválasztásával kezdjük. Ezután össze kell gyűjtenünk az építéshez szükséges összes nyersanyagot – fát és követ – és ha minden együtt van, akkor állíthatjuk rá embereinket a munkára. A két kastélyt aztán ugyanazzal a technikával bővíthetjük tovább, vagy akár gyengébbre is cserélhetjük. Ha megyénkben van a művelési nyersanyag hiányzik, leggyorsabban egy kereskedőtől pótolhatjuk a hiányt. Az építkezés hossza csak a feladatra állított munkások számától függ. Az új kastélyban automatikusan lesz helyőrség is, a

katonák a népesség számát fogják csökkenteni. Felszerelésükkel nem kell külön foglalkoznunk, a fegyverek ára benne van az építési költségekben. A későbbiekben újabb katonákat is vihetünk az erődbe, várakba főleg íjászokat és számszerjászokat érdemes állítani, hiszen a többi harcost csak az ellenség betörése esetén tudjuk kiharcolni.

SEREG

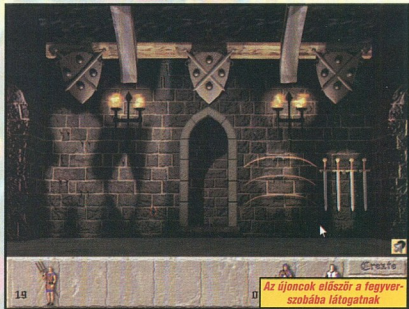
Hadseregünkben kétféle katonát foglalkoztathatunk. A zsoldos járja az országot, időnként feltűnik és annak szolgálatába áll, aki meg tudja fizetni. Ezek a fickók jó harcosok, de fenntartásuk komoly összegeket emészt fel. Több ilyen társaságot is felbírálhatunk, de egy seregben két zsoldos nem fér meg egymás mellett. Ha megyénkben zsoldosok járnak, városunkon egy kard jelenik meg. Őket ilyenkor fogadhatjuk fel, ugyanott, ahol a katonákat toborozzuk.

A másik csoportba a besorozott parasztok tartoznak. A legelősebbek semmilyen fegyvert nem kapnak, számszámaikkal indulnak harcba. A többieket a kovács által készített szerszámokkal felszereljük fel. A katonák természetesen rendszeres fizetést kapnak, ha ez elmarad, lelépnek a seregből.

A buzogányosok gyorsak, jól támadnak, de gyenge páncéljuk miatt sebezhetőek. A dárások lassúak, rozszul támadnak, közelharcban viszont jól védekeznek. A kardosok

gyorsak, erősek, jó páncéllal felszerelve. A lovakog ugyan elég drágák, de nyílt csatában ők érnek a legtöbbet. Íjászok ellen velük támadhatunk a leghatékonyabban, a számszerjászokkal szemben viszont sebezhetőek. Az íjászok nagy távolságra sok nyilat tudnak lőni, de kardosok és lovakog ellen használhatatlanok. Páncéltuzok nincsenek, de számszerjászok van némi védőfelszerelés. Nyílaik nem repülnek olyan messze, de bármilyen ellenfél ellen hatékonyan alkalmazhatóak.

Sorozásnál az emberek számát változtatva oda kell figyelnünk a nép hangulatára. Mivel a seregbe bevontuk emberek



a parasztok közül kerülnek ki, így a kaját termelő munkások száma is csökken. Ezért jobban járunk, ha csak néhány katonát viszünk el minden évszakban, mint ha egyszerre sokat. Egy sereg felosztásakor az emberek visszamennek a földkere dolgozni.

elég kemény feladat lesz. Ezen sokat segít, ha a katonáink csoportokba oszthatjuk (kiválasztunk több egységet, majd CTRL és 1-9 gombok). Később ezt a számot lenyomva választjuk ki újból ezt a csoportot, és adhatunk nekik parancsot. Ezenkívül átkapcsolhatunk automatikus

zelméhez vagy minden védőt el kell kaszabolnunk, vagy – a kastélyba bejutva – el kell foglalnunk a zászlót.

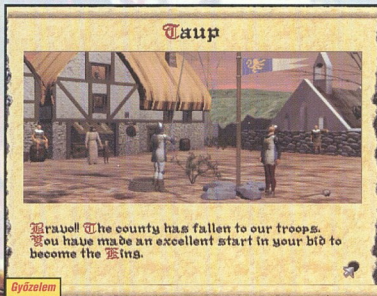
A védőknél a katonákon túl szintén van egy új eszközök, a forró olajjal töltött üst. Az edényeket a katonákhöz hasonlóan irányíthatjuk.

DIPLOMÁCIA

Ellenfeleinkkel üzenetek (nem e-mail) útján tartjuk a kapcsolatot. Küldhetünk ajándékokat, ajánlhatunk szövetségeket, bökölhatunk, vagy akár sértegethünk is a kiválasztottat. Szövetségesünktől kérhetünk segítséget védekezés közben, illetve egy harmadik fél megtámadásához is. Minden arc mellett egy színes csik hossza jelképezi a közöttük kialakult viszonyt. Ha a viszony eléri az ellenségeset, ezen a játék végéig már nem változthatatunk.

GYŐZELEM

A Lords of The Realm II megnyerésének egyetlen módja van: minden ellenfelünk legigázása. Ehhez először jó sok lakos kell,



GYőzelem

majd gyorsan dolgozó ipar és sok katona. A tehenek fontosak a kaja szempontjából, de ha túl sok van belőlük, minden emberünket lekötí gondozásuk. Ha pedig túl sok ember van, nem tudunk elég sok tehenet tartani. Ezért mind az emberek (magasabb adó, besorozás),

gunk. Csatában több emberrel támadjuk meg az ellenfél magányos egységeit. Ijászainkat közelharcban is mindig erős sorsfallal övjük. Ha elég ügyesek vagyunk, no a szerencse is mellénk szegődik, hamarosan kipróbálhatjuk, milyen puha is az a bizonyos szék.

Temesvári Tibor



A kékek utolsó hátsója is bajban van

Egyszerűbb szinten a katonáknak csak a zsoldja terheli kincstárunkat, nehezebb fokozatban (Army foraging) viszont el kell látnunk őket élelemmel is.

CSATA

Amikor két sereg találkozik, egy listát kapunk a szembenálló erőkről. Itt válasszhatunk, hogy részt veszünk-e a csatában vagy sem. Ha nem, a gép automatikusan számítja a végeredményt. Egy kis taktikázással azonban sokkal nagyobb sikereket érhetünk el.

A képen a csatátér egy kis részét látjuk felülről, s a jobb felső sarokban ismét megtaláljuk a teljes térképet. A mezőn minden figura egy egységet, 4-16 katonát jelképez. Ha kijelöljük őket, a zöld csik hossza mutatja, hányan élnek még a csapatból.

Az ütközet valós időben folyik, így az irányítás nagyobb seregnél bizony

kell meghódítanunk. Semleges megyék-nél a várral nem kell foglalkoznunk, hiszen az biztosan üres.

OSTROM

Ostrom előtt a sereg rendszerint építkezésbe fog. Itt a helyszínen fabrikálják össze a támadáshoz szükséges katonapultokat, guruló tornyokat (melyből katonáink egyenesen a várfal tetejére jutnak) és fal-törő kosokat (a várkapu betöréséhez). A készülődés a sereg létszámától függően néhány évszaktól veszi igénybe, majd elkezdődhet az ostrom. A szerszámokat csata közben a katonák kezelik, akik szintén ki vannak téve az ellenfél támadásának.

Támadáskor Ijászaink csak a várfalon lévő katonákkal tudják lőni. Először töltjük fel a vár körüli árkot (vígyünk oda néhány katonát), majd törjünk be a várba. A győ-



lords of the realm 2 **Kiadja: Sierra**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486D/66, 8MB RAM, 5VGA, 2xD, 5B

✓ Hosszú játékmennyiség
✓ kellemes grafika
X Nem túl eredeti ötlet
X minden a tehenek körül forog

80%

A lig több mint egy évvel ezelőt a Destruction Derby első része arra volt hivatalos, hogy az új PlayStation tulajdonosoknak szerezzen kellemes meglepetést egy olyan autószereny "személyben", ahol az ész nélküli erőszak és rombolás volt az elsődleges szempont. Nem véletlen tehát, hogy a játék PC verziója csak a konzolos után következett. Idén ez a sorrend felcseréződött. Mivel a játékról teljes leírást közlünk a decemberi számunkban, most csak a PSX-verzió sajátosságait foglalkozunk.

Moha SVGA-felbontást nem lehet elvárni - mellesleg egy TV képernyőjén erre nincs is lehetőség - a grafika nagyon szép, ami annak eredménye, hogy a kocsik árnyalásához a flat shaded poligonok helyett Gouraud shading technikát használtak. Ennek köszönhetően nem látunk éleket a poligonok találkozásánál. Mindez lehet, hogy csak a sasszeműeknek tűnik fel, de a fékézőskor fellendülő féklámpák már többször bilent a grafikai mérleg nyelven a PSX-verzió javára. Egy hangyányival a képernyő update is jobb lett, csak a hosszú egyenes szakaszoknál és az ugratoknál látható, hogy a távolban "feléptül" a pálya. A látvány ahogy némileg szebb PlayStationin, ugyanakkor a kamerakezeléssel nem voltam teljesen megelégedve. Két másodpercig kell száguldanom hátrafelé, mire a kamera keyeskedik megmutatni, hogy merre is tartok. Ez ennél a játéknál különösepp idegesítő, ahol ugyebár gyakran

DESTRUCTION DERBY 2



most a dímbes-dombos, alagutakkal és ugratokkal tarkított pályák némelyike eléri a 2 mérföldes hosszúságot is. Az előbbi javításra nem volt lehetőség, most viszont ki lehet vonulni a boxba, és "kikalapálni" a horpadásokat. A kocsik a múlt részben 112 poligonból álltak, ez a szám most 254. Az előbbin semmiféle realtime árnyalás nem volt és minden az aszfalt feletti síkban zajlott, most azonban pörgőnek, repkednek a kocsik, ráadásul a darabjai szanaszét hullanak, egy-egy



Már nem sokan vannak a mezőnyből, én is csak vonzolódom magam

kell menetirányt változtatnunk, és a futam alatt leginkább rückerben érmedes haladni. A Psygnosis nem csak a nevével akarta eladni a programot, hanem a szinte minden kulcsfontosságú részen javítottak, tökéleltették. Az előző rész hat pályája (amiben benne van már a titkos pálya is) helyett most 7 pálya van, és egy árna helyett négy. Az előző rész pályái ráadásul teljesen egyenletesek voltak, a hosszuk pedig max. negyed mérföld,

tömegkarambolnál csomagtartó fedelek, gumibarcok repkednek mindenfelé. Befelezésül pedig a kocsik immár negykerék meghajtásúak (ami mondvák a kerekek kiszakadása esetén nélkülözhetetlen is), és az előforduló kerekek már nem csak nekünk kell oda-képzelnünk.

Végzősközt annyit tudok mondani: egy PlayStation tulajdonos sem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal. Kategóriájában

dd 2 **Kiadja: Psygnosis**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

V Zseniális grafika
X fantasztikus hangulat
X Nincs linkehetőség
X csak gépi versengők

89%

THE INCREDIBLE HULK IN THE PANTHEON SAGA



A z Incredible Hulk megjelenésével a PSX is belépett azon gépek táborába, amelyeken rém rossz játékokat találunk. A program tényleg incredibile, azaz hihetetlen, hogy hogyan lehet egy ilyen egyáltalán kiadni. A főszereplő a Marvel Comics egyik közkedvelt hőse, a zöld óriás, Hulk. Arról a tudósról van szó, aki miáltal egy gamma bomba hatása elől megpróbálta megmenteni egy barátját, ő maga nagy adag sugárzást kapott, és mutans zöld szörnyvé változott. A The Pantheon Saga című kalandjában egy superhősökből álló csoport rabolja el, akiknek a főnöke azt akarja, hogy Hulk bizonyítsa be, különleges képességeit az emberiség szolgálatára tudja állítani. Ez a já-

téknak csak az első negyedét teszi ki, a későbbiekben Hulk eljut egy skót kastélyba, egy jeges barlangba, valamint a jövőbe is, ahol valódi ellenfeleikkel kell megküzdenie, például saját magával, öregbít kiadásában. Amikor betöltődik a játék, Siliconon prerenderelt Hulk alakja egy real time 3D-s terepen bukkan fel. A kamera mindig a terep egy bizonyos pontjából követi őt, de ezt a szöveget nem változtathatjuk. A terep átlagos grafikájú, az elemek gyakran ismétlődnek. Az irányítás borzalmas, a rögzített kamerazet miatt nem látni, hogy Hulk egy adott tereprtyárt síkja mögött, vagy előtt van, így állandóan mindenbe beleakadunk. Ha felugrunk egy korlát tetéjére, a másik oldalán nem tudunk lesni. Közben mindenfelől lézérágyúk tűzelnék ránk, így igen sürrint megalunk. A lövedékek nem csak csökkennek energiánkat, még taszítgatják is hősünket, az esetek többségében persze lehetőleg egy aknára, vagy egy másik ágyú elé k. Az igaz, hogy - mint a dobozis is olvashatjuk - Hulknak 20 különböző mozdulata van, de a 2 frame-es ütések hatása között én nem sok különbséget láttam. Egyedül a speciális támadásoknak vettem több hasznát (az L2 gomb, plusz valamelyik másik gomb lenyomásával), de hát azokhoz meg energiát kell gyűjtenie. A 20 mozdulat közé



Hulk látát rómal egy óriai társaságban

elismerést. Az mondjuk még jó ötlet volt, hogy minden fal szétverhető, behorpasztható, ám a szabályos, négyzetes fémbarabok, amik ilyenkor szanaszét repkednek elrontották az egész effektust. Ha még nem láttatok rossz játékok PlayStationin, ezt feltétlenül nézzétek meg.

Vári Zoli

incredible hulk **Kiadja: Eidos**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

V Nem sok minden, legfeljebb a zene
X Trusztrátságot
X előidező irányíthatatlanság

25%



A fejünk felétt repkedő robotok csak hosszúságot okoznak

igazán berakhattak volna egy olyat is, amivel egymásra lehetne pakolni a ládákat, mert így most legfeljebb megfelelő távolságról egymásra hajthatjuk őket. A játékhöz összesen 14 pálya van, bár szerintem elég lett volna egy is, mivel az említetteknek köszönhetően nem tudom, lesz-e valaki olyan türelmes, hogy akár csak az elsővel végezzem. Pedig a feladatok voltaképpen primitívek. Az első pályán például a kivezető lift hat kapcsolóját kell átállítanunk. Ezenkívül még alkátrészét kell megszerelni, amikkel majd lehetelő válik az időutazás. A képernyő alján követőzhetik nyomon, hogy mennyit szerzünk be ezekből. A képernyő ezen kívül még az életerők, és a gamma energiánk kijelzőjét láthatjuk. A játékból egyedül a dinamikus zene érdemel

CINKELT LAPOK

FIFA'96

Kilépünk az EXIT TO DOS menüponttal, és amikor beugrik a videófilm a készítőök névsorával, berjuk: xplay + ENTER. Négy új csapatot kapunk, ők EA All Starsként fognak megjelenni.

DESTRUCTION DERBY 2

Válasszuk a Stock Car Champions-hípet, és névnek ezt írjuk be: MACS:POO.

WING COMMANDER III-IV.

A játékot a WC4Chicken opcióval kell elindítani. Ezután, ha a játékban megnyomjuk a CTRL+W billentyűkombinációt, a befogott hajó megsemmisül, az ALT+CTRL+W -re pedig minden hajó felrobban (ezzel azért vigyázni kell, mert nem mindig kell elpusztítani mindenkit!).

TOMB RAIDER

Álljunk meg Larával. Tegyük egy lépést előre, majd egyet hátra. Háromszor forduljunk jobbra, és utána ugorjunk egyet előre (ALT+fel). Ha minden tüköletes, egy szinttel előbbre kerülünk.

SIM COPTER

I'm the CEO of McDonnell Douglas: 1-től 9-ig az összes helikoptert választ-hatjuk a hangárban.

Warp me to career XX: karrier módban az XX számú karriere ugrik (XX=0-30). Gas does grow on trees: végtelen üzemanyagot kapunk és nem sérül a helikopter sem.
(A nagy- és kisbetűkre figyelni kell!)

BATMAN FOREVER

Amikor a női hang azt mondja "Game activated", írjuk be a következő szót: LU-LABBY. Lehetőseggünk nyílik a színtválasztásra, az F10 megnyomása után megkapunk minden fegyvert, és egy ütésre megöljük az ellenfeleket.
Az alábbi kódokat Ferenc Zoltán,

budapesti olvasónknak köszönhetjük. (Bár egy pár mintha már lett volna...)

MECH WARRIOR 2.

Ha HOBBS-ot vagy ENZO-t választunk hívójelnek, két új mech közül válogathatunk (TARANTULA és ELEMENTAL).

A Ctrl+Alt+Shift billentyűk megnyomásával léphetünk be a cheatmenübe, ahol az alábbiakat kérhetjük:

BLORB: sérthetetlenség
CIA: végtelen löszer
MIGHTYMOUSE: végtelen jump jet üzemanyag

ENOLAGY: Nukleáris csapás (először nem árt egy BLORB sem), csak egyszer használható egy játékban
COLDMISER: hőkövetés ki/bekapcsolás.

ZMAK: időkésleltetés
TLOFRONT: megcseréli az első és hátsó kamerát
ICANTHACKIT: küldetés befejezése
IDKFA: mint az előbbi

REBEL ASSAULT 2.

Szintkódok három nehézségi fokozatban:

JABBA/EWOKS/BANTHA
ENDOR/CHEWIE/KATANA
LACHTON/DAMKIN/DENGAR
BORSK/NOGHRI/PELLAEON
KROZIES/CHAMMA/THULL
AURI/BOGGA/STENNESS
KAMPL/INCOM/MYRKR
FERRIER/KOTHILIS/CHURBA
GALIA/KRATHI/ARTOO
DENARII/SIOSK/SATAL
SADOW/ADEGAN/LOBUE
ONDERON/AMANO/A DENEBA
ALLEEMA/SYLVAR/STURM
CATHAR/MIRALUKA/CRADD

EYE OF THE BEHOLDER 3.

Indítás előtt gépeljük be SET AESOP_DIAG=1, és a játék elindítása

után A-val simán megölhetjük az ellenfeleket, G-vel pedig

DARK FORCES

LAPOSTAL: megkapjuk az összes fegyvert, még két olyat is, amit egyébként nem lehet felvenni. Maximum egészség és löszer is
LAREDLITE: lefagyasztja az ellenfeleket
LAPOGO: nem figyeli a magasságot
LARANDY: szuper töltény
LAUNLOCK: az összes tárgy
LASECBASE: Szintkódok

LATALAY
LASEWERS
LATESTBASE
LAGROMAS
LADTENTION
LARAMSHED
LAROBOTICS
LANARSHADA
LAJABSHIP
LAIMPCTY
LAFUELSTAT
LAEXECUTOR
LAARAC

TERMINAL VELOCITY

TRIGODS: sérthetetlenség.
TRISHLD: visszalítja a pajzsot
TRINEXT: ugrás a következő szintre
MANIACS: utánagétő
TRIBURN: mint az előbbi
3DREALM: összes fegyver csutkára
TRIFIRM: különféle tölténytípusokat ad (x=0-9)

CHAMPIONSHIP MANAGER 2.

Névként írjuk be: TERRY VENABLES, és azonnal nemzetközi (international) managerként kezdetül a játékot.

CRUSADER: NO REMORSE

A cheat üzemmódba JASSICA16 kóddal léphetünk be. Ezután F10-zel reparálhatjuk az egészséget, az energiát és egy

csomó tárgyat kapunk. (Érdekes előtte eldobni az összes fegyvert, mert lehet, hogy jobbkat kapunk helyettük. Ctrl+F10-re halhatatlanokká válnak.

THEME PARK

Ha névnek azt írjuk be, hogy DEMO, minden nehézség nélkül játszhatunk, HORYA névre pedig a SHIFT+Y, CTRL+Y és az ALT+Z megzomlására kapunk segítségeket.

LHX ATTACK CHOPPER

CTRL+R-re a számítógép újratölti a fegyvereket és újratankolja a gépet.

Gila Ármándó, Budapestről ebben a hónapban is vadlú PlayStation kóddal "bombázta" a szerkesztőségünket, ime néhány igazán nagy durranás:

TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Csalókód: Az inventoryba szállva üs-sük be a következő kombinációt: L1, HÁROMSZÖG, R2, L2, L2, R2, KÖR, L1. Ha jól csináltuk, maximum van az életünk.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Csalókód a játék első epizódjához: pa-uzáljunk, majd tartsuk lenyomva az R2-t, és üs-sük le a HÁROMSZÖG-et tiszser, majd a jobbra irányt pedig négysser. Ha minden igaz, pálcikamemberek fog-nak rohagnálni a pályán.

Csalókód bármelyik részhez: pauszál-juk le a játékot, és miáltal az R2-t nyomva tartjuk, üs-sük be a következő kódot: BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET. Ténykedésünkre a játék a következő-képp reagál:

Die Hard: Sérthetetlenség
Die Harder: A HÁROMSZÖGEL fegyvert választathatunk, továbbá a Pause Menü-nél egy editor programba szállhatunk be, ahol mi határozhatjuk meg az ob-jektumok mozgását.



Raydennel játszhatunk, ha a kiválasztások közben nyomjuk a SELECT-et is.

BURNING ROAD (PLAYSTATION)

Ahogy több másik autóversenyben, itt is van egy fordított mód. A visszafele versenyhez "Practice Mode"-ban induljunk, majd rögtön a rajt után forduljunk meg, és hajtsunk át a startvonalon. Ekkor automatikusan az első helyre kerülünk, ám vigyázzunk, mert a többiek is azonnal megfordulnak, és hamarosan a nyomunkban lesznek.

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Kató János, avagy Mr. Sister Mezőhegyesen a Pandemoniumon nyújtotta nagy igyuzgalommal, melynek eredménye az alatt értülő szintekódok, amiket a Password-menüben adhatunk meg (ne zavarjon, ha te esetleg mást kaptál volna – mindig más szintkódok érkeztek, a masina csak a chksumot nézi):

E I I A C C A I	E N A A C C B K
L I A A G C B A	A H I A A I J I
A D A A A I I G	A I A A A I J K
N A A A E B B A	A I I A A I J M
A E A A A I I K	P K A A E B L I
K E A A B I E E	A B M A A I I B
K M A A B I G E	P M A A E B M A
A F I A A I J A	K J A B B I F A
J N A A B I C I	E N I A C C B M
N G A A E B C I	O A A A E B F A

ULTIMATE MK3/MK TRILOGY (AZ ÖSSZES KONZOLRA)

A múltkorai számunkban néhány karakter listája hiányos volt, ezért ezeket most pótoljuk, valamint itt vannak a vadonatú Brutality-k.

Jelmagyarázat:

E - Előre
H - Hátra
L - Le
F - Fel
BLK - Blokkolás
KR - Kis rúgás
NR - Nagy rúgás
KÜ - Kis ütés
NÜ - Nagy ütés
R - Futás
K - Közél
T - Távoll
S - Lábspréniyre

Johnny Cage:

Low Fireball: H, L, E, KÜ
High Fireball: E, L, H, NÜ
Shadow Elbow: H, L, H, NÜ
Shadow Kick: H, E, KR
Fatality1: K, L, L, E, E, KÜ
Fatality2: L, L, E, E, KR
Animality K: L, E, E, NR
Babality: E, H, H, NR
Friendship: L, L, L, L, KR
Stage Kill: L, H, E, E, BLK

Rayden

Boit: L, LE, E, KÜ
Flying Dive: H, H, E
Shocker: NÜ nyomva tartva
R.Boit: L, H, KÜ
Fatality1: K: NÜ nyomva tartva 2mp-ig
Fatality2: K: KR nyomva tartva 2mp-ig, R, BLK, KR

Animality több mint egy lábspréniyrről: L, E, L

Babality: L, L, F, BLK
Friendship: L, H, E, NR
Stage Kill: L, L, L, NÜ

Baraka

Sparc: L, H, H, NÜ
Slicer: H, H, KÜ
Big Stash: H, NÜ
Top Spinner: E, L, LE, BLK
Fatality1: S: H, H, H, NÜ
Fatality2: S: H, E, L, E, KÜ
Animality: NÜ nyomva tartva, E, L, E, NÜ
Babality: E, E, E, NR
Friendship: L, E, E, NR
Stage Kill: KR, R, R, R, R

Human Smoke

Spear: H, H, KÜ
Teleport Punch: L, LH, H, NÜ
Air Throw: Ievegőben BLK
Fatality1: R, BLK, R, R, NR
Fatality2: E, E, H, R
Friendship: L, E, E, E, R
Babality: L, H, H, E, R
Stage Kill: E, F, F, KÜ

Noob Saibot

Disabler: L, LE, E, KÜ
Teleport Slam: L, F
Shadow Throw: E, E, NÜ
Fatality1: S: H, H, E, E, NR
Fatality2: K: L, L, F, R
Animality K: H, E, H, E, NR
Friendship: E, E, H, NÜ
Babality: L, E, E, E, KÜ
Stage Kill: L, E, BLK

Rain

Control Ball: L, LE, E, NÜ
Lighting: H, H, NÜ
Teleport Kick: H, NR
Fatality1: K: E, E, L, NÜ
Fatality2: több mint egy lábspréniyrről: L, H, E, NR
Animality K: H, H, R, R, H
Friendship: L, E, E, E, KÜ
Babality: E, H, H, NÜ

Rayden (MK1)

Lighting Bolt: L, LE, E, KÜ
Torpedo Dive: H, H, E
Teleport: L, F

Fatality1: K: L, L, E, E, KÜ

Jax (MK2)

Sonic Wave: L, LH, H, NR
Gotcha Punch: E, E, KÜ
Ground Smash: KR 3mp-ig nyomva
Quad Slam: átbobás után NÜ-t nyomkodni
Backbreaker: BLK Ievegőben
Fatality K: KÜ Ie nyomva, E, E, E
Friendship: L, L, F, F, KR
Babality: L, F, L, F, KR
Stage Kill: F, F, F, L, KR

Kano (MK1)

Knife Throw: BLK Ie nyomva, H, E
Flying Cannonball: körözés előre
Spinning Blades: H, E, NÜ, NÜ többször is
Fatality: H, L, E, KÜ

Shao Kahn

Laugh: L, L, R
Taunt: BLK, F, F, R
Fireball: E, L, E, KR
Hammer: E, H, H, NÜ
Shoulder Slam: E, H, E, NÜ
Shadow Leap: L, L, E, NR
Fatality1: E, H, H, NÜ
Fatality2: K: KÜ Ie nyomva, R, BLK, R, BLK
Animality S: NÜ Ie nyomva, R, R, R
Friendship: KÜ, R, R, L
Babality: R, R, R, KR
Stage Kill: F, F, H, KÜ

BRUTALITY AZ ÖSSZES KARAKTERHEZ

Rain
NÜ, NÜ, BLK, KR, NR, BLK, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ

Rayden
NÜ, KR, NR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, BLK, BLK

Rayden (MK1)
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Reptile
NÜ, BLK, NR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, KR, BLK, BLK-NÜ

Scorpion
NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Sektor
NÜ, NÜ, BLK, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Shang Tsung
NÜ, BLK, BLK, BLK, KR, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, KR

Sheeva
NÜ, KÜ, BLK, KR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ, NÜ

Sindel
NÜ, BLK, KR, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ

Smoke
NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, BLK, BLK

Human Smoke
NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK

Sonya
NÜ, KR, BLK, NÜ, KR, BLK, NÜ, BLK, NR, KR

Stryker
NÜ, KÜ, NR, KR, NÜ, KÜ, KR, NR, NÜ, KR, KR

Sub Zero
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ

Baraka
NÜ, NÜ, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, NR, KR, KR, BLK

Cyrax
NÜ, KR, NÜ, NR, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, KR, KÜ

Ermac
NÜ, NÜ, KÜ, BLK, NR, KR, BLK, NÜ, KÜ, NR, NR, KR, NÜ, KÜ, NR, NR, KR, BLK, NÜ, NR

Jade
NÜ, NR, KÜ, NR, NR, KR, BLK, NÜ, NR

Jax
NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Jax (MK2)
NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Johnny Cage
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Kabal
NÜ, BLK, KR, KR, NR, KR, NÜ, KÜ, NÜ, KÜ, NR, KR

Kano
NÜ, KÜ, BLK, NÜ, BLK, NR, KR, BLK, NR, KR

Kano (MK1)
NÜ, NÜ, BLK, BLK, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Kitana
NÜ, NÜ, BLK, NR, BLK, KR, BLK, KÜ, BLK, NÜ, BLK

Kung Lao
NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ, BLK, NÜ, KR, NR, BLK, NÜ

Liu Kang
NÜ, KÜ, NÜ, BLK, KR, NR, NR, KR, NR, KÜ, NÜ

Mileena
NÜ, KÜ, KÜ, NÜ, BLK, NR, KR, NR, KR, BLK, NÜ

Nightwolf
NÜ, NR, KR, KR, BLK, BLK, KÜ, NÜ, NR

Noob Saibot
NÜ, KR, KÜ, BLK, KR, NR, NÜ, KÜ, BLK, KR, NR

STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

A címképernyőn tartsum lenyomva a SELECT-et, és választuk ki az Arcade módot. A karakterválasztásnál álljunk Gore-ra, és még továbbra is nyomva tartva a SELECT-et üssük be:

X, KÖR, X, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X-KÖR. A kód hatására Bilesten lesz választható.

Ugyanezzel a módszerrel üthetjük be a követ-kező kódot is:

KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, X-HÁROMSZÖG. Hatására Kaph lesz választható.

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Password-nek írjuk be "ACTIVATE", és indítsuk el a játékokat. Az energián ugyan Kicsi lesz, de 99 kék chippel indulhatunk. "Commando" kódjának adhatjuk meg, hogy "COMMANDO", aminek a hatására egy boxingbe fogunk kerülni, ahol az altérnyomokkal kell megküzdönnünk.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

A Saturn verzióban van egy Super Akuma is. A kiválasztásához álljunk rá Akumára a karakterselektálásnál, tartsum lenyomva a START-ot, és adjuk be a követ-kező kombinációt: LE, LE, JOBB, LE, JOBB, LE, LE, LE, BAL, LE, BAL, LE. Ezután üssük be bármelyik rúgást, vagy ütést, és már kezdődik is a küzdelem

MK TRILOGY (PLAYSTATION)

Chameleon (a titkos karakter) előhívásához először is választuk ki az egyik ninját, majd tartsum lenyomva a követ-kezőket: hátra irány, R1, R2, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

Belépés az extra opciókba: a kérdőjelel nyomjuk le a követ-kezőket: L1, L2, R1, R2, majd tartsum lenyomva a FEL irányt.

A eredeti Kano-val, Jax-szel, vagy

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTTJA

lepődtem volna, ha mondjuk Saturnon írod...) Addig is tisztáz, búcsúzik a CFC két hűtője: Asós és Fecó, Maximum Overdrive Stúdió, Füzesbony.

Tájékoztatlán ezert közlöm, hogy a fenti tájékoztalán elterjedt tájékoztaló szerző kicsit azért eltűnt(ék)olták magukat, mert ugyan a listákkal úgy álltaliban egyetértek, de tegyék hozzá, hogy a helyzetetrit elsősorban az adott cél-feladatira fejlesztették ki (gondolom, ezért jelenik meg mostanában olyan kevés szövegszerkesztő meg adatbáziskezelő PSX-re), a PC-t meg pontosan az irodai munkára. Az egy más kérdés, hogy menetközben úgy alakult, hogy kicsit lehet rajta zenélni, grafikkákkal szórakozni, meg alkalmissal játszani is. Az biztos, hogy egyik kategóriában sem nyerd, de a hibája az erőnye is: semmire se jó igazán, de egy kicsit azért mindenre. A babrálgást meg nem a PC hardverének köszönhetjük, hanem annak a lakberendező terrorrapasztónak, akiket egy kapuról elvezetett szözi vezet, és azzal vannak elfoglalva, hogy ablakokat nyitnak a világra. Sajnos a 95. próbálkozásukra is csak egy vakablak sikerült, de még mindig nem adták fel. Ha a Win95-ös Chicago munkácimen fejlesztették, javaslok rögtön egy nevet a Win2000-hez is: legyen mondjuk Harlem. Tisztelet 576. Zolee és immáron CoVbo! Tudom, sokan kívánják halálodat. Vissza Zolee-t szlogennel, de én mellette állok, mivel biztos tudta, hogy kinek a kezébe adja az 576 sorsát. Még a Kompijter Karácsonyon Zolee bátyó megemlített nekem egy CD-mellékletet, méghozzá márciusra. Szeretném meg tudni, te hogy látod az elkövetkező hónapokat és a CD-melléklet sorsát. Endrédy Tibor, Budapest.

Igen, ez is érdekes téma volt ebben a hónapban. Nem tudom, hogy a Zolee mire alapozta azt a márciust, de ha mondott évszámot is (és az 1997. volt), akkor azt csak költői túlzásnak kell venni, lévén enyhén poétikus lélek. En a rutinosabb voltam a "majd lesz"-esmel, mert az határidő kérdésében valamilyen nagyobb mozgási szabadságot engedélyez, mint hoihi dátumok. Hogy hogyan látom a CD sorsát?

a) kell némi idő, míg normális tartalommal összehozzuk, mert szemetet nem öhajtunk kiadni;

b) van itt a gazdasági ügyeknek egy irányítója, akit nekem még nagyon meg kell gyógyznom arról, hogy nekünk érdemes ezzel foglalkozni;

c) ha lesz egyszerű egy ilyen '576Mbyte', akkor az biztos, hogy nem mellékletként, hanem önálló kiadványként fog megjelenni.

Nyár előtt semmiképpen nem várható ilyesm, de a fejleményekről majd egyébként is folyamatosan tájékoztatom a nagyérdeműt, és alkalomadtán nyilván találos kérdéseket is felteszek a tartalmi elvárások ügyében.

Kévdés hallgatóink! Kísérleti adásunkat átmeneti időre (úgy kábe egy hónapra) kóros éter- akarom mondani: helyhiány, valamint karbantartási munkálatok miatt megszakítjuk. (Épp itt az ideje, hogy ennyi ptyörészés után valaki a karjában tartson.) Önök Vidám Gézát, a tumor nagykövetét hallották...

Különféle játékgalmazó cégek igen érdekes háziállata a marketinges fióka, aki manapság igen fantáziadús névre hallgat: Public Relations Manager, avagy rövidrebbet: PR (franciánál Pierre). Az 6 dolgai közé tartozik meggyőzni a különféle újságokat, hogy csodaszépeképet írjanak anyacégre legfrissebb stuffjáról, továbbá rábírná a nagy- és kiskereskedőket, hogy rendeljenek a cuccból, de bőven. Ez mondjuk a Blizzardnál, Lucasartsnál vagy a Bullfrognál hálás szakma, mert az embernek tulajdonképpen semmi dolga, meg minden magától – egyéb helyeken kicsit cikisebb, mert ha a produkció enyhén – már bocsánat a kifejezésért – sz'r, akkor is produkálni kell valami eladást, legalábbis annyit, hogy legalább a befektetett zsetont (vagy részét) visszahozza a projekt. Ilyenkor derül ki, hogy ki a jó manager. Az első szisztema sajnos hazánkban még nem igazán honos, de én azért a PC Formátalon lekötvettem. Onnan kiderült, hogy a PR olyan ilyen, aki drága helyekre viszi kajáljai a Főszerkesztő Úr, utána pedig beüti vele egy pubba, Guinness rendel bőven, végigsimít teshetálló ruháján és szöke hajzuhatag, elővilantja Playboyba illő combjait, és miközben egy previewCD-t csúsztat szembebe, édes csacskaaságokat suttag a földre. (Ez a cselekményszorozat az XY kromoszómákkal rendelkező PR-ekre vonatkozik, az XX-ek combvillantásait és csacskaaságait rendszerint orrvaverés követné, szóval ők más technikát alkalmaznak, amit most nem részleteznék). A PC Formatosok marha mázlisták, mert ez mifelénk nem divat, pedig én éhes is vagyok, nemkülönbön szemjas, és egyébként is marhára érdekelnek a szözik mindenféle csacskaaság. (Mindegy. Talán idővel begyűrűzik hozánk ez a tendencia is. Azt még kibekkelem, és onnan fényes jövő vár rám.) Ha mindez nem működik, jön a PR kettes számú trükkje: valamilyen frappáns ajándékkal ruháztatja el a t.FU-t. (Főszerkesztő Úr. Ezentúl rövidítésekben fogok társalogni, az biztos menő.) Képzőpnt sajnálatos módon nem küldenek, ellenben mindenféle tárgyakkal kedveskednek az embernek. A fantáziahiányos PR pólokát, matricákat meg efféle sablonos marhaságokat küldözget, amit FU majd alkalmissal különféle rejtélynek formájában átpasszol azoknak, akiket igazán illet (mármint nektek); poénosabb PR pedig valami frappáns, egyedi cuccal próbálja felkelteni a figyelmet egy adott játék iránt. Néhanélvnt mostanában kicsit megfektüdnek, szóval mindenképpen meg kell, hogy osszam veletek (a képmínőségért már előre elnézést kérek, de a tárgyak intenzív 3D-ben léteznek, én viszont csak mezei 2D scannerrel rendelkezem).

Óra: A mai rohanó világban köztudomásúlag igen fontos időmérő eszköz. Erőteljes dizajn jellemzi, aminek citromsárga színe az különös hangsúlyt. A számlap Time Commando feliratának jelentését ezidáig nem sikerült megfejtenem, miként azt sem, hogy melyik játék repjekéit érkeztet. A képből ugyan nem derül ki, de jár (egy óráról ez igen figyelemre méltó teljesítmény). Visszafelé. Rendkívül kancsal, illetve tükrörel rendelkező felhasználónak ideális óra. Tulajdonosa jelenleg Nóra. (Ő az a lány, aki abszolút nem tudja, hogy mikor lesznek Mordály Szombat akármityk a következő számban, ha felhívás bennünket. Azt viszont rendszerint tudja, hogy mi-mit és hol hagytam el, így tehát kérétek MK-talalós kérdéseket nem nyagogni.) Igazából egyébként engem illette, hogy mindig tudjam, mennyi időm van még lapzártáig.



Ujj: Nem túl ujj, inkább réggi. Jelenleg a Zsolt tulajdonát képezi. Igazából egyébként engem illette, mert ugyan teljesen real 3D, de alja lapos kiképzésének köszönhetően, a monitorra helyezve valóban mutathat: Már megint lekésted a lapzártát! Egyébként a Ripperrel együtt jött. Ha valaki hasonlóan kapott volna, az haladéktalanul jelentkezzen az ór- és embitegogondozóban.

Bűzbomba: Három darabból álló szet. Illetve háromból állott egykoron, ugyanis ez az én tulajdonomat képezte. Következésképpen már nincs belőle egy darab sem. Teljesen egyetérték a dobozon álló felirattal, miszerint *Il se répand une odeur nauséabonde, qui cependant disparaît rapidement*. En is pont ezt akartam mondani. Nem tudom, hogy melyik játék promója volt, de valami viking csoport csinálhatta. Legalábbis úgy hírlík, 'valami büzik Dániában'. Meg ott is, amerre jártam.

Táska: Hát ez kérem az elrettentő példa. Képzéljétek el, hogy a Nóra (leírás lásd fentebb) meg a Zsolt (felírás lásd lentebb) megénekelték az én kis szerény batyumat, ami egy – viszonylag – nagyrétű reklámszatyor. Ebben hordtam vala a dolgaimat, már amelyiket nem felejtettem ott, ahol éppen jártam. Jó, mondjuk a lila-fehér szízes nyomdahiha lehet rajta, lévén egyéniségemhez jobban illik a zöld és a fehér kombináció. Ehhez képest ezt a jól bejárattot jószágot lecséréltették velem egy Blam Machinehead-tatýra. Blam-ás! A szerkezet egyébként nem rossz, de sajnos nem tudom bemutatni, mert nem fogja a scanner. (Tudjátok, ilyen műszálas szemét, meg fekete is...) Viszont előtárom a megénekelt szatyorkámat, vagy legalábbis egy preview (vagy inkább: postview) változatát, már amennyit hite tudtam gyúrni a scannerbe – na most csak annyit mondok, hogy te elcsérélted volna!)



ÉRKEZÉSI OLDAL

Kénytelen-kelletlen felelevenítjük ezt a lassan már feledésbe merülő rovatunkat, amiben olyan forró anyagokról adunk hírt, amelyeket még meg sem lehet fogni – vagyis már lapzárta után kaparin-tottuk kezünkbe őket. (Ha úgy tetszik ez egyébként némi útmutatóként is szolgál következő számunk tartalmát illetően, de felfogható akár a PC-s Hírek folytatásának is.) Fantasy-rajongók valószínűleg mind a 20 ujjukat megnyalják majd a **DRAGON LORE II** láttán, amelyben Werner von Wallenrod, a Sárkánylovag szerepében kell megkeresnünk eltűnt sárkányunkat és megvédelmeznünk az Álomk Völgyét a rátrőrd hordóktól. A Cryo programozói, akiknek a játék első része mellett a Lost Eden és a Dune is a lelkek szárad, több mint 80 órányi játékot és 60 szereplőt ígérnek az igen izlősen kivitelezett, full 3D környezetben.

Most kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command & Conquer indított útjára. Az első trónkövetelő a **KRUSH, KILL'DN'DESTROY**, amely egydi módon fantasztikus, Mad Max-szerű környezetbe helyezi a real-time stratégiai játékoktól megszokott játékmenetet.

Szintén a C&C inspirálhatta az Interplay legújabb nagy durranását, a **M.A.X.-et** (Mechanized Assault and Exploration). Mind a grafika, mind pedig a játék logikája is erre a példaképre enged következtetni – azaz a különbséggel, hogy az összeszapasok itt körköre osztva zajlanak, nem pedig realtime-ban.

It Sucks! Ez a frappáns angol kifejezés a védjegye az MTV két imbecillis rajzfilmsztrájának, Beavisnek és Buttheadnek. A Virgin egy négy darabból álló budget-gyűjteménnyel "örvendeztette" meg azokat a PC-tulajdonosokat, akiket nem idegesít halálra ez a két tahó. A Little Thingies kis játékok gyűjteménye B&B-vel a főszerepben, a Calling All Dorks egy "szórakoztató" utility, amivel tovább ronthatjuk amúgy sem túl erős lábakon álló Win95-ünket, a Wiener Takes All egy igen elmés kérdés-felelek játék – és a negyediknek is van címe, de most épp beesett az asztal mögé, és annyit nem ér, hogy lehaladjak mögé...

Szegény Lara Croft és a **TOMB RAIDER** helyhiány miatt kimaradt ebből a számból, de most már biztos, hogy márciusban végigme-gyünk rajta. Mármint a játékon.

Alig jelent meg **STEEL PANTHERS II.**, már itt is van hozzá a **SPII CAMPAIGN DISK**, rajta pedig három új campaign és harminc scenario.

Megjött az első scenario dísz a Red Alerthez is. Az **ARE YOU READY & ALERT?** 100 új pályát és egy csomó új apróságot tartalmaz a játékhoz '100% non-official'-formában, vagyis nem Westwoodék követ-ték el őket. A következő számunkig azonban minden bizonylan megjelenik a hivatalos Westwood-kiegészítés is **COUNTERSTRIKE** címen.

A golyóbvütiök két új flippernek örvendezhetnek ebben a hónapban: az egyik a Sierra Windows bázisú **3D ULTRA PINBALL**-jának 2. része, **CREEP NIGHT** címmel, a másik

pedig egy újabb csepp a 21st Century flipperének óceánjában, és **SLAM TILT** névre hallgat.

A Doom-klonok megszállottjai sem panaszkodhatnak, hiszen a Virgintől megjött **A THE TERMINATOR SKYNET**, amelyben 8 önálló küldetésben kell megvédenünk a támadókat a SkyNet-terveket. A szokásos Doom-vághóid csini full SVGA-ban, vérmes robotokkal, rettenetes fegyverekkel, továbbá a már szinte elmaradhatatlan multiplayer opcióval, ahol nem fognak bennünk különféle küldetésekkel nyagogni – egész egyszerűen csak le kell mézárólnunk mindenkit. A lemezen egyébként található még egy SVGA-upgrade a Terminator: Future Shock-hoz is.

Grafikus kalandjáték is jutott erre a hónapra, nevezetesen a **3 SKULLS OF TOLTECS**, akarmondani: A 3 KOPONYA, hiszen a játék teljes magyar nyelven is kapható. A helyszín az USA Arizona állama, az időpont pedig 1866., a Vadnyugat hőskora. Por, fullasztó hőség, részeg cowboyok – főhősünknek, Fennimore-nak ilyen kellemes kullisszák között kell megtalálnia a három tölték koponyát, ami talán végre gazdaggá teszi. Grafikailag erősen a Discworld II-re emlékeztető interaktív rajzfilm, s mint ilyen, hasábjainkon természetesen várható róla egy szép kis végjátászás. Külön kellemesség a – majdnem – teljesen magyar nyelvű kommunikáció a játék egészében. Kevésbé kellemes mondjuk az a tény, hogy a magyar verzió tesztelői nem végeztek valami alapos munkát (már amennyiben voltak

ilyenek, és egyáltalán végeztek valamit). Enyhén zavaró ugyanis, hogy ha egy szöveg magyar fordítása hosszabbra sikeredett az angol eredeténél, a szöveg vége szöveg lemarad. Erre még mondjuk rá lehet fogni, hogy a kaland-feelinget fokozza, már mint ki lehet találni, mi állhatott ott. De ez lenne a legkisebb gond, van ennél egy pár számmal nagyobb, ami szintén a tesztelők értékes munkájára vezethető vissza. Akad egy helyszín indiánéknál, ahol vizitünk alkalmából Norton Commanderünk barátságos és ismerős ablakaiba pottyannak vissza – azaz a játék szépen elszáll. A magyar kiadó már értesült a dolgról és a hibát egy patch lemezzel próbálja orvosolni. Háááát, nem is tudom... Bár nincs kizárva, hogy a magyar kiadó marketing-konceptiójához szervesen hozzátartozik, hogy darabokban adják ki a magyarított verziókat: a Red Alertnél például a CD megjelenéséhez képest két héttel később adtak kézikönyvet (a viszonteladókig meg kínosan mosolyogva postázgathatták azoknak a vevőiknek, akik enélkül is hajlandók voltak megvásárolni); most akkor majd mindenki kap egy teljesen free patch-lemezt, mintegy extra bonusként és esetleg játszhat a játékkal, amit kifizetett. Nem csodálom, ha a cég viszonteladónak dolgozó átmenetileg felvennek a Patch Shop Boys nevet. Érdeklődve várom, hogy a következő magyarított produkció-nál miféle újdonságokkal rukkol elő a jeles kiadó – az ilyen ígéretek próbálkozások mindig magukra vonják figyelmemet.

CoVboj



Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

**negyed évre: 850,-
fél évre: 1.650,-
egy évre: 3.200,-**

**Megrendeléseket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére
(1389 Budapest, Pf. 132).
Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.**

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Amiga szülőmőgé nyomtatvány és kiegészítőket eladó, külön is! Tel.: 290-8480

EGYÉB KÍNÁL

Eladó Sony PSX + joystick + 1 demo CD + 2 CD 60.000Ft-ért. Cím: Kádár Zoltán 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94. ALP. V/38. Tel.: 162-19-72

Eladó egy SEGA MD2 + 9 játék + Menacer + 3 joy (egy 6 gombos). Ár: 55.000Ft. Érdeklődni du. 14-tól. Cím: Balogi István Tiszafüred, Vajgány ú. 6. Tel.: 06/59/353-920

Nagyon sürgősen eladó SNES-er Justice League, SF2T, Toy Story, NBA LIVE '96, NHL '96. Érdeklődni lehet: 226-28-43

Olcsón eladó egy új Saturn + 1 pad + demo CD + RF kábel és külön eladó A Guardian Heroes (egyben is) Továbbá eladó MD-ra két kazi. Erd.: 46/861911 (17 óra után!)

Eladó egy SMD + 2 joy (egy 6 gombos) + MK2 + Sonic1.3. kb.:30.000Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06/89/353-146. Cím: Rechy Balázs 8630 Balatonboglár, Erzsébet u. 90.

Eladó SEGA Game Gear 2

játekkel (Columns, MK) + adapter 12E FI-ért. Erd.: Lázár Endre Szécsanak, Follach M. út 20. Tel.: 06/56/428-191

Eladó SEGA MD játékok: NHL '97, NHL '96, NBA 96 és Nintendo Four Players Tennis. Tel.: 06 87/438-820 (16-18 óra között)

Eladó egy japán rendszerű SEGA Saturn 2 programmal (Virtua Fighter Remix, Daytona USA). Tel.: 113-95-70

Újzserű állapotban lévő SEGA Saturn szintén megkímélt állapotú játékokkal eladó. Alapárp: 40.000.-Ft. MPEG modul (Video CD-k

lejtéséhez) + demo CD: 25.000.-Ft. Panzer Dragon, Daytona USA, Sega Rally: 7.000Ft/db, Virtua Cop + fénypistoly: 10.000Ft. Tel.: 326-61-37

Eladó SNES + 2 joy 16.000Ft, továbbá SFX converter 2500Ft., SF2T (USA), Flashback Dragon, Int. Sup. Star Soccer 6000Ft/db, Doom 8000Ft. 06-99-382-899 (19 óra után, Zsolt)

PSX programjaimat eladnám vagy elcsérelném: FIFA 96, Total NBA 96, Face to Black, Impact Racing, Hardcore 4x4, Mortal Combat Trilogy, Shockwave Assault. Tel.: 256-68-02

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánzemélyeknek: 20 szög 500,- Ft (áfaival) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szönek számít)
Közületeknek: 20 szög 1000,- Ft (áfaival) minden további szó 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írni. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

A fejteletre állítottuk a világot! Nagy Közvéleménykutató Hadjárat

Dear Olvasó! Az lenne a tiszteletteljes kérésem, hogy ugyan adj már választ pár talányos kérdésemre izlésséddel kapcsolatban. A segítségét nyújtana nekünk a munkánkban, ha a kitöltött kérdőívet március 20-ig visszapasszolná a szerkesztőség címére. Előre is kösz a segítséget.
(Egyébként már most gratulálok minden győztesnek, aki az összes rubrikát besatírozta, illetve az összes kérdésre az utolsó választ tartja megfelelőnek. Közöttük nagyszámú, kitöltetlen kérdőívet fogok kisorsolni.)

1. Mennyi idős vagy?

- 14 év alatti
- 14-21 között
- 21 felett
- nagyon

2. Milyen gép(ek) van(nak) hatótávolságban otthon/ az iskolában/munkahelyeden?

- PC 386/486
- PC Pentium
- valamilyen konzol (PSX, SAT, N64)
- egyéb (Amiga, 64, stb.)
- mosógép

3. Mióta olvasod az 576 KByte-ot?

- több mint 5 éve
- 2-5 éve
- 1-2 éve
- csak az utóbbi időben
- én a Bravot olvasom, ez az újság a bátyámé

4. Hogy jutsz hozzá az újsághoz?

- előfizetem
- újságosnál vásárolok
- utánvétel
- kölcsönkérem a haveroktól
- lopom a nyomdából

5. Mi a véleményed az újság áráról?

- megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
- megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném

- megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
- költői kérdésekre nem válaszolok

6. Mi a véleményed az újság jelenlegi designjáról?

- megfelel
- jobb lenne, ha nem lenne színes a háttér
- nem tetszik, a következőt javasolnám:

- mi az a design?

7. Mi a véleményed a mostani szíves kép/szöveg arányáról?

- megfelelő
- túl sok a kép, több szöveget szeretnék
- túl sok a szöveg, több képet szeretnék
- túl kicsik a képek
- túl kicsi a szöveg
- se kép, se hang

8. Mi a véleményed a cikkek tartalmáról?

- megfelelő: ismertetőket várok a játékokról, összetettebb kalandjátékokról néha jöhet egy végigjátzás
- jó lenne, ha minél több végigjátzás lenne, még akkor is, ha ez a cikkek számának csökkenését eredményezi
- jó lenne, ha a bonyolultabb játékokhoz kezelési útmutató is lenne
- milyen cikkek tartalmáról?

9. Oldalszámnövelés esetén elfogadnál-e 15% körüli áremelést?

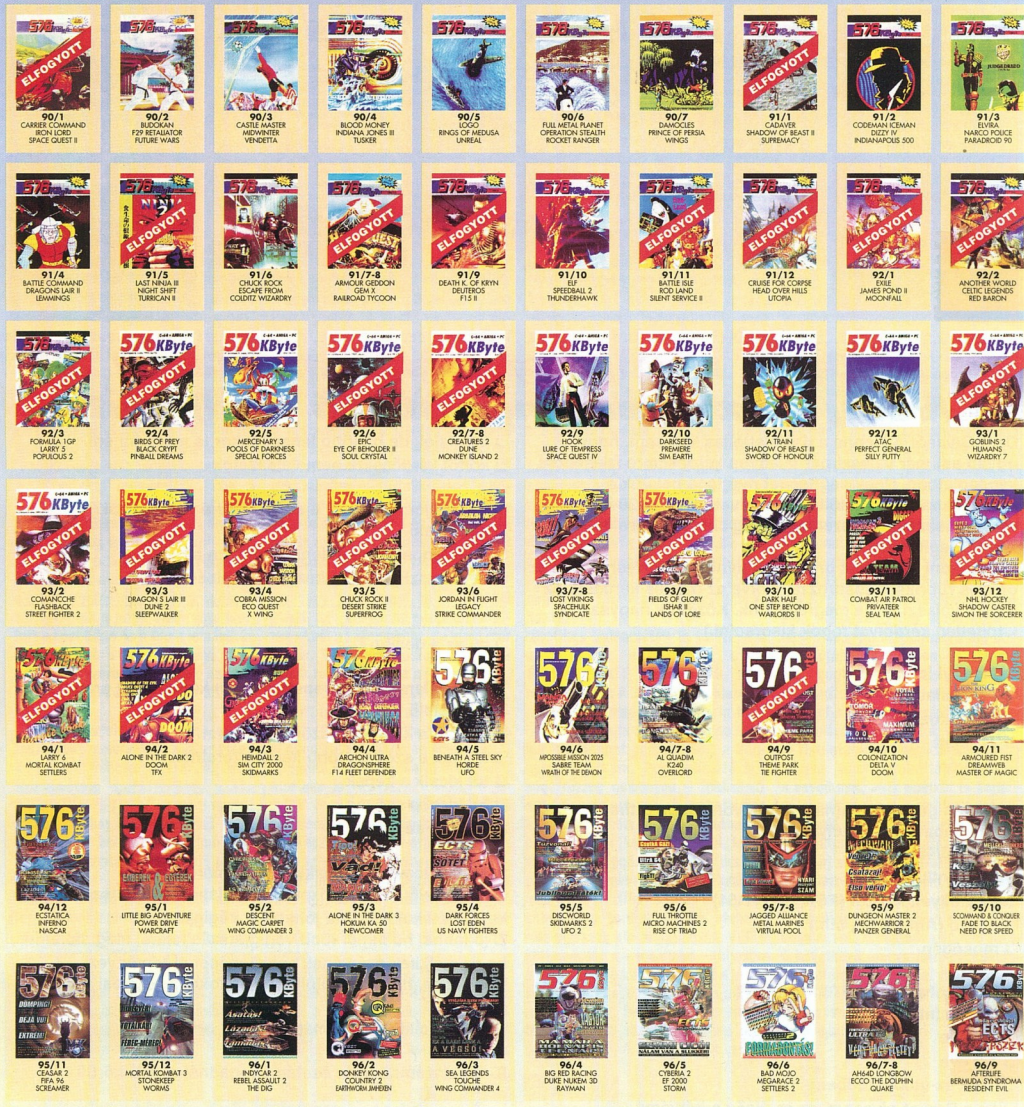
- igen
- nem

10. Van-e modemed/Internet hozzáférése?

- van, és egész nap a hálón lógok
- nincs
- van, és anyámat Modemi Moore-nak hívják

11. Egyéb javaslat/észrevétel az újsággal kapcsolatban:

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:
 az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglevő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.
Legjobb ajánlónk:
 az 1995-ös évfolyam (12 szám) renkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rőszásein postautalványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "REGI SZÁMOK!"



90/2 79,- 91/2 79,- 92/5 98,- 94/4 98,-
 90/3 79,- 91/3 79,- 92/9 98,- 94/5 98,-
 90/4 79,- 91/4 79,- 92/10 98,- 94/6 98,-
 90/5 79,- 91/5 79,- 92/11 98,- 94/7 98,-
 90/6 79,- 91/6 79,- 92/12 98,- 94/8 98,-
 90/7 79,- 91/7 79,- 92/13 98,- 94/9 98,-

168,- 95/1 218,- 96/1 318,-
 168,- 95/2 218,- 96/2 318,-
 168,- 95/3 218,- 96/3 318,-
 336,- 95/4 218,- 96/4 318,-
 218,- 95/5 218,- 96/5 318,-
 218,- 95/6 218,- 96/6 318,-
 95/7 99,- 96/7 318,-
 95/8 99,- 96/8 318,-
 95/9 99,- 96/9 318,-
 95/10 99,- 96/10 318,-
 95/11 318,- 96/11 318,-
 95/12 318,- 96/12 318,-

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetők az 576 KByte hat évfolyamból az alábbi példányok.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BIG RED PACING	3999	LEMMINGS 3D	4999	PINBALL 2000	2999	SPACE HULK	2999	(MAYGAR LEHÁSSAL)
100 CLASSIC ACTION	1999	BIRDS OF PREY	3999	LITTLE DRIVL	3999	PIBALL CONSTRUCTION KIT	10999	SPECTRE VR	3999	TRACK ACTION
100 FIGHTING ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999	LUKS FUNKY	2999	PIRATES GOLD	3999	SPEED HASTE	4999	TRAPSHOT TYCOON DELUXE
100 RACING ACTION	1999	BLACK STONE	2999	LUKS FUNKY 2	2999	PIRATES GOLD	3999	SELLING PARTY PAK	3999	TUNNEL BI
100 SPORTS ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	2999	LUKS FUNKY 3	2999	POWER LOSS	3999	SPOR	HVJ	(MAYGAR LEHÁSSAL)
1000 GAMES ENVC.	2000	BLOODYNET	3999	LUKS FIGHTER	4999	POWER CORRUPTION I & IES	6999	STAR BALL	3999	UPD EMEY UNKNOWN
11TH HOUR	4999	BLOODWING	3999	GENEWARS	11999	POWER OVER	6999	STAR CONTROL 3	11999	ULTIMATE SOCCER ENIC
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	BOB	3999	GOBLINS 1 & 2	2999	PRIVATEER	3999	STAR CRUISER	3999	UNDER A BELLING MOON
1944 ACROSS THE MINE	3999	BURSAU 13	3999	GRAND PRIX MANAGER	3999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999	STAR GENERAL	11999	UNIVERSE
3D ULTRA PINBALL	3999	BURZ ALDRIN RACE	3999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999	PRO PINBALL - THE WEB	7999	STAR WARS TRILOGY	4999	US MARINE FIGHTERS
7TH QUEST	HVJ	C&C WARCHRAFT II TOOL	4999	GREAT HITS 94-95	1580	PSYCH DETECTIVE	3999	STAR WARS	3999	US NAVY FIGHTERS CLASSIC
ABC.W.WORLD OF A.	10999	CADILLACS DINOSAURS	4999	DREAMBEE	3999	MAGIC CARPET 2	8999	STAR WARS	3999	US NAVY FIGHTERS '97
ABSOLUTE PINBALL	9999	CANNON FODDER 2	2999	DUNE	2999	MAGIC CARPET DATA	4999	STAR WARS	3999	VIRTUAL CUP
ARISE	9999	CAPTAIN QUASAR	9999	DUKE	2999	MANIAC SPORTS	3999	STAR WARS	3999	VIRTUAL FIGHTER
ACES OVER EUROPE	2999	CAR & DRIVER	2999	EGYPTI SIEGE	3999	MAGIC CARETS	3999	STAR WARS	3999	VIRTUAL KARTS
ACTIA SUCOR	3999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999	ESTRATA	4999	MASTER OF ORION II	11999	STAR WARS	3999	VIRTUAL SNOCOR
ADV. CIVILIZATION	4999	CHAOS CONTROL	3999	EP2000 EVOLUTION	19999	MAX	4999	STAR WARS	3999	VOLDED & PIPE MANIA
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONICLES OF THE S.	4999	EP2000 TACTICOM	5999	MEGAPAK 6	9999	STAR WARS	3999	VOYAGER
ATERRACK	3999	CHRONOMASTER	3999	ERASER TURNAROUT	11999	MICROGOLF	4999	STAR WARS	3999	WAYS OF WAR
ATRIELITE	4999	CIVIL WAR	9999	EVOLUTION CIV. II DATA	14999	MONKEY ISLAND 1&2	4999	STAR WARS	3999	WARCOMMAND EXPLOSION
AHAD KOREA MISSION DESK	7999	CIVILIZATION	3999	EXTRACTORS	3999	MORTAL COOL	3999	STAR WARS	3999	WARCRAFT
AHAD LONGBOG	12999	CIVILIZATION II	11999	EXTREME RISE OF TRAD	3999	MUPPETS INSIDE	7999	STAR WARS	3999	WARFIELD 2 DELUXE
ARCADE RANGER	1999	CLONAZION	3999	F17A	11999	NASCAR	3999	STAR WARS	3999	WARHAMM
ALION	9999	COMMAND & CONQUER	9999	F17A FLEET DEF. SCEN.	3999	NASCAR 2	10999	STAR WARS	3999	WARHAMM II
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COMMAND & CONQUER	9999	F14 STRIKE EAGLE II	3999	NASCAR 4 TRACK PAK	3999	STAR WARS	3999	WARHAMM III
ALEX WICKETT	3999	COMMAND & CONQUER	9999	F22 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRACK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM IV
ARCADE ARCADE	1999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 TO BLACK	9999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM V
ARCADE EXPLOSION	1999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 ATTACK	9999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM VI
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM VII
ARCHIBALD	3999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM VIII
ARCHIMEDIAN DYNASTY	11999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM IX
ARMORED FIST CLASSIC	3999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM X
ASSAULT RISKS	4999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM XI
BAMBI	4999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM XII
BENEATH A STEEL SKY	3999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM XIII
BEST 30 GAMES	2999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM XIV
BEST GAMES OF 92	2999	COMMAND & CONQUER	9999	FAS2 LIGHTNING 2	11999	NASCAR TRUCK PACK	4999	STAR WARS	3999	WARHAMM XV

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100.000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Futóbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

1 + 5 JÁTÉK

BLAZE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CRUZER	1999
BLUES BROTHERS	1999	REBELLION OF THE PHANTOM	1999
BOMBZILL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1 + 50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F15 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GENSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

ALL DOGS GO TO H.	1999	PATRICIAN	4999
ANC. ART OF WAR IN SKIES	4999	PATRIOT	4999
BATTLE ISLE DATA	3999	PEPPER'S ADVENTURE	2999
BREACHUR	2999	PIZZA ZITRON	4999
COMMUNIC	7999	PIZZA ZITRON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PYROTECHNICA	3999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	REALMS	2999
DAEMONSGATE	3999	RETRIBUTION	3999
DANGER	1999	REBELLION OF THE PHANTOM	1999
DARKSEED	4999	REX NEBULAR	4999
DESCENT	3999	RINGWORLD	3999
DREAMWEEB	2999	SENSIBLE GOLF	7999
DUKE ENIGM 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	3999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	STAR CONTROL II	4999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999	STAR CRUISER	3999
FIGHT SIM TOOLKIT	2999	STARLORD	3999
FLUX	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
FREED	4499	TEST DRIVE 2	2999
GUILTY	3999	THE CYCLES	3999
GUNSHIP 2000	4999	THE FIGHTER DEF OF EMPIRE	3999
HAND OF FATE - KYR2	2999	TRANSPORT TYCOON W.V.	3999
INDIAN JONES DESK ADV.	2999	ULTIMA 7	2999
INFERNO	5999	UNIVERSE	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	WW2 EUROPEAN CAMPAIGN	2999
MIDWINTER II	2499	X WING IMPERIAL PURSUIT	3999
PACIFIC ISLAND	3499	ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

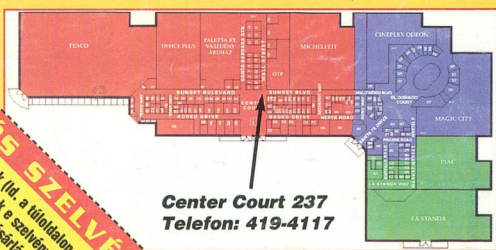
HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVENY
PC CD-ROM akciónk (ld. a titoldalon) a pirosszal jelölt tételekért! Csak a szelvény bemutatásával érhetőes. Vásárlásakor hozd magaddal, hogy rajtad is megrendelhesd!

Arckép: 11-19 évekig érvényes!