

Számítástechnikai magazin

576 KByte

M E L L É K L E T Ü N K B E N :

a legfrissebb **MORTAL KOMBAT 3** speckók, a leggyilkosabb **WARCRAFT 2** varázslatok, a legtutibb **TRÜKKÖK** minden géntípusra, és a 100 legnyerőbb tipp a **COLONIZATION**-hoz.

Ásatás!

Földünk biztos pusztulása helyett idegen civilizáció nyomaira bukkanunk: ez kutatásunk eredménye a **THE DIG**-ben.

Lázadás!

Ismét kitört a rebellio. A cél nemesebb, az akció kajakabb. Ezt nyújtja a **REBEL ASSAULT 2**.

Támadás!

A hörgéseket elnyomja a csatározás, édeskés vérszag úszik a levegőben: a **WARCRAFT 2**-ben gőzerővel arat a halál.

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 159,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-				

Boldog új esztendőt mindenkinek! Remélem nektek szerencsésebben kezdődött az év, mint nekünk. Egy különösen veszélyes vírusfertőzés (nem a Péntek 13, hanem az úgynevezett influenza) miatt 1 hetet csúsztunk a megjelenéssel. Viszont hiszünk a mondásban: ami rosszul kezdődik, biztos jól folytatódik és végül jól sül el. Ránk is fér majd a szerencse, hiszen rövid előkészítő munka után nagy lépésre szánjuk el magunkat; a már előzőleg beharangozott arculátváltás áprilistól várható. Olvasóinkat a februári számban komoly kérdőíves közvéleménykutatásnak szeretnénk alávetni, hiszen a változtatás csak egyetértésben valósulhat majd meg. A kérdőív összeállítása folyamatban van, addig is készítsétek gondolataitokat.

Egy röpké beszámoló erejéig visszakanyarodnék az óévhez, egészen pontosan annak legutolsó eseményéhez, a Computer Karácsonyhoz. Sajnos évről-évre kevesebben látogatják a rendezvényt, legalábbis a jegyeladási összesítés ezt jelzi, bár mi a standon állva nem nagyon éreztük, hogy lanyhult volna a roham. A drágaság ellenére azért mégis sokan érkeztek vásárlási szándékkal, persze 1-1 óriásposzter, meg a két nap alatt kiosztott 3000 ingyen újság sokat dobott a vásárlási kedven. A standunkon eredetileg az Ultra 64-et szerettük volna kiállítani, de bennünket is váratlanul ért a hír: a gép japán kiadását '96 márciusig, amerikai piacradobását pedig szeptember végéig eltolták, európai változata pedig a hírek szerint csak valamikor '97 elején várható (akkor meg már minek). A témáról bővebben a Hírekben olvashattok. Azért volt PS-X-es Mortal 3, Destruction Derby és WipeOut, Pentium erőgépeken, élethű kormányok segítségével pedig a Screamer és a Fatal Racing pörgött, no meg az EF2000 bemutató zajlott. Mi nagyon élveztük, és sokak már helyben, illetve számosan levélben jelezték, hogy körükben is osztatlan sikert aratott a kiállítás. Egyedül a hely szűkösségével voltak problémák, de sokak megnyugtatóására közölhetem, hogy előrehaladott tárgyalások folynak a már régen bevált, műegyetemi karácsonyozásról '96-ban.

Zolee



KÖVETKEZŐ SZÁMUNK FEBRUÁR KÖZEPÉN JELENIK MEG.

576

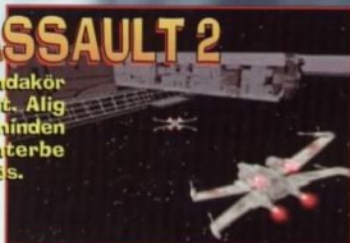
KByte

TARTALOM

Ide első számunk a "második részek" jegyében fogant. Számos nagy anyag vált történelemmé azzal, hogy újabb epizódja jelent meg. Persze vannak olyanok is, amelyek egycsapásra sztárrokka válnak. Ezek közül is bemutatunk néhányat...

REBEL ASSAULT 2

A Star Wars mondakör újabb taggal bővült. Alig hihető, de igaz minden eddigi részt kenterbe ver az új trónörökös.



INDYCAR RACING 2

A Forma 1-es autószereny-szimulátorok egyik legjelesebb képviselője is megfialt. Az utód kiköppött apja, csak még egy fokkal életrevalóbb.



THE DIG

Stephen Spielberg vérbeli alkímista: amihez hozzáer, vagy csak a nevet adja, az aranyá válik. A Dig a legújabb gyöngyszeme. 24 karatos!



WARCRAFT 2

Az orkok és emberek párharca tovább folytatódik földön, vizen, levegőben. És veresebb, elkeseredettebb, mint bármikor.



HÍREK	4-5
MORTAL KOMBAT MOVIE	6
VOODOO LOUNGE	7
FRANKENSTEIN	8
KNIGHT'S CHASE	9-11
RÉM KÉPREGÉNY	15
REBEL ASSAULT 2	16-17
THE 11TH HOUR	18
GRAND PRIX MANAGER	19-21
SONY PS-X ÚJDONSÁGOK	22-24
MEGADRIVE ÚJDONSÁGOK	25-27
SNES ÚJDONSÁGOK	28
GAMEBOY ÚJDONSÁGOK	29
CSEVEGŐ	30-31
INDYCAR RACING 2	32-33
THE DIG	34-37
MISSION CRITICAL	38
SHANNARA	39-41
3DO ROVAT	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
WARCRAFT 2	44-47

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomrás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/1-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Eldíszelhető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Lapunkban nem óhajtottunk a filmkritikákból rendszert csinálni, hiszen mégis csak játékokkal foglalkozó újság vagyunk, s mellesleg én is csak botcsinálta filmkritikus vagyok, ám úgy éreztük, a Mortal Kombat filmváltozatról - most, hogy már végtelenül szerencsén megtekinteni - mindenképp kell szólnunk még pár szót.

Nos, tehát még a múlt év decemberében egy hétköznapi reggelen a híres előtűgatók kezébe rajtam keresztül a már-már eltűntnek vélt T.J. kollégáig mindenki összegyűlt, aki (a legkevésbé se) számít, hogy megcsodálja az év filmjének ígért Mortal Movie-t. A film előtt némán csüngtünk a forgalmazó előadójának ajakán, aki néhány szóban ecsetelte, mit is jelent a filmhez használt Digital Experience technika. Tömören a lényeg: az audio - tehát a hang és a zene - CD lemezen van tárolva, a CD meghajtóját pedig a kópián található szinkronjelek irányítják. Ez tehát a tökéletes sztereó

Bevallom egy kissé idegenkedve ültem be az előadásra, hiszen még ma is átözömlött az agyamban az a kép, amikor a Street Fighter-re képes voltam 250 Ft-ot áldozni. Amióta felgördült a függöny, hamarosan elszállt minden előítéletem: ez a film tényleg olyan lett, amilyenek egy Mortal rajongó elvárná. A sztori nagyjából ugyanaz, amit a játék első részéhez használtak, a földi harcosok tehát mind megkapják valamilyen formában a "meghívójukat", s az enyhén szólva gyanús hajóira felszállva elindulnak a kegyetlen Kivülvilág felé. Hőseinkre már az űton orgyilkos ninják leselkednek, azonban Rayden, a Vihar Isten megvédelmezi őket. A cselekményszál tehát nem túl bonyolult: összegyűlnek a harcosok a tornára, és megverkednek.

Annak idején a Street Fighter filmváltozatának alkotói elküldték azt a bakijövet, hogy a történetet mindenképp valós környezetbe akarták helyezni, minek következtében a film

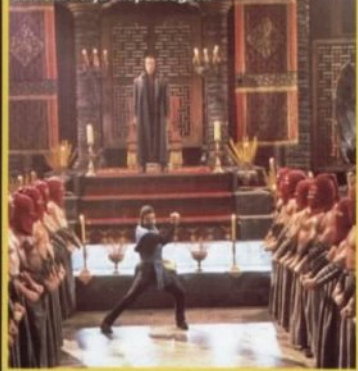


Hőseinkre már a hajón orgyilkosok leselkednek - Sonya nem sokra megy a pisztolyával.

tűzfűvészes fatality-vel is megpróbálkozik, Shang Tsung pedig az elhalálozottak lelkét gyűjti be. A földi szereplők közül Sonya egy "lábbal átdobást" próbál bemutatni (igaz elég hénára sikerül), Johnny Cage egy spárgás "mogyo-

MORTAL KOMBAT THE MOVIE

Sub-Zero Shang Tsung előtt demonstrálja képességét.



hangzónán kívül könnyű kezelhetőséget eredményez, hiszen filmszakadás vagy egyéb probléma esetén sem kell a hanggal bibelődni, a szinkron elcsúszása ki van zárva. Apró példa a tökéletes hangzás: a digitális elemény felhőtlenül élvezetéhez alaposan adtak kakaót a hangfalaknak, úgyhogy távozván a moziból, miközben Zolee kollégámmal megvittattuk a film eseményeit, a járókelők bizonyára azt hitték, hogy a nagyot hallók egyesületének találkozója volt a Kossuth Moziban. No de térjünk rá a lényegre!

EGY ÚJABB VIDEOJÁTÉK ALAPJÁN KÉSZÜLT BLŐDSÉG? EZÜTTAL NEM!



Középen Sub-Zero, körülötte pedig a leendő névtelen vesztesek.

egy-egy városban komolyan szart jelenetnek a közönség hängös hullámban tört ki. Ezzel szemben a Mortal sorozat bizsitos Kivülvilág, ami bármi megtörténhet, tökéletes helyszín. Szerepcsére a szereplők jellemének a megdermesztésre is több gondot fordítottak. Liu Kang a szokásos harcos, akit csak a bátyja halálának a meghosszabbítása érdekel, Johnny Cage egy békés filmsztár, akit életemben kívül senki nem érdekel, végül Sonya pedig a tipikus magányos harcos, aki úgy érzi, senkiben sem bízhat meg. Ráadásul az összes karakterhez tökéletesen választották ki a színészeket, tényleg mintha a játékból léptek volna

ki, a ninja harcosoknak még a ruházata is teljesen azonos.

AZ AKCIÓ

Most pedig elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ami a játék rajongóit legjobban érdekli: a karakterek küzdéstílusához. Nos, a film ebben a tekintetben is a maximumot nyújtja: van minden, Flawless Victory és különböző Fatality-k egyaránt, ám rögtön hozzá kell tennünk, hogy valószerűleg azért, hogy ne legyen korhatáros a film, vért szinte egyáltalán nem láthatunk. Sub-Zero buzdogny fagyasztgat, Scorpion a csákyját dobálja, sőt még egy

Goro megérkezett.



rozást" hájt végre Goro ellen, Liu Kangtól pedig egy biciklirúgást láthatunk.

A filmben szereplő trükkök is elég látványosak lettek, igaz néha zavaró, hogy egy-egy effektus elcsúszik a valódi háttérrel. Goro - ahogy beharangozták - valóban szenzációra sikeredett, a szájmozgása azonban nem a legtekélyesebb. Nagyon tetszett viszont, hogy Reptile a számítógépes technikának köszönhetően a filmben is szuny, lopakodó, csúszó-mászó hulláként kel életre.

Végül, de nem utolsó sorban a film zenéje is nagyban hozzájárul a hangulat fokozásához, a küzdelmek alatt pattogós muzsikát hallhatunk, a Mortal rajongóknak már bizonyára ismerősek is lesznek. A filmet a megszólaltatnak tehát felesleges ajánlanom - hiszen anélkül is megveszik rá a jegyet - ám bátran javasolom azoknak is, akik csak egy frankó akciófilmet szeretnének látni.



Még szerencse, hogy az inkvizítor ilyen hanyagul helyezte el a fáklyákat.

nesen a kútba hajítják. A kút azonban valójában egy időkapu, így hősünk 1329-ben találja magát, egyenesen Wolfram karjaiban.

A CELLÁBAN 1329-BEN

Velünk szemben Berwal a Trubadúr raboskodik. Berwal beszélni nem tud, de hát akkor legalább hagy zenélnen: vegyük fel a lantot, és hajtsuk át neki. Amikor az ör bejön, s megáll a cellánk előtt, rúgjuk oda Berwalhoz, aki ekkor a rendeltetésétől eltérően fogja a lantot használni. Berwal átdobja nekünk a kulcsot, tehát szabad az út. Ve-



Az öreg templomos előtt igazolnunk kell magunkat.

gyük fel a kardot, nyírjuk ki az újabb őrt, s persze az újabb kulcsot se hagyjuk ott. A nyitott teremben egy üveg bort vehetünk fel, majd ezután nyissuk ki a kulccsal a rácsot.

A lépcsőn felérve egy öreg vakember vándoroz az át a termen, ezalatt ne mozduljunk. Kutassuk át a tűzhelyet, majd a talált kulccsal nyissuk ki mellette az ajtót. Az ajtó mögött egy birka vár ránk, tehát rögtön fussunk, és kerüljük el. Itt egy hordó vizet láthatunk, valamint egy birkabőrt és egy pásztorbotot vehetünk magunkhoz. Menjünk át a birka melletti másik szobába, ott vegyük fel a sonkát, az üveget, és a vödört, amit merjünk is tele vízzel a hordóból. Ezt öntsük rá a nagy teremben a tűzhelyre, s másszunk fel a kéménybe (a kereséssel).

A TETŐ ALATT

Rakjuk a birkabőrt a harangba, így csendesen átlendülhetünk a túlsoldalra. A balszélső nyíláson távozzunk, majd a gerendákon haladva ismét balra fordulunk. Így eljuthatunk az alvó vakember fölé, ahol (rögtön ahogy beértünk forduljunk az öreg felé) a pásztorbottal kihorgászhatjuk az öreg csuháját. Folytassuk utunkat egyenesen, majd a következő teremben forduljunk jobbra, s a fal mellett ugorjunk le.

ISMÉT A FÖLDSZINTEN

Nyissuk ki a vasládát (ne toljuk), s vegyük ki belőle a "Lovagok Dalát" tartalmazó könyvet, és a hologrammot. Nyomjuk meg szemben a keresztet, s lám: egy titkos járat.

Szedjük össze az edényeket a vízzel, a szurokkal, a csontszénnel, és a léppel(?) együtt. Tegyük el a kis tört, majd a lépcsőkön felmenve a lúdtollat is, s vegyük le a szekrény tetejéről a fadóbozt. Álljunk az üres papír mellé, használjuk a könyvet, s a törrel feszítsük le róla az ékkövet. Használjuk a vizet, a lépet és a csontszén, így az üres edényünkben tintát kevertünk. Használjuk a tintát, majd álljunk a papír elé, és másoljuk le a könyvet a lúdtollal.

Most gyorsnak kell lennünk, nehogy Wolfram észrevegye, hogy eltűnt a könyv.



Mintha Juliette egy kicsit megváltozott volna.

Mielőtt azonban akcióba kezdenénk, öltünk magunkra a csuhát. Vissza kell tehát tennünk a könyvet és a fadóbozt a vasszekrénybe, majd rohanjunk vissza a másik terembe, s ott a fáklyát megnyomva gyorsan zárjuk le a titkos átjárót. Ekkor kinyílik a másik ajtó, és egy szerzetes lép be. Lépkedjünk szorosan a szerzetes nyomában, így kiérünk a kertbe, ahol mielőtt odaérnénk az örhöz (ahol szöveget is kezd a gép) nyissuk ki jobbra az ajtót, és gyorsan tűnjünk el a kertből.



Wolfram még néhány pokolfajzatot is ellenünk küld.

AZ ISPOTÁLYBAN

Ahogy belépünk, a sarokban egy faedényt találhatunk, ezt vágjuk a falhoz, s vegyük fel az így előkerülő kulcsot. Ezzel rögtön ki is nyithatjuk ugyanígy a zárt ajtót. Az új helyiségben a köasztonal egy könyvet találhatunk (olvassuk el), amiben egy altató elkészítésének a módja áll, ehhez pedig a

hozzávalókat a környező polcokról gyűjthetjük be. Rögtön ketyvaszok is össze az anyagokat a kémcsőben. Ha visszamegyünk a terembe, négy másik ajtó található nyitva. A cserzőműhelyből egy bőrvágó kést, a pékségből pedig két kenyeret hozhatunk el. Öntsük rá az egyik kenyérré az altatót, majd így már beléphetünk az öreg templomozhoz, akinek dobjuk oda ezt a kenyeret. A cella szobráról a bőrvágóval feszítsük le az ékkövet, majd ezt a műveletet ismételjük meg az ispotályban fellelhető összes szoborral. Közben persze az örökkel végezzünk, s vegyük fel a hullájuk nyomán ottmaradt kulcsot. Nos, tehát a könyvről leszdedet-

tel együtt nyolc köhöz jutottunk. A kulccsal nyissunk be a hullakamrába, s nyomjuk meg az asztalon fekvő holttest mellét. Így egy aranyszív kerül elő, amit helyezzünk be a sarokban a szoborba, majd siesünk a túlsoldalra ezalatt megjelenő szoborhoz,



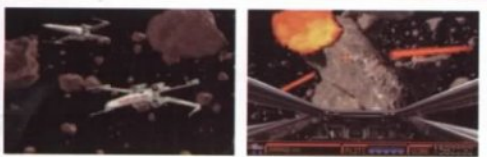
1 Első küldetésünk a Dreighton háromszöghöz vezet. A Tie fighterok nem jelentenek komoly nehézséget.



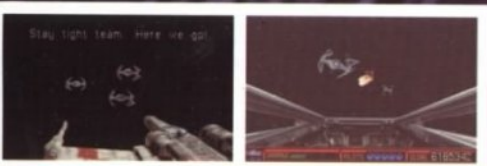
2 Könnyebb baleset után a Corellian landolunk. Utunk a bázisba vezet, ahol némi csetepaté után az elfogott Millennium Falconra leltünk.



3 Utunkat eltárazják - egyedüli esély a bányarendszeren való kimenekülés.



4 Aszteroidamezővel már az első részben is találkoztunk. Minden a technikán múlik.



5 Néhány Tie interceptor jelenik meg a légtérben - adrenalin szintünk rögtön megugrik.



6 Néhány perces katlanrepülés, majd egy jól irányzott lövés a hűtőrendszerbe. A bányász bázisnak annyi.



7 Gyakorlórepülés egy Tie fighterrel. Most értem meg, miért hullanak a birodalmiak ennyira: se pajzs, se komoly fegyver.

EGY ÚJ STAR WARS EPIZÓD SZÜLETETT

Emlékeztek még az első rész rajzolt szereplőire, pixeles filmbetűjére? Ugye mekkora szám volt akkor a folyamatos film fantasztikus hangokkal párosítva? Mindenkit a monitor elé szegeztet, és sokan ennek hatására vették meg első CD-romjukat. Azóta a PC-s "filmek" minősége rohamosan javult - párhuzamosan a hardware fejlődésével. Már ott tartunk, hogy a Rebel 2-t megfelelő géppel akár SVGA-ban is játszhatjuk, 20 képkocka/mp sebességgel, 22k hertz mintavételezésű sztereo hangokkal. De már egy 486dx66 is páratlan teljesítményt nyújt VGA grafika mellett. Ami a képminőséget illeti, nehéz lenne megmondani a Rebel 2-ről, hogy videót nézünk vagy játszunk. Az élőszereplős jelene-

STAR WARS REBEL ASSAULT

ketek blue-boxban forgatták és Silicon Graphics-szal készített környezetbe helyezték. A játékhoz felvett jelenetek egyébként ugyanavval a technikával készültek, mint a '97-ben megjelenő új Star Wars epizód - persze a játékban SVGA-val, 256 színnel találkozunk. Egyébként a fejlődést jól példázza, hogy a film forgatásához nem használtak hajómodelleket - mindent számítógéppel csináltak. Ha olyan látványos lesz a film, mint a Rebel 2, akkor valami csodát várhatunk.

ROOKIE ONE'S BACK!

Miután Rookie One felrobbantotta a Halálcsillagot, s ezzel lényegesen meggyengítette Vader nagúr flottájának erejét, úgy tűnt békés évek következnek. Ekkor a Lázadók még mit sem sejtettek a Birodalmiak új tervéről, egy titkos fegyverről, melyből már elkészültek a prototípusok, s csak napok kérdése egy éles bevetés...

Vader hadúr a hírhedt Dreighton háromszögben tartózkodott szuper csillagrombolóján. A Lázadók felderítői épp portyázásuk végére értek a Dreighton háromszögben, amikor a semmiből néhány Birodalmi gép tűnt elő, s pillanatok alatt izekre szagatták a három X-szárnyút. Vader nagúr parancsára gyakorlatot az a Sigma egység...

Ezután kerülünk mi a képbe egy B-szárnyún: az űrben portyázva üzenetet kapunk az Millennium Falconról, amely a Corellia bolygón észlelt valamit, de leszállás előtt észrevették, s tűzharcba keveredett a Birodalmiakkal. Utunk természetesen a Corelliahoz visz.

A játék indítás után rögtön a indítomenübe lép, ahol a szokásos dolgokat állíthatjuk: hangkártya, felbontás minősége, képkocka/mp stb. Emellett itt is átvethetjük a kézikönyvet, rendszerinformációt kérhetünk le (érdemes), bootdisket készíthetünk. Külön csemege, hogy a nehézségi fokozatot is kedvünkre állíthatjuk be. Nemcsak a három adott fokozat közül válogathatunk, hanem a difficulty editor-



Régi ismerősünk tűnik fel az intró kép

ban kedvünkre beállíthatjuk, hogy mennyit sebezzen rajtunk a lézer, a falnak csapódás, a mi lövéseink milyen hatásosak legyenek és még ezernyi dolgot.

A játék opcióiba az alt+o-val bármikor beléphe-tünk. Itt a hangokat kapcsolhatjuk ki/be (music, voices, sfx), hangerőt változtathatunk (volume level), megfordíthatjuk az irányítást (flip control), ha valakinek a botkormány mód nem fekszik. Bekapcsolhatjuk a folyamatos tüzelést (rapid fire), a feliratozást (subtitles), beállíthatjuk a joystick sebességét (joy speed).

A játékban gyakorlatilag háromféle akciórészlet találkozunk: az űr-akciókkal, amikor célkereszttel kell befogni az ellenfél gépeit, s teleeresztelni őket; manőverező részekkel, amikor a megfelelő irányba kell emelkednünk/fordulnunk (e két rész sokszor keverve fordul elő - ilyenkor vagyunk igazán bajban - egyszerre kell irányítani és leszedni az ellenséget). A "földi" akcióknál szintén kapunk egy célkeresztet, amivel általában a rohamosztá-gosokat kell likvidálnunk. Minden esetben a képernyő alján találjuk sérülésünket, életeink és pontjaink számát.

A CORELLIA-BÁZIS ROHAMOSZTAGOSAI...

nem is sejtették mi vár rájuk. Amikor Rookie One és társa a Corellia közelébe került, miután átver-gődték a TIE Figterek védelmi vona-lán, a semmiből kaptak egy sorozat-ot. Rookie One szél-sebesen indult el a bolygó felé, s csu-



8 Randevű az Imdaar bolygó közelében a birodalmiak elfogóvá-dászával.

STAR WARS BEL AULT THE HIDDEN EMPIRE



...rain. Épp legújabb fegyverét teszteli.

pán jószerencséjének köszönhető, hogy sikerült földközéleben katapultálnia. Társát utolérték a titkos TIE-fighter lövései... Rookie One, miután kikészülődött a mentőkapszulából, kézi radarjával bemérte a bázis helyét. Néhány perces gyaloglás után meglátta a forró sivatag közepén a Birodalmiak titkos bázisát. Közel merészkedett, s éppen egy homokbucka mögé bújtt, amikor a bázis rohamosztággal megkapták az üzenetet a parancsnokságtól. "Egy Lázadó zuhant le valahol a bázis közelében. Túlélő nem valószínű, de a biztonság kedvéért átfésülni a terepet. Vége." Rookie One-nak nem volt más választása: mielőtt elindultak volna a fehér páncélba öltözött birodalmiak, tüzelt. Leterítette a két őrt, s befutott a bázisba. Bent többször is közelharcba keveredett a rohamosztásokkal, míg a hangárba érkezett, ahová a Millennium Falcon vitték. Ösztönösen berohant a Falconba, mely a menekülés egyetlen reális útjának tűnt. Pechére a birodalmiak az utolsó pillanatban lezárták a hangár kapuját: nem maradt más lehetőség, mint a bányarendszeren át menekülni. A bányarendszer elején minden figyelmét a manőverezésre kellett fordítania - akora helyen manőverezett a Falconnal, amit egy X-szárnyú is megirigyelhetne. A bányarendszer második felében ráeresztettek néhány droidot, így azokkal is fel kellett vennie

a harcot. Aztán egyszer csak elmaradtak a csövek, a droidok, s a távolból fény szűrődött feléle: megmenekült.

Rookie One-t hazatérése után azonnal az eligazításhoz kérték. Egy rövidke rekonstruált üzenetet mutatott be az eligazító, melyet egy napja kaptak a Falconról, akik felfedezték a birodalmiak titkos bányáját az Arach aszteroidamezőben. Bármit is bányásznak ott a birodalmiak, szupertitkosan kezelik, s könnyen megeshet, hogy valami új superfegyver alkotórészét nyerik ki az aszteroidából. Rookie One két társával a listán szerepelt.

A három X-szárnyú néhány perc múlva már elhagyta a Fregatt hangárát, s belépett a hyperterbe. Néhány másodperc múlva megérkeztek az ominózus aszteroidamezőhöz.

"R-one, jobbra, R-two balra."
"Vettem, formációt felvéve"
"Szintén. Ügyeljenek az aknákra. Amit lehet, megsemmisíteni."

A három X-szárnyú hamar kiért az aszteroidamezőből, maguk mögött hagyva néhány füstölő, ronccsá lőtt aknát. A birodalmiak telepítették ide őket, védelmi céllal...

"Á, most következik csak az igazi szórakozás"

TIE Interceptorok! Irány: egy-négy, kettő-hat, Z három-kettő!"

"Vettem. Formációt felvenni, tüzelésre felkészülni."

A kemény összecsapás után a három Lázadó célba vette a bánya reaktorának hűtőrendszerét. Szűk alagutak és éles fordulók igazi kihívást jelentettek a három pilótának. Miután sikeresen megsemmisítették a hűtőrendszerhez vezető pajzsot, csak egy szűk percre volt szüksége Rookie One-nak, hogy hazavágja a hűtőrendszert. Az X-szárnyúak boldogan menekültek a tett színhelyéről.

"Imádom a Birodalmiakat! Istenien lehet a túlvilágra küldeni őket!"

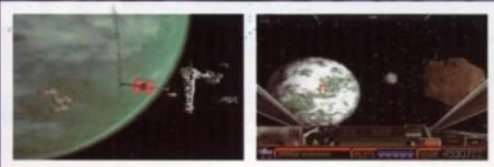
"Nyugi-nyugi, még nem vagyunk otthon. Hyperdrive-ok készen állnak?"

"Rendben."
"Szintő..."

Az egyik Lázadó épp a Hyperdrive kapcsolójára helyezte kezét, amikor a semmiből egy lézernyaláb végzett vele. Pillanatok múlva a társa is követte... egyedül Rookie One-nak sikerült elhúznia a fantom gépek elől, s belépni a hyperterbe. Most már tudomást szerzett a Lázadók a Birodalmiak legújabb mesterművéről: a fantom-flottáról, és a láthatatlan TIE-vadászról. A Lázadók egyetlen esélye: egyet elloponi és követni a haditechnikát. Különben biztos a bukás.

"...tehát a feladat: bármi áron megszerezni egy fantom-vadászt. A kémünk már megtette a szükséges előkészületeket az Imdaaron, megszerezte a szükséges információkat. Rooki One, készen állsz?"

Végezetül néhány kód: Jabba, Endor, Lacthon, Borsk, Kroyies, Aurk, Kampl, Ferrier, Galia, Denarii, Sadow, Onderon, Aleema, Cathar, Dominis.



9 Az Imdaar megközelítése - felfegyverzett és aladknádtított aszteroidamezőn át vezet az út.



10 A filmsorozatból ismerős "motorozás" végre a játékban is. Az egyik legnehezebb feladat.



11 Az Imdaaron landolt birodalmi hajóval sikerült a szabotázs a titkos bázisra. Bent szemmel láthatóan nem örülnek nekünk...



12 Továbbra is a bázison. A fura kép a birodalmiak sisakjába épített infralátásnak köszönhető.



13 Miután sikerül megszerezni egyet a birodalmiak fantomhajói közül kökemény feladat vár ránk: a bázis megsemmisítése és a menekülés.



14 Néhány fantomhajónak sikerül kilógni a bázisról robbanás előtt. Mielőtt társainkkal találkozunk velük kell megmérkőzni.



15 Ez már tényleg a hab a tortán: az Imdaar holdján lévő fantomhajógyár az utolsó prédánk.



THE END Nagy az öröm, de Vader nagyármak most is sikerült megmenekülnie.

A 7th Guest méltó folytatása

a villa egy részében köszálhatunk szabadon, s ahogy megoldjuk ezeket a problémákat, úgy nyílnak meg sorban a ház addig elzárt szobái.

Ujdonság, hogy most van nálunk egy notebook, mellyel valami leirhatatlan, szoros kapocs köt össze bennünket Stauffal és Robinnal. E kis gépen keresztül üzen rendszeresen Stauff, s minden mondata újabb feladatot jelent. E mondatok mindig a ház egy tárgyára utalnak, melynek nevét a mondat kiemelt szavának betűiből rakhatjuk össze (például Winter Coat -> Tonic Water). A feladat megoldását e tárgy megtalálása jelenti. Ha bármelyik feladatot megoldásában elakadtunk, a géptől segítséget kérhetünk. Ez azonban sokba kerül, hiszen minden lépéssel gyengül a kapcsolat Carl és Robin között.

Minden megoldott rejtély egy újabb részletet fed fel a Harleyben lejátszódott misztikus történetből, s így jutunk egyre közelebb a megoldáshoz. A játék legvégén egy két-

THE 7th HOUR

New York állam északi részében a Hudson melletti található Harley, ez az apró városka, ahol néha bizony furcsa dolgok történnek. Ezen a csendes helyen építette fel játékbirodalmát a híres, hírhedt feltaláló, Henry Stauff. Az almával készített játékok hosszú évekig biztosították számára a jól-

nyírág. Bár esteledik, Carl fel pattan matyarára és már száguld Stauff bíraka felé.

A Trilobyte 1992-ben kezdte el a The 7th Guest folytatását. A 4 CD-1 betűlő 64 perces videóanyag rögzítése 1 évig tartott. A képeket üres háttér előtt vették fel, s a háttérket, a szobák berendezéseit, az animációkat utólag rajzolták a filmre (érdekese, hogy a CD-ken külön képsorokat is találunk a program készítésének jelentősebb fázisai-

A favigó öt órát kár



Egy táblajáték, méhokkal a fűszertárolóban



A tökéletesen élethű hatáshoz már csak néhány kanna vér hiányzik.

tel. A sikernek azonban véget vetett egy halálos vírus, mely kizárólag gyerekeket fertőzött meg, s Stauff örökre bezárta fantasztikus játékgyárat. Ezután évekig senki nem hallott a feltalálóról, mikor egy este hat eltűnt látogató után a hetedik vendég a ház felkutatása után visszatért.

Most 1995-öt írunk. Carl Denning Jr. a Megoldatlan esetek című TV sorozat riportere a hirodából értesül róla, hogy producere és kedvese Robin Morales eltűnt. Robin éppen a Harley városában a közelmúltban történt felderítetlen gyilkosságok és eltűnt személyek után nyomozott. Pár pillanat múlva megszólal a csengő, de mire kier csak az elrabogó autó porát látja. A kűszobában egy csomag fekszik, melyet Harleyben adtak postára, a feladatot azonban nem tüntették fel rajta. A barna papír egy notebookot rejt, melynek képernyőjéről Robin meggyötört arca néz ránk, s segítségért kö-

ról). A három év munka pedig egy döbbenetes interaktív videót eredményezett, melyben a történet folyását minden lépésünkkel, döntésünkkel módosíthatjuk.

A helyszín teljesen meggyezik az elődén megismerttel, Stauff házáét az évek során csak az elmulás szele csapta meg. A régi csillagó háznak már csak poros képe maradt. A falakról hullik a vakolat, a bútorok felborítva, összetörve és mindenütt baljós sötétség. Még szerencse, hogy van nálunk

Ezt vajon kinék szánta Stauff?



Jön a vonat!

egy zseblámpa, melynek fénykörében megkezdhetjük az ismerős, de mégis ismeretlen ház újabb átkutatását. Feladatunk tulajdonképpen a hetedik vendég küldetésére emlékeztet. Stauff a ház minden részén csapdákat, fejtörőket rejtett el, s nekünk ezeket kell megtalálnunk, s megfejtésünk. Eközben fel kell fedeznünk a szobákat, a bennük eldugott tárgyakat, s a helységeket összekötő titkos folyosókat. A megoldandó feladatok most is leginkább logikánkat teszik próbára, s mint azt már megszokhattuk, a játékok szabályaira is nekünk kell rájainunk. A játék kezdetén csak

személyes stratégiai játékokban kell összemérnünk tudásunkat Stauffal, s ha legyőzzük, végre az egész cselekményt végig láthatjuk.

A játék kivitelezésére egyszerűen nincs megfelelő jelző. Egy tökéletes géppel (Pentium, 16MB RAM, 2 MB videó-RAM) az egész műsort teljes képernyőn és több millió színnel megfigyelve nézhetjük végig. A élmény azonban gyengébb konfigurációval is fantasztikus, igaz ekkor meg kell elégednünk néhány ezer színnel vagy legvégén esetleg fekete-fehér grafikával. S hogy mindez tökéletes hangulatot árasztson, arról gondoskodik a 8 önálló háttérzene. Stauff megjegyzései és a háttörzongató zajok melyek 16 bites sztereó hangként dübörgik be a szobát. Maga a feladat, a Stauff világot körülvévo rejtély mozaikjainak összeillesztése lebilincselő. Az ehhez elvezető feladatok azonban már nem mind tetszetek. A szövegrövidvényeket csak tökéletes angol tudással lehet segítség nélkül megoldani, a logikai feladatok között pedig vannak primitívek és szinte megoldhatatlanok is. Összességében azonban zseniális programmal van dolgunk, amely meg sokunkat fog hetekig rémes álmokkal gyötörni.

576 KBYTE ÉRTÉKELŐ

THE 7th HOUR KIDAJA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT REMÉNY

ÖSSZHIATÁS 95%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 6MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2 CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Grand Prix Manager

Itt még nem kell autót vezetni. De ne aggódj, hamarosan az is eljön.

A Forma 1 a gazdagok sportja. Egy versenyautó 20 millió fontba kerül, a szponzorok pedig hajlandóak több, mint 1 millió fontot fizetni azért, hogy emblémjük egy évig az autó oldalán virítson. Ezért persze megkövetelik, hogy a kiválasztott autó végig ott legyen a legjobbak között.

Szóval egy Forma 1-es csapat irányítása különösen kemény probléma. A sikerhez és a megfelelő bevételhez biztosítania kell a leggyorsabb gépet, a legjobb pilótát és egy kiváló szeleigárdát. Emellett gondoskodnia kell az állandó műszaki fejlődésről, hiszen egy vadonatúj technika is teljesen elavulttá válhat a következő szezonra. Ez pedig felemészt az összes bevételt. Ez egy ördögi kör. Mindennek ellenére a dolog óriási üzlet, s emberek ezrei versengenek, hogy egyszer egy olyan pozícióba kerüljenek, ahova mi a MicroProse jóvoltából csúppentünk.

Feladatunk tehát egy Forma 1-es csapat menedzseri teendőinek ellátása. Néhány évet kapunk arra, hogy a bennünk rejlő tehetőség napvilágra kerüljön, bár ha teljesen reménytelen a dolog, valószínűleg nem kell olyan sokáig kínlódnunk. Kezdjük is bele, hiszen néhány versenytársunk már jókora előnnyel rajtol.

Ha egyenesen a középbetű vágunk (Quick Start), nem kell mindenféle beállításal bajlódnunk. A másik utat járva öt rövid távú szerződés (és a hozzájuk tartozó speciális problémák), illet-

ve egy 40 évre szóló megállapodás jelent a legyőzendő akadályt.

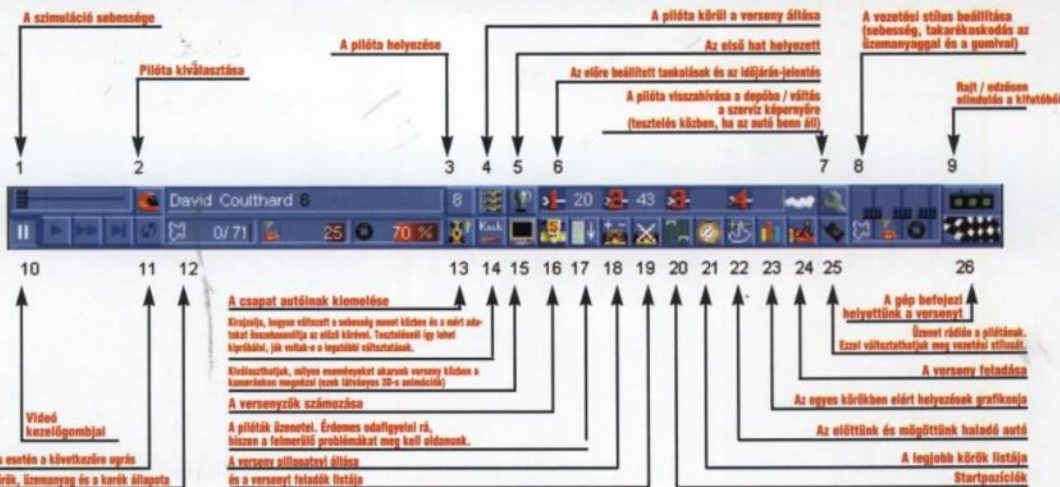
Miután mindent megadtunk, megjelenik a fő képernyő, ahova minden tevékenységünk után visszatérünk. Itt tíz ikon a tíz legfontosabb feladat elérését teszi még gyorsabbá. Fontos még az Options menü Customize pontja, ahol az összes résztvevő csapat adatait nézhetjük és módosíthatjuk kedvünk szerint.

Hogy a játék mennyire nehéz, azt az is bizonyítja, hogy első próbálkozásra leggyengébb szinten öt futam után csúszbe mentem. Igaz egy versenyt 66 környit vezetés után műszaki hiba miatt fel kellett adnom, s így nem jelentkezett elől szponzor, a pénzt viszont minden boldogságra elköltöttem. A rövid játék azonban annyira felkellette érdeklődésemet, hogy azóta minden szabadidőmben autókat tervezek, szerződéseket kötök és körözök a pályákon. A program ugyanis olyan tökéletesen lett megírva, hogy nem lehet féltetni. Még versenyek közben

sem dőlhetünk hátra, hiszen a helyezéseikért vívott harcban a vezetői tudás mellett a csapatok taktikai hűzásai (mikor csoréi keréket, mennyit tankol) is döntőek lehetnek. A 40 éves formában pedig kiéppethetünk egy egész birodalmat, saját fejlesztő bázissal és saját nevelésű pilótákkal. És akkor még nem is beszéltem a mintegy órányi zenéről, a dübönöses animációkról és a teljesen egyértelmű kezelésről. Szóval a játék csodálatos. Igaz, amikor a dobozon megláttam a MicroProse nevet, ezt el is vártam tőle.



Egy ilyen karosszériát évekig tart összehozni



SONY PS-X

LONE SOLDIER

Az az igazság, a PC-s Seal Team óta nem igen játszottam igazi vérbeli kommandós játékkal, így hát nagy érdeklődéssel fogtam neki a PlayStationre készült Lone Soldier-nek.

Először bevallom egy kicsit csalódtam, mivel az előzetes fotók alapján azt hittem, hogy a terepen bármerre kalandozhatunk, tehát bizonyos stratégiára is szükség lesz, ám ezzel szemben csak egy meghatározott útvonalon, meghatározott irányba haladhatunk, tehát tisztán akciójátékról van szó. Annak viszont egyáltalán nem rossz, sőt!

Az alapszituáció a következő: van egy csapat rosszarcú gazfickó, akik egy idegen faj megbízásából egy nukleáris rakétát zsákmányolnak. Egyetlen magányos harcos vállalko-

zik szembeszállni velük, illetve a kisebb hadseregükkel, ezek lennének tehát mi, akár csak egy Rambo filmben.

EGY SZÁL TRIKÓBAN EGY EGÉSZ HADSENERŐ ELŐL

A játék maga gyönyörű: a csodálatos texture mappod grafikával készült tőjakon szintén vektoros ellenfelekkel, tankokkal gyűlik meg a bajunk,

kat, vagy épp holtan terünek el, s például az ellenséges tankoknál még arra is ügyeltek, hogy amint látótávolságba érünk, a pilótájuk bemászik, s azonnal felénk fordítja a tornyot. Ezen kívül a különböző effektusok is remekül néznek ki, gondolok itt a felrobbanó járművekre, vagy a lángszórónkra, amivel melleleg minden éghetőt felgyújthatunk.

Összesen négy nagyobb pályát kell bejárnunk, mindegyik pálya egy kisebb szintre, illetve egy főellenségre tagolódik. A Földön egy dzsungelben kezdjük az utunkat, s a világűrben, egy bázison fejezzük be.

Tökéletes akciójátékról van tehát szó, azonban sajnos a pályák elég rövidek, így a játékok legkényesebb szinten már második nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csukott szemmel."



A robbanások kidolgozása nagyon élethűre sikerült.



A tank és vezetője hamarosan halálra ítélt.

amik ennek ellenére igen részletesen vannak megtervezve, az animációjuk pedig egyszerűen tökéletes. A katonák valódi emberi mozdulatokkal hajgálják a gránát-

okod nekifutásra simán végigjátszható. Igaz megfontolhatjuk a gép tanácsát, amit a játék végén olvashatunk: "Ezután próbáljuk meg csukott szemmel."

DOOM

Manapság már egy valamire való gép sem lehet meg Doom nélkül, így természetesen a PlayStation változat sem várható sokat magára.

Minden idők legjobb lövöldözős anyagát, gondolom, már nem kell senkinek sem bemutatnom, ám ha valaki mégis feltenné a kérdést, hogy mi is az a Doom, a rövid válasz nagyjából így hangzana: az eddigi legjobb 3D-s emberperspektívus játék, ahol idegen lényeket kell halomra gyilkolni. Az akció során fröcsög a vér, egy-egy felrobbant hordó hatására

még az ellenséges katonák belsősegeit is szemügyre vehetjük, egyszerre a legjobb felzövel egytombban a legerőszakosabb titulust is kiérdemli. Most pedig térjünk rá a PS-X verzió sajátosságaira.

ALL IN ONE

Nos, a lemezen minkét eddig megjelent részt megtalálhatjuk, tehát játszhatunk az Ultimate Doommal (ami ugyebár az első részt is magában foglalja), és külön a Doom II-vel is. A játékmén persze 100%-ig megegyezik a PC-s verzióval, s talán mondanom sem kell - a pályák is azonosak. Grafikaiag is ugyanazt az élményt nyújtja a játék, bár mintha kicsit több szint láthatnánk a képernyőn, s a fényeffektusok is szebbnek tünnek, a 3D-s grafikát pedig tükörsimán és roppant gyorsan - még a PC-nél is sebesebben - mozgatja a gép. Az irányításról szintén csak jól

Valahonnan ismerős ez a dög.



Mintha valamelyest több szín lenne a képernyőn, mint PC-n.

lehet mondani, hiszen a PS-X frankó irányítóját mint-ha pont ehhez a játékhöz találták volna ki. A zenére egyáltalán nem lehet panasz, lévén, hogy közvetlenül a CD-ről szól (a számok állati klasszok, érdemes őket akár külön is meghallgatni), a hangoktól viszont nem voltam elragadtatva. Túláságosan letisztultan szólnak, a szörnyek hörgése, halálüvöltése már nem tünik olyan vérszomjasnak.

Természetesen a PlayStation változatnál is van lehetőség két gép összekapcsolására - így például kívülről is megcsodálhatjuk a másik játékos, amint a szörnyeket, vagy épp személyünket próbálja kiirtani - összegezve tehát egy tökéletes, sőt nyugodtan mondhatjuk minőségileg még továbbfejlesztett konverzióval domozhatunk, semmit - beleértve az ultra erőszakos jeleneteket - sem hagytak ki belőle. Talán még azt is megkockáztathatjuk, hogy eddig ez a legjobb verzió.

SONY PS-X HI-OCTANE

Amikor az előző számunkban a WipeOut leírásánál elődként említettem a Hi-Octane PC-s változatát, őszintén szőlya még nem is tudtam, hogy a Bullfrog kiadja a PlayStation verziót is. Nos, a PC verzió után persze magas elvárásaim voltak a

SVGA felbontásról ne is álmodjunk. A grafika egyébként teljesen azonos a PC-n látottakkal, szemben a Saturn átirattal, a járművek texture borítása is megmaradt, igaz nem olyan színpompásak, mint PC-n voltak.

Emlékeztetőül, hogy miről is van szó: egy 21. századi versenybe szállhatunk be, ahol lebegő kocsikkal száguldozhatunk, a szabályok pedig még a különböző fegyverek, fedélzeti géppuskák, rakéták használatát sem tiltják.

PS-X-ES SPECIALITÁSOK

A PC-s verzióhoz képest igazi pozitív változásokat elsősorban a menüknél tapasztalhatunk, hiszen egy rakás vadonatúj versenyzési mód közül választhatunk; a hagyományos bajnokságon, és különálló futamon kívül indulhatunk azonos típusú ellenfél ellen (Clone Race), mehetünk csak az egymás kinyírására (Death Match), választható kétjátékos üzemmód is osztott



képernyővel (Split Screen Single Race), végül játszhatunk kettőnél többen is a "Hot Seat" móddal, ahol a gép szabályos időközönként adja át a mezőnyt egy-egy versenyzőjének az irányítását. A következő meglepetés a pályák összeszámlálásakor érhet minket, ugyanis ezúttal nem 6, hanem 9 pályán tehetjük próbára képességeinket.

Igaz ugyan, hogy a játék PC-s verziója elsősorban a fantasztikus hálózati lehetősége miatt vált kedvelté, ami ugyebár (jelenleg) PlayStationnél nem lehetséges, ám ezen kívül mint láthatjuk, amit csak lehetett, ebből a verzióból is kihoztak.

Szépen kidolgozott háttérrel előtti folyik a versengés.



játékkal szemben, ám kezdetben csalódnom kellett, hiszen a játék abszolút semmilyen intro nélkül jelentkezik be. Magában a versenyben azonban szerencsére nem kellett csalódnom, minőségében, és gyorsaságában 100%-ig megegyezik a PC-s változattal, no persze

kívül indulhatunk azonos típusú ellenfél ellen (Clone Race), mehetünk csak az egymás kinyírására (Death Match), választható kétjátékos üzemmód is osztott

THUNDERHAWK 2

Az amigások bizonyára szívesen emlékeznek vissza azokra az időkre, amikor még olyan játékok érkeztek a gépükre, mint a Thunderhawk, ami talán azóta is a legsebbebb helikopterszimuláció a gépükre. A gyönyörű rajzfilmszerű introban az USA elnöke tárgyalt egy titkosüggyel, majd miután betöltődött a játék, akkori szemmel csodálatos vektoros táj felett repkedhettünk. Nos, ez volt a múlt, most nézzük a jelen, azaz a játék második részét.

A rajzfilmszerű intro a kor követelményének megfelelően komputer-animációval cserélték fel, melyben egy már-már valóságosnak tűnő helikopter repked gyönyörűen kidolgozott tájak felett, magának a játéknak a texture mapped grafikája pedig annak idején még intronak is megállta volna a helyét. Mindemellett azt már talán felesleges is mondanom, hogy a monitorunk alatt immár nem egy Amiga, hanem egy PlayStation töltőget szorgosan.

A LEGJOBB KONZOLOS SZIMULÁCIÓ?

A programban szerencsére a gyengébb és a profibb játékosok egyaránt megtalálják a nekik való küldetéseket, maga a szimuláció pedig



A befogott ellenfél algha menekülhet.

talán a legtokéletesebb amit valaha konzolon láthattunk. A terep és a különböző tankok, helikopterek eszméletlenül részletesen vannak megtervezve. Minden mozgó objektum - beleértve a saját helikopterünket - hihetetlenül valóságosan van mozgatva, a robbanásoknál a járművek darabjaikra hullanak, a tornyok összeomlanak, s persze az akciót most is különféle kameraállásokból követhetjük nyomon. Igaz, a szuper grafikának lett egy igen csak zavaró következménye: a gyenge scenery update. A hegyek csak úgy a semmiből teremnek elő, de ami meg ennél sokkal zavaróbb, hogy előfordulhat, hogy miközben egy helikoptert üldözünk, ha egy kissé lemaradunk, az hirtelen eltűnik, mintha lopakodó üzemmódba váltott volna.

Minden hibája ellenére azonban feltétlenül megállapíthatjuk, eddig ez a legjobb és legszebb repülésszimuláció, ami valaha konzolra készült, az első, ami már végre kihasználja a 32-bites gépben rejlő lehetőségeket.

Csendélet Thunderhawk 2 módban.





örülteknek kerülgetniük, s még egymást is csépelik, nos ilyenkor beszélhetünk extrém játékról.

hordókat, nyulakat, és egyebeket kerülgetniük. A cél: minél több pénzt összegyűjteni, s azon minél specibb járgányt vásárolni. A pályák ráadásul nem akármilyen kidolgozásúak, a terepet az épületek és egyéb tereptárgyak mellett például ördögcserekerek, egy-egy vasúti hídön átbogó vonat, és hasonló dolgok színesítik, no persze ezeket megfigyelni játék közben nincs nagyon időnk.

NEM EGY SZOKVÁNYOS VERSENY

A Sony Interactive Studios legújabb játékaiban tehát 16 ilyen mindenre elszánt semmirekellő közé állhatunk, választhatunk a bicikli, a gördeszka, a nem is tudom most minek nevezik magyaruul, talán morbidul hangzik, de egy leginkább rokkantkocsihoz hasonlító jármű, és a görkori közül.



Vajon ki kerül ki győztesen a gördeszka és a mountain bike-os párharcából.

Hogy mik is azok az extrém játékok? Nos, például a bicikli, a gördeszka, vagy a görkori. S hogy mitől extrémek? Ha mondjuk az utcán hajszálynira túllünk egy bringás elhúzó 50-nel, csak egy száguldozó örültek tartjuk. Ha azonban már 16 ilyen örült megy el mellettünk, azok már sportot üznek ebből az örültségből. Ha pedig hozzátesszük, hogy még kapukat is kell ezeknek az

Nagy a csődület a belváros fútocáján.



Öt jól

megteremt pályán tehetjük próbára járműveink végsebességét, miközben különböző kapukon kell keresztülmennünk (a legfontosabbak a zöld színiék, ugyanis arra kapjuk a lövét), s

A pályák egyébként, főleg a San Francisco-i pálya, kísértetiesen a Road Rashre emlékeztetik az embert, de a játék alap hangulata és célja is leginkább ahhoz áll közel. Mellesleg mintha az összes pályát már láttuk volna más-más játékokban, az azonban biztos, ha kölcsön is vettek néhány ötletet más honnan, csak a jó dolgokkal tették, tehát azt a stílust kedveli, az semmiképp sem fog csalódni az anyagban.

Goal Storm

Bizony a PlayStationnel rendelkező focirajongók most nagy dilemma előtt állhatnak. Alighogy megjelent a fantasztikus sikerű FIFA'96 az ő gépekre is, most egy másik szenzációsnak ígérkező anyag is felkelthette az érdeklődésüket: a Goal Storm.

VAN MEG ÚJ A NAP ALATT?

Mint mindenki más, én is azt hittem, hogy a FIFA'96-ban látottakat már szinte lehetetlenség továbbfokozni, ám a Konami most bebizonyította, hogy ez egyáltalán nem igaz. A FIFA'96-ban már tökéletes volt a labdakezelés, tökéletes a 3D-s pálya a különböző kameranézetekkel, s persze tökéletesek az audió hangok, köztük főként a kommentátor. Hát akkor még is mit lehetett még tökéletesíteni? Nos, a játékosok mozgását és animációját. A Goal Stormban ugyanis immár a játékosok is 3D-s, poligonos grafikával készültek, igaz persze így külsőre nem olyan pofásak, kissé szögletesek az idomaik, ám az animáció mindenért kárpótolt. A Konami a legmodernebb motion capture rendszert használta, hogy valódi játékosok mozgatait ledigitalizálja, az eredmény pedig valóban lenyűgöző.

Immár teljesen jól látható, játékosunk mikor, hogyan, milyen mozdulattal rúgja el a labdát, a cselezgetés is teljesen élethű mozdulatokkal történik, egy-egy becsúzáskor



A káprázatos kapura törésnek gól az eredménye.

Ez bizony tizenegyes.



pedig, ha jól időzítettünk az ellenfél hasra vágódik s a labda nálunk marad, ha kevésbé jól időzítettünk az ellenfél átgorja a lábunkat, ha pedig még kevésbé, akkor az ellenfél lábát kaszál-

juk el, s bíró kartárs azonnal egy sárgalappal siet hozzánk. Immár teljesen úgy érezhetjük, hogy valóban egy stadionban vagyunk, a játékosok még az örömeiket is valóságos emberi mozdulatokkal fejezik ki.

A hangok és a mellékörejek igaz nem olyan jók, mint a FIFA-ban, s a kommentátor is ritkábban szólal meg, ám ezen kívül úgy érzem, a két játék mindenképp azonos szinten áll, a hezitálóknak tehát én is legfeljebb egy érme feldobását tudom csak javasolni. Persze az se rossz megoldás, ha mindkettőt beszerezzük.

Cool Spot, a laza mozgású paca ismét nagyot alakít. Igen kevés játéktitkáról mondható el az ami Spotról: ahogy növekszik a kalandjainak száma, úgy növekszik azok minősége is, s így természetesen a siker sem marad el. Spottal ebben a játékban négy eltérő műfajú hollywoodi film díszletei között kalandozhatunk, mind a négy pálya kisebb szintekből áll, ezek tehát teljesen egyedi helyszínek. Az első pályán egy kalózhajón kezdődnek az események, majd a hajó belsejében folytatódnak, végül még a tenger alatt is úszkálhatunk, ahol egy nagy víziszörnyrel gyűlik meg a bajunk. A második pálya egy szellemkastélyban játszódik, itt különböző csontvázak, szellemek próbálják Spottot félreállítani, a pálya végén pedig Mr. Tökfej gondoskodik a "szórakoztatásunkról". Ezek után egy misztikus templomot kell bejárniuk, majd miután a templom katakombáit is felderítettük, egy öreg, omladozó bányában egy csillével száguldozhatunk. A negyedik pályán a jövőbe jutunk, itt már nem is három, hanem négy szinten kell átvégődnünk. Először is egy atomkatasztrófa sújtotta területre érkezünk, itt bazoókás Terminátor Spotok elől kell menekülnünk. Ezután egy erősen Star Wars beütésű kis űrcsata következik, majd egy úrállomáson Alien féle szörnyeket kell irtanunk. Az utolsó szinten végül a Tron című film világába csöppenünk, azaz egy kis virtual reality mo-

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Kalandjaink kezdete: a kalózhajón.



AZ AKCIÓ

torozás következik, itt egy hatalmas izlettárbúval kell megküzdönnünk. Ez egyébként a legkeményebb főellenesség, csak hátulról lehet megsebzni. Mindezekkel azonban még mindig nincs vége, ugyanis hátra van még a legfőbb gonosz, az alien királynő.

A pályák tehát nem semmik, s ráadásul mindegyik szintnek teljesen különböző és szuper a háttérgrafikája. A lényeg azonban - a bányát és az űrcsatait kivéve, ahol csak a túlélés a cél - minden helyszínen azonos: a pályák előtti képernyőn - nehézségi szinttől függően - meghatározott Spotot be kell gyűjteni, enélkül ugyanis nem gyullad fel, azaz nem nyílik ki a kijárata. A Spotok néha eléggé el vannak rejtve, tehát sokszor szűkség lesz eldugott folyosókat, kapcsolókat, kulcsokat megkeresniük, néha pedig kisebb logikai feladatokat megoldanunk. A pályákon ezeken kívül kívül rengeteg bónusz található, ám ezek közül leginkább csak az életek, az energiát nyújtó kaják, és az extra magasságú ugrást biztosító cipők érdemek említésre.

A SIKER TITKA

A játék egy pillanatra sem unalmas, minden pálya más, s ha már nyitva is a kijárata, még mindig foglalkoztat minket, hogy hol lehet még egy Spot eldugva, vagy egy-egy elzárt Spothoz hogyan lehet eljutni. Tipikus példa erre a templom, ahol például néhány szobor mögött titkos rekesz található, amiket pedig a szobrok fejének a szétlővésével tárhatunk fel. A grafika és az animáció szépségét már az eddigi Spot játékokban is megszokhattuk, de ez a rész túlzás mindegyikben: Spotunk például ha unatkozik rágót fűj, énekel, vagy épp a mobiltelefonján hívják. Spot Hollywoodi kalandjait egyelőre csak Megadrive-on élvezhetjük, ám hamarosan várhatóak a SNES, illetve a szenzációs grafikájú következő generációs változatok is.

A vizalatti barlangok sekorsó titkos járatokat rejtlenek magukban.



SEGA

EGY KIS SEGÍTSÉG

Most pedig következzen néhány tipp. A pókok, az alienek és az egyéb mozgó ellenfelek általában csak bizonyos határokon belül máskálnak, tehát keressük meg ezt a határt, és onnan lövük őket. A lövöldözés ellenfelek mindig csak négy irányba tüzelnek, tehát ha átlósan célozzuk be őket, minden nehézség és kockázat nélkül likvidálhatjuk őket. A templomban a tüzeket kilöhetjük még mielőtt felednének. A csillás pályán mindig figyeljük a nyilakat, ugyanis a váltóknál mindig az a helyes útírány. Befejezésül pedig a főbb pályákódok: BAHXWKMR, IBADPM4X, KZNS4CPF, P6V6J76V. Az utolsó kódnál sajnos egy kissé megfogyatkozott az életem, de az a pálya az előzőhöz képest már úgy is gyerekláték: a királynőnél csak ugrálni kell és tüzelni.

A hordókat a megfelelő helyre tolva egy titkos ajtót nyithatunk ki.



DONALD in MAUI MALLARD



SEGA

Persze a Vectorman dícsfényében a legújabb Donald Kacsás játék sikerre valószínűleg egy kicsit halványabb. Ettől függetlenül azonban egy újabb gyönyörű platformjátékról kell beszélnünk, amire mi sem jobb garancia, mint a Disney Interactive emblémája.

Donald ezúttal Maui Mallard, a deaktív szerepét játssza, akinek a 35-ös számú ügyét ismerhetjük meg. Maui egy kis sziget lakó keresztel, s jó fizetséget ígérnek, ha kideríti, ki lopta el a sötétség kapujának az örökét, Shabuhm Shabuhm-ak a szobrát a Mojo kastélyból. A lakókat azért izgatja az ügy, mivel egy legenda szerint ha eltűnik a szobor, a szigetet csak egy idegen mentheti meg a pusztulástól...

Maui tehát a tett színhelyére siet, ahol azonban csupán bogarakat, szellemeket és egy inast talál. Hősünk ezután a őszungelben folytatja az útját, majd összesen 9 szintet kell bejárnia, hogy végül eljusson a tolvajhoz, a gonosz Boszorkány Doktorhoz. A rosszfiúk irtásán kívül persze mint minden valamire való hős, kalandjai során Maui is megismerkedik egy bájos hölgyeménnyel, Hernae-vel, Shabuhm Shabuhm templomának papnőjével.

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

A kastélyban még csak egy bogarral működő Westchester fegyver áll a rendelkezésünkre, ám később a Ying-Yang érméket begyűjt-



A kastély orgonájában szellemek tanyáznak.

ve, s az "A"-t folyamatosan nyomva át tudunk alakulni ninjává. Ilyenkor Maui a botját nem csupán verekedésre tudja használni, hanem a kampeba beakasztva át tud lendülni vele, illetve a függőleges folyosókon a falnak ékelve felelte tud ugrálni.

A grafika gyönyörű, bár ezt egy Disney játéknál azt hiszem felesleges is mondani, s mivel minden pályán található használható tárgyakat is, mint például kapcsolókat vagy robotokat, a játék egyáltalán nem mondható egyhangúnak. Ezen kívül persze a pályákon minden megtalálható ami egy ilyen játéktól elvárható: főellenségek, titkos folyosók, különböző bónuszok; a stílus rajongói tehát feltétlenül elégedettek lesznek vele.



Nos, itt kéne először elővenni a ninja tudásunkat.

Az utóbbi idők szegényes Megadrive kínálatából már-már azt hihetjük, hogy a SEGA a Saturn mellett végképp elfelejtette a 16 bites gépét, ám szerencsére erre most alaposan rácafoltak.

Anint behelyezzük a Vectorman kazettáját, s elindítjuk a játékot, valami fantasztikus látvány fogad minket: a pályákon olyan szinkavalkádót láthatunk, hogy szinte azt hihetnénk, valahogy sikerült

környezetzsennyezés miatt az emberiség kénytelen elhagyni a Földet. Csupán robotokat, pontosabban orbotokat hagynak hátra, melyek a Föld megtisztítására vannak beprogramozva. A munka haladt is a visszaköltözésre, ám egyszer csak valami hiba folytán Rasterhez, az az egész munkát irányító orbohoz véletlenül egy visszamaradt nukleáris

jól megteremtett főellenség vár ránk, a fő pályák között pedig még más stílusú átvételszinteken is át kell vergődnünk. Persze útunk során rengeteg bónuszt, energiát, titkos pályákat találhatunk, hősünk ráadásul néhány tárgy segítségével még átmorpholódásra is képes, nehélp pedig még bónuszpályákra is bukkinhatunk.

VECTORMAN

a Megadrive-val is 256 színt kirakni. Az út mentén a szél gyönyörűen animált zászlókat lobogtat, s például még olyan effektusokra is ügyeltek, mint hogy a nap a "kamerába" süt. A játékban minden figurának - beleértve Vectormanünket is - a végtagjai a testétől külön mozognak (mint a Raymanben PS-X-en), így a mozdulatok maximálisan tökéletesek.

A KÜLDETÉS

A jövőben, 2049-ben járunk, az elhatalmasodott



Íme az első pálya főellensége - bele se fért a képbe.

bombát csatlakoztatnak, mire az hirtelen az immár ellenséges Warheaddé válik, s átprogramozza az orbotokat, hogy takarítás helyett minél több fegyvert gyártsanak, amivel persze a hazatérő embereket akarja kellemes fogadtatásban részesíteni. Csupán egyetlen orbot, egy pilóta akad, aki mivel szemetét szállított a Naphoz, kiesett a kommunikáció hatótávolságából, s így még képes az ellenállásra. Ő talán még megmentheti az emberiséget. Ő lenne Vectorman, azaz szerény személyünk.

Küldetésünk során még a Sonicnál is szebb pályákon kell baráncolnunk, s szétlőnünk a TV képernyőket, amelyeken keresztül WarHead az orbotoknak adja az utasításokat. Minden pálya végén egy-egy



A Marge orbotok látszólag sérthetetlenek, ám próbálkozzunk a csápjuknál.



A Marvel Comics figurái már régóta közkedveltek hősei a különböző videó-játékoknak, ezúttal a Megadrive-unk segítségével Punisher bérébe bújhathunk bele.

Punisher magyarul annyit tesz: Büntető. Hősünket persze nem mindig hívták így. Frank Castle, a néhai tengerészgyalogos tiszt csak azóta vette fel ezt a művésznevet, amióta családja véletlenül szemtanúja volt egy gengszterháborúnak, s a gazfikók végeztek velük is. Attól a naptól fogva Frank Castle-t immár csak egyetlen dolog vezérli: üldözni a bünt. Jelszava: "Ha bűnös vagy, halott vagy."

EGY ÚJABB KLÓN A TÖBBI KÖZÉ

Ebből a kis történetből valószínűleg már mindenki kikövetkeztette, hogy a játék nem igen fogja igénybe venni az agytekervényeinket, pusztán a Double Dragon hagyományait követő bunyós anyagról van szó. Járnunk

kell tehát az utcákat, s irtanunk a különböző bandákat, gengsztereket. Ahogy már megszokhattuk, bunyó közben ellenfeleink sokszor elejtnek különféle eszközöket, mint például egy kést vagy egy baseballütőt, ezeket felvéve persze hathatósabban csépelhetjük őket. Néhány helyen még pisztolyokat, illetve géppisztolyokat is találhatunk, s a kisebb tereptárgyakat - mint például a hordókat - hajjigálva is eredményesen küzdhetünk. Ezek ráadásul sokszor különféle bűnszokat is magukban rejtnek, tehát érdemes vandálkodni.

A 16 megás kártyában min-

SEGA

Punisher



A pisztollyal egy kicsit felpörgethetjük az eseményeket.

den bizonyos a legtöbb helyet a grafika foglalja el, szép hátterekből tehát nincs hiány, ennek ellenére azonban mégis azt kell mondanom, hogy a játék sajnos nem túl hosszú időre nyújt kikapcsolódást. Igaz ugyan, hogy a leggyengébb fokozatban fogtam neki, de úgy érzem akkor se lett volna szabad rögtön elsőre végigjátszanom, ami ráadásul maximum 30 percet vett igénybe.



A buszon Mr. Nagydarab nem sajnálja tőlünk a nyakleveseket.

A Seaquest dobozára pillantva bizonyára mindenki rögtön egy Ecco féle játékra gondol, pedig a játék egy egészen más stílust képvisel: egy tenger alatti háborús, lövöldözős anyagot.

Az alapszituáció kísértetiesen emlékeztet a PC-s Subwar 2050-re, vagyis a jövőben járunk, amikor is a még egyelőre szinte feltérképezetlen tengeralatti területeken multinacionális vállalatok próbálják a természeti és egyéb kincseket kiaknázni. A UEO (Egyesült Földi Óceánok) nevű szervezetet azért hozták létre, hogy a törvényt képviselje a mélyben, ugyanis elszaporodtak a kalóztámadások, a bányákban gyakoriak a szabotázsakciók, az emberélet egyre kevesebbet ér. A kedves játékos tehát a szervezet legmodernebb tengeralattjáróján foglalhatja el a kapitányi széket.

Sea Quest

A Sea Truck leginkább csak valamilyen teher felvételére használható.



lezuhant repülőből a plutónium kiemelése, megrongálódott csúvek megjavítása, vizalatti városok biztonsági rendszerének helyreállítása, stb...

Ezeket a feladatokat a kisebb hajóink kibocsátásával tudjuk elvégezni, mindegyik hajónk más-más feladatot tud végrehajtani. A hajók között egyébként van egy idomított delfin is, vele például kapcsolókat lehet működtetni. Egy jótanács: a kisebb hajókkal vigyázzunk, mivel csak egy van mindegyikből (igaz később vásárolhatunk), vagyis ha rosszul áll a szénánk, mindig siessünk vissza a tengeralattjáróra javíttatni.

Az tehát már e rövid ismertetőből is látszik, hogy nem egy egyszerű lövöldözős anyaggal van dolgunk, a játék elég komplex, s ráadásul grafikailag sem mondható gyengének.

A TEENDŐK

Küldetéseink persze először csak bemelegítő, azaz gyakorló feladatok, ám később egy nagyon gonosz, az UEO ellen bosszúra szomjazó kalózzal gyűlik meg a bajunk.

A játék lényege tulajdonképp egyszerű: tengeralattjáróinkkal a tenger fenekén kell járőröznünk, irtanunk a kalózokat, s bizonyos helyeken (ahol szövegelni kezd a gép) végre kell hajtánunk bizonyos feladatokat. Ezek a feladatok a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, például arany kiasása,



A csodálatos tengeralattjárónk persze vonzza a kalózokat.

SEGA

MECH WARRIOR 3050

A 3050-es évben járunk. A galaxist egy pusztító háború sújtja, a különböző érdekcsoportok és klánok között a harc a 31. század legveszedelmesebb fegyvereivel, a 75 tonnás BattleMech monstrumokkal folyik. Az olyan harcosok, mint mi, azaz a MechWarriorok feladata, hogy elvezessék ezeket a MadCat névre keresztelt gépezeteket, s eiszánt akcióból induljanak az ellenséges létesítmények ellen.

A MechWarrior tehát immár a SNES-esek számára is elérhető. S hogy milyen lett? Nos grafikailag tökéletes, a klassz háttérgrafikán valóban egy jól megteremtett, és gyönyörűen animált lépegetőt irányíthatunk. Amint teszünk néhány lépést, minden bizonnyal lefityed a mosoly a szánkról, ugyan-

is ha nem figyelünk, az első ellenséges kis robot azonnal romhalmazzá lövi a gépünket. A játék iszonyú nehéz, amire az irányítást megszokjuk, a meghalás képességét már fejből le tudnánk rajzolni. Igaz, aki a kemény kihívásokat kedveli, az bizonyára élvezni fogja.

Az akció menete tulajdonképpen nem bonyolult, ha nem is figyelünk oda egy-egy üzenetre, a térképre váltva mindig láthatjuk, hogy mi az aktuális célpont. Nem akármilyen fegyverzerenzál áll rendelkezésünkre, s a terepen ráadásul mindent porig lehet rombolni, amit csak látunk, tehát destruktív hajlamainkat alaposan kieléhetjük. Ugyanakkor roppant idegesítő, hogy míg a dróterkeseket minden nehézség nélkül szétéphetjük, addig az azokat tartó karokat képtelen a gépünk eltörni, s így például menekülés közben könnyen beszorulhatunk.

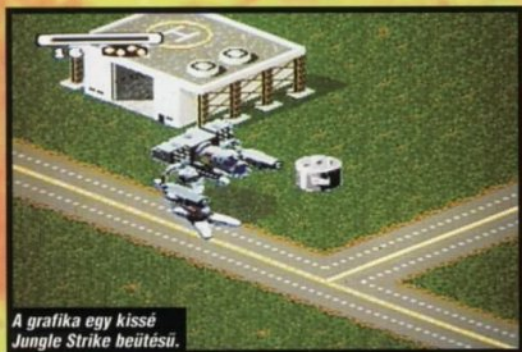
A játék talán leginkább 2 játékos módban élvezhető, így ugyanis az egyik játékos a robot lábait irányít-



Sajnos az ellenséges robotokat is kemény fából az acélból faragták.



ja, a másik pedig a törzset, azaz a célzást. Az anyag tehát nem kezdőknek való. Ha legalább örök munícióval rendelkezünk... Nos, próbáljuk a következő kódot passwordnek beírni: M1R0G3. Na, így már mindjárt más.



A grafika egy kissé Jungle Strike beütésű.

Nagy érdeklődéssel indítottam el a Big Sky Trooper című játékot, lévén, hogy egy LucasArts kalandról van szó. A játékmenet leginkább a Young Merlinhez lehet hasonlítani, a lényeg tehát itt is, hogy bejárjuk a pályákat, összegyűjtjük a tárgyakat, s a megfelelő helyen használjuk őket. A játék tehát nem túl bonyolult, inkább a fiatalabb korosztályt kívánták vele megcélozni, csupán a labirintusok okoznak nehézséget.

Egy teljesen hétköznapi rácot alakítottunk, akit besoroznak a Csillagközi Rohamcsapatokba, hogy megvédjük a Big Sky Galaxist az ellene inváziót indító nyálkás, csúszó-mászó Slugoktól, akik egy másik dimenzi-

óból érkeztek. A ragacsok immár eljuttattak a valóságunkat, azaz a világegyetemünket összetartó gépekhez, s minden igyekezetükkel a megrongálásokon fáradoznak. Ha tehát nem sikerül megsemmisíteniük őket és megjavítanunk a gépeket, az beláthatatlan következményekkel járhat...

A játékban a legfőbb társunk és partnerünk az űrhajónk számítógépe, FIDO, aki egy kutya képeben jelenik meg, valamint egy másik titkosügynök, azaz ügynök. A komputerünk a játék során bármiről kérdezhetjük (Talk to FIDO), tehát akik értik az angol nyelvet, azoknak az egész kaland gyerekjáték lesz. Nos, akik viszont nem, azoknak sem kell kétségbeesniük, a játékmenetben ugyanis nincs sok változás, mindig meg kell keresni az úrtérképen a Mission Orderben (MO) jelzett helyet, s ott megtalálni a kívánt tárgyat vagy személyt.



Ez a kutyas személyesíti meg legfőbb társunkat, a hajónk központi komputerét.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Az egyetlen gond talán csak az utazással lesz, kezdetben ugyanis csak pár bolygóra repülhetünk (a Skyway Mapnél). Hogy továbbjussunk, le kell raknunk közvetítő űrállomásokat a határbolygókra is (a Viewportnál az "A" gombbal), s így kell kiépíteniük egy-egy útvonalat. Ehhez viszont előbb az adott bolygót meg kell tisztítani a Slugoktól. Az állomásokat természetesen fel is tudjuk szedni, tehát ha elfogyának, tegyünk így.

A planétákon pár képernyőből álló, ismétlődően scrollozó terepeken járkalhatunk, s nem csak Slugokkal, hanem különféle emberekkel is találkozhatunk, néhol pedig feketézökkel üzetelhetünk.

A küldetések végrehajtásához még egy dologra szükség van: az űrruhákat korszerűsíteni újabb modulokkal. Kezdetben például a feketézöktől vehetünk egy vízállati járkáláshoz szükséges modult, ezeket bekapcsolni pedig az inventorkban lévő kis puzzle játékkal tudjuk. (A kombinációk benne vannak a kézikönyvben.) Az űrhajón a kabinokkal az állásainkat ki is tudjuk menteni, tehát összességében a játék hozza a LucasArstól megszokott színvonalat.



A csinos titkosügynököt valahogy ki kéne szabadítani.

BIG SKY TROOPER



Eyedollal persze mindjárt könnyebb végigverni a bagázst.

Azt hiszem senki nem gondolta volna, hogy minden idők legszebb verekedős játékaiból nem hogy 16 bites, hanem még 8 bites verzió is napvilágot fog látni. Egyszerűen hihetetlen, hogy mit képesek még a GameBoyból kihozni.

Először azonban lássuk az árnyékos oldalt, azaz hogy mi maradt ki. Nos, két karaktert teljes mértékben elhagytak, tehát Cinder és Riptor ezúttal nem választható, a meglévő figuráknak pedig csupán egy danger move-uk, azaz kivégzésük van. A negatív változások felsorolása azonban ezzel be is fejeződött, ugyanis ezen túl minden, még a megnyerésképernyők is megtalálhatók a játékban.

Grafikailag elképesztő az anyag, a Rare grafikusai, csakúgy mint a Donkey Kongnál, most is hihetetlen, mire voltak képesek a szürke négy árnyalatával. A játékot kétféle képernyőformátummal lehet játszani: dark és light közül választhatunk. A lightnál a jobb kivehetőség érdekében gyengébb a háttér, a darknál viszont tökéletesen kidolgozott, Super GameBoyon már ez az alapbeállítás. A figurák animációja szép sima és részle-

tes, szinte teljesen azonos a SNES verzióval, valahogy így kellett volna a SF2-nek is kinéznie.

A játék a SNES verzióhoz képest könnyebb lett, az ellenfelek nem olyan kemények, s léven hogy kevesebb gomb áll rendelkezésre, a (kézikönyvben megtalálható) speciális mozdulatok bevitel is egyszerűbb. Persze lehetőség van kétjátékos mód beállítására is, természetesen Super GameBoy nélkül ilyenkor szükség van egy link-kábelre is.

Befejezésül azoknak, akiknek esetleg mégsem elegendő a nyolc szereplő, a kilencedik, azaz Eyedoll kiválasztásának



A háttérnek GameBoyon sem mindennapi minőségűek.

GAME BOY



KILLER INSTINCT

Pihent agyakból a software fejlesztők körében sosem volt hiány, így ma már egyáltalán nem is meglepő, sőt szinte magától értetődő, hogy egy földigiliszta legyen egy újrjáték főszereplője. Ráadásul nem is akármilyen giliszta, hanem egy szkaferandres féreg, aki egészen extrém mozdulatokra képes, aki ha kell például ostorként használja önmagát. Természetesen ő Earthworm Jim, de azt hiszem, öt már be sem kell mutatnom.

A 16 bites konzolon Jim immár a második játékában írta a galaxis gazfickóit, GameBoyra tehát elég lassú léptekkel érkezett meg az első rész. Hát akkor lássuk, milyenre sikerült. Tömören fogalmazva: tökéletesen.

Ez talán a legismertebb jelenet a játékból.



EARTHWORM JIM

Jim a köteleken jellegzetes módon biztosítja a tolóerőt.



A játékban egyszerűen minden megvan, amit a 16 bites változatokban láthattunk, az összes szint át lett írva, beleértve a 3-dimenziós aszteroida zónát is. Igaz ugyan, hogy a háttérgrafika egy kicsit megkopott, de az animáció semmit sem romlott, Jim mozdulatai eszméletlenül jók, és az ellenfelek is tökéletesen vannak animálva. Hősünk tulajdonképpen alig néhány pixelből áll, de még szinte az arckifejezése is kivehető. A játékmenet szintén nem változott: hatalmas pályákat kell bejárni, s mindegyik végén egy-egy gyönyörűség (legalábbis grafikailag) főellenséggel kell felvonnunk a harcot. Szerencsére az átvezetőszintek is megmaradtak: tehát GameBoyon is hódolhatunk pél-

dául a Bungee Jumpingnak. Egy jótanács: minden szinten alaposan nézzünk körül, s minél több plazmapisztolyt gyűjtünk be, ugyanis a főnökökhöz szinte nélkülözhetetlen a megfelelő tüzerő.

Összegezve nyugodtan kijelenthetjük: aki végigjátszotta valamelyik konzol verziót, az a GameBoy változattal már emlékeztetől menne végig. Egy újabb, szinte 100%-os konverziót kapunk a pénzünkért, ha valakivel meg szeretnénk kedveltetni a platformjátékokat, én például a Donkey Kong mellett mindenképp ezt a játékot szeretném be.

GAME BOY

Isten hozott mindenkit 1996-ban. Nostredamus szerint közeledik a világvége, de addig is egy jó hír: mostantól visszavonásig 2 oldalas lesz a Csevegő. Ezért persze komoly árat is kell fizetni: Bukás/Duma nyema, úgyhogy majd itt próbálok mindenkit kárpótolni az elszennvedett sokkért. Apropó SOKk. Eleg SOKan látogattak meg bennünket a Computer Karacsnyon, és úgy láttuk, elégedetten távoztak: ingyen újság, poszter hegyek, Screamer kormányal és pedállal, MK3, WipeOut és Destruction Derby PS-X-en, EF2000 Pentiumon. Sajna az Ultrának csak a hire ért ide, de hát Bill Gates nem akarta úgy... Az azóta eltelt több mint egy hónap levélileg Guinness-csúcsokat döntögetett, úgyhogy nem volt gond a dupla terjedelemmel.

BEAVIS & BUTTHEAD VS. BARBARA & ZSUZSA

"Kedves Zolee! Épp irodalomóra van, baromi unalmas. Az egyik haverom fog írni, csak az elején én is mondom valamit: MK3 cheat: [lásd mellékletünkben]... [Pappé Zolee veszi át ezután a plejbaszt]...Egyébiránt az egyes cikkek mellékeltem morphok (ez itt egy alliteráció) elég torzok vagy inkább torzók... Mennyire lettek eltorzítva? Vagy ez a valóság? Mert ha ez utóbbi az igaz, akkor elég rondák lehetnek. Mellékesen most rókatán a Balázs (B) ölébe, ő meg visszonzásként szétkente magán. Kül-denénk egy képet. Természetesen csak ha kell. Megspóroljuk nektek a morfolást, mert ez már olyannyira ronda, hogy rosszat álmodom, ha csak ránezek. Egyébiránt az osztályfőnökünk képeről van szó. És ez halál komoly! Már megint kiosztott két egyest órai munkáért. Brutális! (...) A brutalitásról jut eszembe: a Barbarán (MK-s csaj) kívül van még egy agresszív lány az osztályban: a Zsuzsa. Pokollá teszi az életünk! Vicsorog, nyáladzik, büfög, tollakat dőf a hátunkba, stb... Ugye lányok? ***És akkor már rólatok ne is beszéljünk! Ti meg buzultok, bőfögtök, hánytok és rőfögtök itt előtünk a padban.*** Kicsit hülyék szegények. Mondom hogy nincs agyuk. ***Nincs hát!*** Mi utáljuk a lányokat (kábé 5 éve mondtuk ezt, amikor mindenünk a számítógép volt). A félreértések elkerülése végett: ezekkel itt nagyon jóba vagyunk. ***Nagyon értelmesek, okosak és szépek!***

(Ezután egy toplista és egy 10 soros vers következik, amelynek címe "10 sor", és 10 x "10 sor" a tartalma). Zolee! Teljesítsd a Zsuzsa + Barbara kérését és tedd be őket a Csevegőbe! Ok? Valami ilyesmire gondoltam: Boldog új évet nektek Koralevicz Zsuzsa és Horváth Barbara! Sok-sok pusztit küldök nektek! Fényképet küldjétek! ***A személyi jogainkat sértened meg, ha leközlölnéd a nevünket és a Bazsi által kért kérését.*** Közben meggondolták magukat. Aláírás: Pappé Zoltán, B^c, Zsuzsa, Bara/Vecsés"

Kedveseim! Csoda-e, hogy ilyen diákok mellett sztrájkolnak a tanarak? A bérkövetelés gondolata eltörlül egy ilyen csapat lattán: Beavis Buttthead ölébe hány, az meg körzővel kiböki Beavis fél szemét, mögöttük az egyik Alien anya tojásait rakja, a másik meg nyáladzik, mint állat. Kész horror. Csodaljátok, hogy az ofő feje deformálódik? En nem. Helló lányok, mindjárt hányok! A Bazsi által kért kérés kérésetek ellenére kénytelen-kelletlen meg kell jelentetnem (aki ezt a monadot 1 másodperc alatt hibátlanul kimondja, az nyalhat). Ha belétek gázoltam volna, ne haragudjatok. Direkt volt. Fényképet egyébként tényleg küldhetnétek, a dart-táblánkról már úgyis lekopott egy olvasó kinagyított képe. Ez is direkt volt. Ugyanis a lelkem legmélyén nőgyűlölő vagyok. Mit jelent az, hogy buzulnak?

FERDE HAJLAM

"Haj Zolee! Merri Krisztmősz for evríván! [Beléd is!] Ülök az asztalomnál, irok. Kinn Micimackó fázik (zik-zik), és a hó is hull melleleg. Nézem az izzót. Még mindig... Nem ég... Pedig ki sincs bekapcsolva! Rázogatom. Nem ég. Kicsavarom, becsavarom, facsavarom, kifacsarom. Ééés... Click! Mi volt ez? Netán csapda? Zuhanok! Áááá! Nem, ez az isteni fény! Megdicsőültem! Látom, amit irok! Urísten! Mit irtam? És milyen ferdén!!! Aláírás: Muzik Miklós/Budapest" Na most képzeljétek magatokat a helyembe. Ilyen ökörségeket kell olvasgatnom nap mint nap. Ezt csak a példa kedvéért tettem be, meg azért, hogy ne csak én szenvedjek mások lökötségei miatt.

RI-CSAJI

"Üdv kedves Zolee! Akár hiszed, akár nem, egy nőnemű lényel

hozott össze a posta, aki rendszeresen olvassa a lapotokat. Köszönhető ez szeretett öcsémnek, aki addig rágta a szüleink fület, míg elő nem fizették neki az 576-ot.

Már eleinte is hálával és szeretettel gondoltam rátok, pedig akkor még a kezembe sem vettem ezt az "írómányt". Csak feltűnt, hogy csöndült a lakásra, és nem hallatszák az a kibírhatatlan Mortal Combat (ti. Hijáááá; You will die! Finish him! etc.). Ilyenkor boldogan ültem neki tanulni az éppen aktuális koordináta geometriát vagy Platon összes bölcsességeit.

Aztán a kezembe került. Emlekszem a varázslatos pillanatra... [Vajon mit foghattal meg, amitől ennyire meleg lett?] Épp egy arrogáns legyet próbáltam vele jobb belátásra téríteni [Jézusom, mekkora lehetett... mármint a légy], (mert az Élet és Irodalom nem merem erre használni), mikor hopp!, kiesik a kezemből, és kinyílik a Csevegőnél. Látom ám, hogy egy szemüveges pali egy szál nyakkendőben áll egy halom vén banya között. Jaj, mondom, az öcsém 576-ba csomagolja a pornólapokat? De ahogy jobban megvizsgáltam, rájöttem, hogy tévedtem. Ez főként akkor tudatosult bennem, mikor a harmadik bekezdés után beestem az asztal alá a röhögéstől. Szóval, azóta Ti vagytok a humoradagom.

Persze más miatt is jó az újság. Egyrészt esztétikus a kidolgozása, vonzóak a színei. Másrészt megéri az árat, mert tartalmas és a lapjai sem

klotyipapírból vannak. Ja és azt is megtudom belőle, hogy melyik játék pittjegése fog hamarosan az örületbe kergetni. Hát igen. Gép elé csak akkor ülök, ha Zoli (ti. a tesóm) enged, illetve ha ki akarom élni iró

akarjátok, hogy így, Quasimodoként emlékezzen Rátok az utókor?! Rendben, leszállok Rólad, nem rabolom a drága idődet. Az kellene csak, hogy belelendüljek! Hat oldalig meg sem állnék. Aláírás: Bukta Beáta, Eger”

Minó Guminó! Beus, drága szívem! Te vagy az én emberem! Hat oldalnyi alapanyag, ez kell nekem. Havonta értetted, vagy éves szinten? Bár teljesen mindegy, egy NŐnek ne nézd a fogat. Küldj az író ambícióid papírra vetett megtestesüléseiből is; csipem a stílusod. Hadd találjam ki, mi leszel ha nagy leszel: bölcsész. Vagy újságíró. Vagy koordinátageometrikus. Avagy süti. Ez utóbbi dedós poénért bocs.

ÉHSÉGSTRIKE

“Szasz Zolee! Mi az ábra fiúk? Tök asz a lapotok. De ezt már mindenki megírta nektek. Ti olyanok vagytok, mint Erika Eleniak a Bévácsból. Szépek, színesek és (pozitívumokkal) teltek. Ha volna mellettük gödör, belétek esnék. Már régóta érzem, de nem tudom szavakba önteni, ha csak rágondolok, összeszűkül a gyomrom, a belem görcsbe rándulnak és egy furcsa érzés önt el. Ha bátortalanul is, de azért leirom: ÉHES vagyok, de qvára. Mert reggel nem eszem, mert rátok gondolok, délben nem eszem, mert rátok gondolok, éjjel meg nem alszom, mert éhes vagyok. Aláírás: Zso²

...Ismerős a név? Igen, én vagyok az, a BKV-terror szerves résztvevője, de pszt!”

A minap én is BMW-vel utaztam (busz, metró, villamos) és látam, amint jopár aktivista haverod áldozatul esett a zzel-lenőrök kegyetlenkedésének. Személy szerint maximálisan egyetértek szeparatista törekvéseitekkel, de véleményem szerint a mozgalom eszközei közül az éhségstrájkot törölni kellene. Tartsatok ki és dolgok népünk győzni fog!

ÜZENŐFÜZET

Hadzsala Laickának Budapestre azt üzenem, hogy ellentétben a tanárokkal, mi nem tervezzük sztrájkbizottság felállítását és a munkabeszüntetést.

Vas Gábornak Fótra azt üzenem, hogy nem volt hiábavaló a hétvégi képregényrajzolásod - főleg az “Ez itt Áprili Zoltán, átlagos magyar férfi ... Kérjük, hogy zsir helyett használjon motorolajat!” alcímű reklámsorozatod tetszett. Bár csecsemő koromban még nem hordtam okulárét.

A budapesti Ujfaluassy Zoltánnak köszönöm a cseppfolyóssá égetett HD-s lemezt. Megpróbálkoztam adatmentéssel, de a meghajtom nyílása és a lemez girbegurba alakja nem volt kompatibilis egymással. Most hogy bent vagy a Csevegőben, nehegy megmondj a Bill Gatesnek, és a Dallast is hadd nézzem, jóóóó?

Deák Gergely üzeni, hogy a Dezső Esztergomból üdvözlí Gyulát. Én is.

Farkas Sanoinak Jászpáltaba azt üzenem, hogy beszélje rá a haverjait (Bolyát, Takit, Kiszabít és Viktort), hogy fizesenek ők is elő a lapra és akkor nem lesz saláta a saját példányából mire hozzákezdene az olvasáshoz.

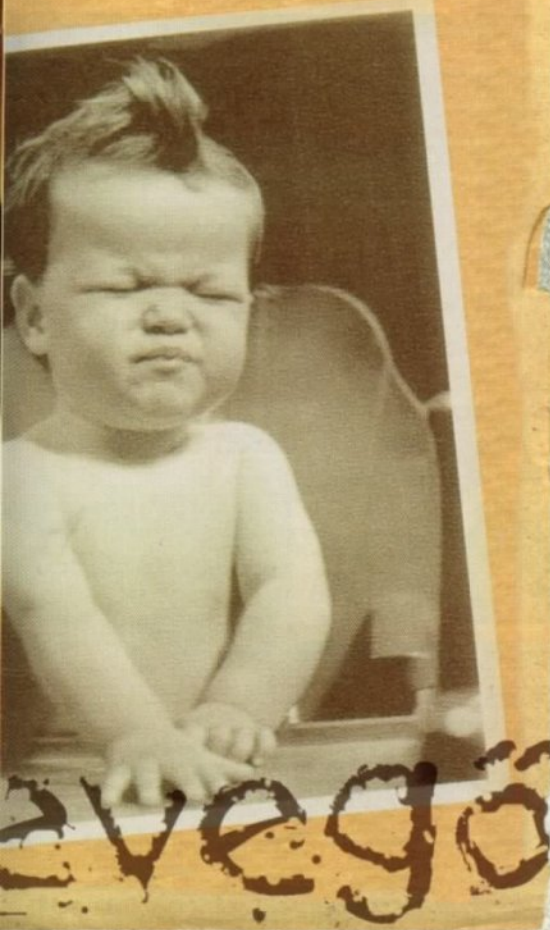
A fővárosi Szalóki Bálintnak, aki mellesleg megszállott posztergyűjtő, azt ízenem, hogy NINCS TÖBB poszterünk, a Computer Karácsonyon úgy 5000 darabot kiosztottunk, ebből ő személy szerint legalább 120 darabot kapott. Ha jól emlékszem egy kapucnis srác voltál, aki még az installációs anyagokból is kunyizott, nemde?!

Simon Gábornak Budapestről köszönöm az “életjelet”, öröm volt olvasni leveled (azt a röpke 6 oldalt). A kódokat továbbpasszoltam Vári Zének, a jobbakat hamarosan viszontláthatod a mellékletben. Stay Cool!

DangbirDnek csak annyit, hogy nyugi. Nem feledkeztem el rólad, csak olyan mennyiségű és tömény-ség kulimászt hozol össze minden leveledben, hogy addig fektetnem kell a leveleid, amíg 3 oldalas nem lesz a Csevegő. A matematikai fejtegetéseid pedig már kezdnek a könykvédómón kiütökní.

Magamnak üzenem, hogy a BEAVIS... szövegrészben elvettem a sujkot. Imádom a női nemet, persze leginkább ha IGEN.

Zolee



ambícióimat. Ezért is érdekelnek inkább a leírásaitok, mint a játék maga. Én csak egy nő vagyok, kérem szépen. Pedig esküszöm, és ne röhögj ki, ötös voltam számtécből (anno).

Így nekem a leírások érdekesebbek. Mert azért kell, hogy valami más is ragadjon rám a koszon kívül. Apropos leírások! No, és a szerzőik! Te, azok a fejek! Ilyet még az unokahúgom sem tud csinálni, pedig ő benne van a korban (még nincs négy éves). Irtó hatásuk van. Légyirtó. Berakhatnátok egy újabb stábfotót, mert a legutóbbiról lemaradtam, és azt csak nem

INDY R A C

Ezt nem tudnám megismételni



Az Indy 500 és az IndyCar Racing sikere azt hiszem örök emlékeztetéssé tette számunkra a Papyrus nevét. Az igazi csúcspot azonban a cég történetében azt hiszem a Nascar jelentette. Most pedig, két évvel az IndyCar és egy évvel a Nascar után elkészült az IndyCar második része. A programot a nagy előddel összehasonlítva első pillantásra nehéz bármi különbséget felfedezni, hiszen nem változott az autófesto rész, ugyanolyanok a grafikai megoldások és az egész program kiköppött Nascar. Van azonban két lényeges különbség: az egyik, hogy nem húsz tők egyforma ovális pálya, hanem érdekes, változatos és látványos helyszínek között válogathatunk. A másik, hogy a Papyrus minden eddiginél tökéletesebbé tette a versenyautó finombeállításának lehetőségét.

IRÁNYÍTÁS

Az autó irányítása normál vezetőknek egyszerű, aki azonban mindennel foglalkozni akar, az könnyen belebonyolódhat. A járművet a tüzgomb gyorsítja, a kar hátrahúzása lassítja (ha álló helyben húzzuk, tolatni kezd).

A turbó feltöltőnek 9 fokozata van. Ez autónk löreejét növeli, s minél magasabb fokozatra kapcsolunk, annál nagyobb ez a nyereség. Igaz ilyenkor üzemanyag-fogyasztásunk megugrik és a túlzott terhelés a

A nagy felbontás minden igényt kielégít.



motornak sem tesz jót. A turbó fokozatai között az L és K gombokkal válthatunk.

Menet közben, ahogy fogy az üzemanyagunk, s egyre könnyebb lesz az autó, úgy változik folyamatosan a kocsí kormányozhatósága. A speciálisan IndyCar versenyekre készített járművekben ennek kiküszöbölésére csúszásgátló rudakat építettek az autó első és hátsó kerek közé. Mindkét rudat a teljesen lágytól (Soft) a merevig (Stiff) állíthatjuk. Ha az autó nem reagál eléggé a kormánymozdulatokra, merevítjük a hátsó és lazít-

suk az első rudakat. Amikor pedig kipördül a kanyarban, csináljuk a fordítottját. A + (merevebb) és - (az első, a) és | pedig a hátsó rudat állítja. A jelenlegi beállítást a műszerfal jobb szélén az F (első) és R (hátsó) melletti csikok hossza jelzi.

Az utolsó menet közben állítható dolog a fékek egyensúlya. Normál esetben amikor megnyomjuk a féket, mind a négy keréken egyforma erővel fog. Ha ennél erősebb hatást akarunk elérni, az első kerék fékezését kell erősítenünk. Ezt az ' billentyűvel, míg ellenkezőjét a ;-vel érhetjük el. A jelenlegi állást a műszerfal B melletti csikja jelzi.

Menet közben persze folyamatos összeköttetésben vagyunk a csapattal, s rengeteg információt kaphatunk, s küldhetünk a fedélzeti rádión (az F1-F9 gombok segítségével). Menet közben persze ezt a rengeteg gombot lehetetlen nyomogatni. Ezért célszerű a beállítások idejére megállítani a versenyt (P gomb).

F1 A legjobb és az utolsó kör ideje.

F2 A verseny állása.

F3 Megadhatjuk, hogy a következő tankoláskor mennyi üzemanyagot akarunk felvenni (< és >).

F4 Négy kerekünk külső, belső és középső hőmérsékletét kapjuk. Ezzel ellenőrizhetjük a keréknyomást és a megfelelő gumitípust. Ha egy pálya nagyon körbe megy, az is elképzelhető, hogy baloldala más típusú

Kis felbontásnál elég szűgletesek a vonalak.



Sajnos verseny közben még nem így néz ki a táj

10584 rpm

106 mph

3rd gear

CAR III

I N G



gumit kell feltenni, mint a jobboldalra (hisz a kanyar belső oldalán kisebb az igénybevétel).

F5 Megüzenhetjük, hogy a depóba való betéréskor melyik kereket cseréljük ki és milyenre. A kerekek között a szóküz vált. A < és > a keréknyomást változtatja, az Enter a cserét kapcsolja ki-be, a ? pedig a kerék típusok között választ.

F7 Az első és hátsó szárny szögét adhatjuk meg (a változtatást majd a műszereszek végzik el). A szóküzel váltani lehet, a < és > gombokkal pedig módosítani tudjuk az értékeket.

F8 Körpályán hasznos lehet, ha a külső kerekek átmérője nagyobb a belsőnél (Stagger). Ilyenkor a két egy tengelyen lévő kerék körülbelül ugyanannyit fog forogni. Itt a < és > a két átmérő közötti különbséget állítja be.

F9 A következő beálláskor elvégzendő javítások listája.

F10 Váltás a különböző nézetek között.

összes kerék minden része egyformán melegszik.

Shock Absorbers: Ez azt határozza meg, mennyire megy át a kocsi súlya a kerekekre. Minél keményebb a beállítás, annál nagyobb a kerék terhelése, s ezért jobban reagál az autó minden kormány-mozdulatra.

Wheel Lock: Megadhatjuk, mennyire lehet az első kerekeket elfordítani. Nagy sebességű pályán ezt kicsire kell venni, hogy ne csalinkázzon az autó össze vissza. Lassú, kanyargós úton viszont jó, ha minél kisebb iven meg tudunk fordulni.

Gear Ratios: A hat sebesség áttételét változtathatjuk meg. Kis fogaskerekekkel nagy gyorsulást, de kisebb végsebességet érhetünk el.

A garázsban ugyanezeket a dolgokat állíthatjuk be, s emellett még néhány érdekes lehetőségünk van:

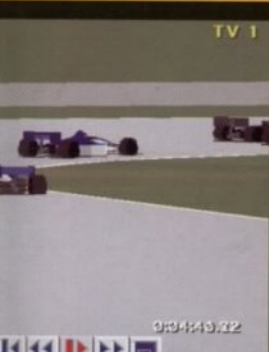
Wheel Camber: A kerekek talajjal bezárt szögét változtathatjuk meg. Erre akkor van szükség, ha a kerék külső vagy belső része jobban melegszik a másik oldalánál. Természetesen akkor megy legjobban az autó, ha az

Autóversenyek és szimulátorok ma már egyre többen vannak. Az egyik szebb, a másik gyorsabb, s majdnem mind tökéletes. Ezek közül kilógni nem nagyon lehet. A Papyrusnak mégis sikerült valami egyedülállót produkálni, s ezt a cég a tökéletes valóságúságra törekvésével érte el. Egy IndyCar autó irányításához már nem elegendő némi ügyesség, a rengeteg jellemző beállításához komoly fizikai ismeretekre is szükség van. Ha az ember nem foglalkozik ezekkel, bizony nehéz dolga lesz, hiszen a kocsi néha 60 Km/h-val csomogva sem tud egy kanyart bevenni, máskor meg úgy megpördül, mintha jégen csúszna. A



jó beállítás pedig rengeteg próbálkozást és így időt is igényel. A program azonban profi, s ezért megéri kinlódni vele. A vállalkozóknak mellesleg a fejlesztők egy 160 oldalas kézikönyvet is összehoztak segítség gyanánt.

Ami számomra a játékban furcsa volt, az az, hogy a grafika magától csak 320x200-as felbontásban indul el, ami egy minimum 486-ost és 8 megát igénylő programtól enyhén szólva gyalázatos. Igaz néhány VESA driver előkotorászára, betöltése és a parancssorban a -H paraméter megadása után már gyönyörű rajzokra is képes, de ezt magától is megtehetné volna. A hanggal meg kevesebb gond volt, a dübörgő motorhangok, zajok mind tökéletes élményt nyújtanak. Aki pedig még nem jutott el Ausztráliába, annak itt a soha vissza nem tért alkalom.



Egy látványos pillanattfelvétel a hirdetőhíd alatt.

576 KIBYTE ÉRTÉKELŐ

INDYCAR RACING II

KIADJA: VIRGIN

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 85%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 12MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486DX33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Ásatások egy idegen civilizáció romjain

THE DIG

Egy nap Borneón különös dologra lettek figyelmesek a csillagászok: egy aszteroida há-



Hősünk megérkeztek a tett színhelyére.

rom héten belül a Földnek fog csapódni. A Hurok vezérérel elnevezett aszteroidához a NASA egy öttagú csoportot küld, céljuk: az Attilát szabályos orbitális pályára állítani a Föld körül.

A LucasArts ismét elkápráztatta a közönséget. Legújabb kalandjátékuk alapötlete nem kisebb hírességtől, mint Steven Spielbergtől származik, ám persze nem csak a történet, hanem a játék kivitelezése is briliáns. Gyönyörű intro, átvezető rajzfilmek nézhetünk végig, a grafika csodálatos, ám ami az egésze felteszi a koronát, az az eszméletlenül eltalált hangulatos zene, a tökéletesen a helyszínekhez igazodó lépésszajok és egyéb hangefektek, az egész jobb mint egy mozifilm. Az irányítás roppant egyszerű, még beszélgetni is rajzolt ikonokkal lehet, hősünk hangja pe-



Az ásatások kezdete: a bajok kezdete.

dig nem más, mint - ki gondolná - a T1000-es modell a T2-ből. Ám nem is szaporítom a szót, következzen a történet:

KUTATÁS AZ ATTILÁN

A mi feladatunk a csoport katonai vezetőjének, Boston Low parancsuk megsemmélyesítése lesz. Amint megérkezünk, nyomban szól-

junk be a rádiókon a hajóba Coranak, hogy kitéheli a szérszámosládát. Töljük a ládát az aszteroidához, nyissuk ki, s vegyünk ki belőle mindent. Libegjünk az Attila 2. negyedéhez. Ott az antigravitációs ásóval simítsuk le az aszteroida felszínét, s erősítsük oda az Alpha jelzésű töltetet, s helyezzük is üzembe a kulcsunk segítségével. Most menjünk az aszteroida 3. negyedéhez, s ott a normál ásóval fesszítsük le a természetes sziklát a felszínéről. Erősítsük a helyére a másik töltetet, a kulccsal ezt is aktivizáljuk. Mehetünk is vissza a hajóhoz, ahol szóljunk be Kennek, hogy minden készen áll.

A robbantás sikerül, az asztronauták visszajérnek az Attilához, hogy megvizsgálják az eredményt. Az egyik töltet nyomán egy hatalmas lyuk keletkezett, azonban kiderül, hogy a járatot nem is a robbantás okozta, hanem már ősidők óta ott volt. Ennél is érdekesebb viszont, hogy a járat alján idegen civilizációra utaló szabályos domborulatokat, és egy fémlapot találunk. A zéró-gravitációs ásóval tisztítsuk meg a kiszögelléseket, így további három fémlap kerül elő. Nyomjuk meg mindegy-



Sajnos Brinken már nem segíthetünk...vagy még is?

ket, mire azok beesnek valahova az Attila belsejébe. A legnagyobb lap helyén ereszkedjünk le mi is. Egy hatalmas terembe érkezünk, a végében egy állvánnyal. Szedjük össze a fémlapokat, s rakjuk ki belőlük az állványon látható négyszöget. A négyszög háromszögge alakul: úgy tűnik beindítottunk valamit, az Attila megmozdul...

VALAHO A VILÁGEGYETEMBEN

Egy teljesen új, idegen világba érkezünk, az Attila ezek szerint egy idegen csillaghajó volt. Nézzünk akkor körül. Először is az idegen űrhajó roncsait keressük meg. Menjünk be, s nyissuk ki a ládára emlékeztető tárgyat. Egy

kék gömb kerül elő, benne egy nyíl mindig egy irányba mutat. Ezután rángassuk le a lelőgő drótot, mire valami szellem féle jelenségnek lehetünk szemtanúi, ami egy különös rudat hagy maga után. Vegyük fel a rudat és a leszaggatott drótot is. A következő hely egy temetőre emlékeztető hősainkat. Szedjük fel egy agyart az idegen csontok közül, majd ássuk ki az egyik sírt, s az így előkerülő állkapcsot is vegyük magunkhoz. Menjünk az utolsó lehetséges helyszínhez, s ott vegyük elő a kék gömböt. A nyíl itt



Az idegenek metrója egy kicsit más formatervezésű mint a földi társa.

egy bizonyos pontra áll rá, ott kezdjük el ásni. Előkerül a gömb által fogott jel kibocsátója: egy karperec. Menjünk vissza az érkezésünk helyszínére, ahol ismét megjelenik a szellem, s ezúttal ő is egy pontot mutat nekünk.

Kezdjük ásni a jelzett helyen, mire hamarosan omladékony talajhoz érünk. Ekkor Brink arra hivatkozva, hogy archeológusként ő az erre kiképzett ember, átveszi a vesélyes feladatot. Úgy tűnik azonban, hogy Brink képességei sem elegendők a dologhoz: alig kezdi meg az ásást, a talaj beomlik, s Brink a törmelék között leli a halálát. Ezután ráadásul Maggio - aki köztudottan mindig is a maga ura volt - úgy véli, jobb ha különválvá folytatjuk a vizsgálódást, s bármennyire is tiltakozik Low, távozik. Járjunk körbe a teremben: így négy kóddal nyitható ajtót fedezhetünk fel, valamint egy ötödi- ket, ami vélhetően a már ismert fémlapokkal fog kinyitni. Hozzá az első fémlapot meg is találhatjuk a teremben, valamint egy újabb, ezúttal liila rudat vehetünk fel, amit megvizsgálva, az egyik ajtót immár ki is nyithatjuk... Azaz nyithatnánk, ugyanis a



Az életkristályok megtalálása:
Brink innentől kezd furán viselkedni.



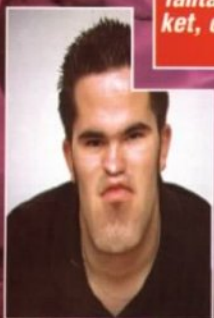
Még a Loch Ness-i Szörny itteni társával is meggyűlik a bajunk.



A háttérben egy gyönyörű táj, s ki gondolná: két monitor.

szigeten sehol sincs energia. Keressük meg az energiaforrást, a sötét folyosóval szemben. Ha lemezzük az idegen fénygenerátorhoz, már láthatjuk az "áramszünet" okát: az egyik lencse kiesett a foglalatából. Ugyanít két panelt találhatunk: az egyiket csupán egy gomb van, a másikon viszont egy egész billentyűzet. A dolog egyszerű: a billentyűzet-

Steven Spielberg ismét egy fantasztikus világba invitál minket, ezúttal a PC-nk képernyőjén keresztül.



tel a generátor szerelődarujának adhatunk parancsokat, tehát egy programot kell beprogramoznunk, hogy felvegye a daru a lencsét, majd visszahelyezze. A billentyűkiosztás értelemszerűen: a középső gomb az állj/lerakni/felvenni, körülötte vannak az irányok, a bal szélen pedig az egy parancs kihúzása, illetve az egész program törlesztése a billentyűi. A darut a másik panel gombjával indíthatjuk.

Ha a helyén van a lencse, az energiaellátás helyreáll, tehát kinyithatjuk az első ajtót a lilá rúd kódját beütve a sötét járártól balra eső ajtó panelén. Mielőtt azonban távoznánk a generátortól, feszítsük le a szerkezet oldalán lévő fedőlapot, s vegyük ki a kék kristályt.

AZ ELSŐ AJTÓ

A kinyílt ajtón keresztül egy különös barlangba jutva egy gombot fedezhetünk fel. A gomb megnyomására az itteni metrő jön működésbe: egy hatalmas gömb gördül be. Szálljunk be. Egy újabb barlangba érkezünk. Egy meglazult kőajtóra figyelhetünk fel, de ezt egyelőre hagyjuk, menjünk tovább. A szerpentinén haladva egy újabb szerkezetbe botlunk, amivel - amint az ismét megjelenő szellem mutatja - egy fényhidat építhetünk ahhoz a különös kristály alakú valamihez, ami a generátor megjavításakor jött létre. Tehát annyit kell tennünk, hogy a panelet a gombot addig tartsuk nyomva, amíg a kis képernyőn a fény el nem ér a középpontig. A későbbiekben mindegyik ilyen szerkezetnél majd ugyanígy kell tennünk, ha esetleg valahol nem indulna be rögtön, a gép melletti lencsén kell állítani. Ezeket a hidakon a továbbiakban gyorsabban közlekedhetünk majd a szigetet körülvevő ormok között. Egy oromhoz immár tehát áll a hid, most azonban menjünk tovább. Hősünket a következő hely egy múzeumra emlékezteti, ugyanis különböző animált szemléltető ábrákat nézhet végig azokon a háromszög alakú valamiken, amik valójában monitorok. A helyiségben ezeken kívül találhatunk még egy kőablát, két zöld kristályt, és egy piros rudat. A továbbvezető járaton keresztülhaladva végre megtalálhatjuk Maggiét, aki

mint elmondja, megtalálta az idegenek "könyvtárát", már "csupán" a számítógépen megjelenő írásjeleket, és az alkalmazott nyelvet kell megfejtenie.

Menjünk vissza Brink holttestéhez, s a múzeumban látott ábrát követve törjük szét felte az egyik kristályunkat. A kísérlet sikeres: a kristály energiája feléleszti Brinket, immár tehát mindenki örömeire ismét teljes a csapat. Menjünk Brinkkel is a metrőn, s az ő segítségével nyissuk ki a meglazult kőajtót. Az ajtó mögött egy bádogdobozt, ami Brink véleménye szerint egy bomba, s egy rakás zöld kristályt találunk. A kristályok felett megjelenik ismét a szellem, s mielőtt eltűnik, egy koponyát formáz meg. Hősünk szerint ez egy figyelmeztetés volt, de Brink úgy gondolja, hogy csak a halált jelképezte, amit a kristályokkal legyőzhetünk, így tehát végül mindketten magukhoz vesznek néhány kristályt. Most menjünk le a tengerpartra, ahol hirtelen egy hatalmas vízszörny merül fel, s az ott falatozó teknősbékaszerű lényből csupán a csontokat hagyja meg nekünk. Miközben Low előbújik fedezékéből, meglepődeve konstatálja, hogy Brink eltűnt, bújcskát játszik velünk, úgy tűnik tehát, hogy a kristályok nem egészen a régi Brinket hozták vissza a halálból. Folytassuk a vizsgálódásunkat. A játék egyik legnagyobb pontosságát igénylő része következik. Össze kell raknunk a teknőc csontvázát, de úgy, hogy minden porcikája a legnagyobb pontossággal kerüljön a helyére. Ha felmegyünk a part mellé, az út mentén találhatunk egy megkövült ugyanilyen maradványt, tehát azt tanulmányozhatjuk. Ha kész a víz, helyezzük közé a mi kis módosításunkat: a bombát. Ekkor élesszük újra a kristályokkal, mire hamarosan megjelenik a szörny is, akinek persze kissé megfekszi a gyomrát az ajándékunk. Immár alamerülhetünk a tengerbe, ahol egy barlangban pedig egy sárga rudat és egy újabb felíratot találunk.

ÚJABB KÉT AJTÓ

Nos, immár két újabb ajtót is kinyithatunk: a beomlástól jobbra lévő, a piros rúd kódjával, és az omlásától balra lévő, a sárga rúd kódjával. Mindkét ajtó mögött újabb metrőállomásokat találunk, ám csak az utóbbinál működik a hívógomb. Ismét utazzunk tehát. Megérkezvén először is egy tengerparti szakadék állja az útunkat. Odafele átkelni a tenger hullámzása segítségével tudunk, a vissza vezető utat pedig a túlsóoldali kő ledőlésével biztosítjuk. A művelethez az ísöt használjuk. Menjünk tovább a vízeséshez, indítsuk be itt is a fényhidat, majd lépünk be a zuhatagtól jobbra lévő barlangba, s ott vegyük fel a kék rudat. Ezután a vízesés másik oldalát látogassuk meg, ahol már végre egyszer egy nyitott ajtót találunk, de abban a pillanatban egy pocokszzerű kis lény kilopja az ajtó panelének egyik alkatrészét, s az ajtó lezárul. Valahogy el kéne kapni a kis gonosztevőt: vegyük fel először is a tipilt, ezt helyezzük be a természetes kerék tengelye helyére, akasszuk rá a hatalmas horgot, vegyük fel a borda-maradványokat, ezt helyezzük rá a horogra, s az egészet támasszuk ki a szintén ugyanitt fellelhető vasrúddal. Kész is van a csapda, de mivel nincs csali, juhászkiutatót kell játszsanunk. Zavarjuk tehát ki az egeret valamelyik lyukból, majd amikor a nagy kerék mellett megáll, gyorsan kerüljük meg, s a háta mögé erre tereljünk a csapdába. Akasszuk a foglyul ejtett rácsalóra a karkötőnket, eresszük ki, s a vasrudat

se fejeztük ott. A pocok persze rögtön a vackába iszkol, ám immár nyomon követhetjük. Szélesítsük ki a barlangja nyílását az ásonkkal, majd bent vegyük elő a kék gím-bőt. Már meg is van, hol van a pocok, tehát ismét elő az ásót. Elő is kerül a zárszerkezet darabja, már csak az a dolgunk, hogy a helyére rakjuk, s visszaillesztjük a lehullott fedőlapot. Nyomjuk meg a megjavított panelt, s lépünk be a kinyílt ajtón. Egy kisebb kupolába érkeztünk. Először is vegyük fel az újabb fémlapot, és a zöld rudat. Ezután vegyük magunkhoz a két pálcát az állványról, s irányítsuk az egyiket a kupola tetejénél vi-



Low a szakadék felett meglepő átkelési formát választ.

lágító halvány fényre, így egy kis planetáriumot hozunk működésbe. A két különböző pálcával a bolygó két holdját mozgathatjuk a megfelelő pozícióba: úgy kell beállítanunk, hogy a nagyobb hold a fényforrás felé álljon, s a kis hold fogyatkozást hozzon létre a nagyobb holdon, tehát a nagy hold, és a bolygó között álljon. Ha jól csináltuk, rögtön láthatjuk is az ügyködésünk eredményét: a holdfogyatkozást.

Menjünk vissza az ajtóhoz, ezúttal azonban a sötét folyosón menjünk át a szeblámpák segítségével. Az üvegfolyosóba érve nyissuk ki a gombbal a légszűrőt, lépünk bele, s az ott lévő gombbal zárjuk le és nyissuk ki a továbbvezető szilipajtót. Egy tenger alatti üvegfalú teremre érkezünk. Vizsgáljuk meg középen a panelt, s illesszük a kék rudat a rajta lévő lyukba. Ekkor két másik rúd is kiemelkedik, a teendő pedig: click-eljünk rá a fénytelen kristályra, majd a három rudat úgy állítsuk, húzogassuk, tologassuk, hogy a kristály minél világosabb legyen. Ha sikerül elérnünk a legfényesebb pontot, a kristály felgyullad: ezzel aktivizáltuk az eddig nem működő földalattit. Hát akkor utazzunk is vele. Az új helyen először is egy kiszáradt fa mellett valamilyen fedőlapra lehetünk figyelmesek, ezt távolítsuk el az ásovól. Lemászva egy sírbolthoz hasonlítható helységbe érünk: gyűjtsünk világosságot a kék kristályt a falon lévő lyukba helyezve. Most lépünk rá a két félhóddal díszített köre, mire kinyílik a sírbolt teteje. Támasszuk ki a kőlapot a vasrudunkkal, s másszunk ki. Tisztítsuk le a koszt a kinyílt tetőről, így egy lencse válik láthatóvá, ami a holdfogyatkozás fényét a terembe irányítja, s egy idegen

lényt ábrázoló szobrot varázsol elő. A szobor azonban, amint hozzáérünk nyomban eltűnik, s csak a talapzata marad hátra. Folytassuk útunkat, s itt is kapcsoljuk be a fényhidat. Továbbhaladva megtalálhatjuk Brinket is, aki egy idegen szerkezetet akar mindenáron üzembe helyezni, s emiatt hanyagolja a társaságunkat.

AZ IDEGEN

Menjünk vissza az utolsó még zárt kódos ajtóhoz, s nyissuk ki a zöld rúd mintája segítségével. Az ajtó azonban valami miatt nem nyílik, valószínűleg a panel nem kap áramot. Feszítsük le a panel fedelét az agyarrunkkal, s kössünk rá kakaót a drótunkat hozzá és a kilógó szikrázó vezetékhez csatlakoztatva. Ha jól csináltuk, újabb metrózás következik, az új helyszínen pedig keressük meg a térképszobát, a közepén egy géppel, melybe a rudakon olvasható kódokat lehet beütni. Üssük be a sírbolthoz vezető kódot,



Ki gondolná, hogy ilyen festői környezetben mindentéle borzalom rejtőzik?

Ügyködésünk eredménye: a kettős holdfogyatkozás.



mire megjelenő képen Low felfedezi, hogy a szobor talapzata alatt további helyiségek rejtőznek. Menjünk tovább az itteni fényhid gépéhez, ami azonban se-hogy sem akar működni. Feszítsük le az oldaláról a fedőlapot, s az alatta lévő ábrán a fényt úgy irányítsuk, hogy mindegyik prizmat érje, s a megfelelő színű fény a megfelelő színű kristályhoz érjen. Könnyítésül elárulok annyit, hogy a fényforrást a legelső prizma kell irányítani. Ha ez megvan, kapcsoljuk be az itteni hidat is. Menjünk vissza a sírbolthoz, s álljunk rá a talapzatra, ami voltaképpen egy lift. Lent egy különös védelmi rendszer jön működésbe: egy lyukból egy kristály esik ki, így felélesztve egy többszáz éve halott házörzöt. Ám mint már

tapasztaltuk, a feltámasztottak nem nagyon bírják a társaságot, tehát a másik házörzöt pedig mi keltsük életre. Az ötlet jó volt: a két szörny végez egymással. Illesszük az elsőnek felvett rudunkat az ajtó melletti lyukba. Egy piramisba zárt halott idegen lényhez jutunk. Használjuk a rudat a piramis panelén is, majd élesszük fel a lényt. Ügyködésünk sikerrel jár, ám az idegen egyetlen szavát sem értjük, a piramis viszont a "beszélgetés" után visszazárul.

AZ ÓRIÁSSZÖRNY

Low rögtön fel is hívja Maggiet a nagy újsággal, s Maggie is éppen jó hírek között, mivel megfejette az idegen nyelvet, ám a beszélgetést egy hatalmas féltőlábú szakítja félbe, aki magával ragadja Maggiet. Hősünk hiába hívja Brinket, az továbbra is önkényes rádiócsendet tart. Keressük fel tehát személyesen, ám mivel még így sem hajlandó segíteni, folyamodjunk cselhez: az elemlámpákkal riassuk fel a Brink melletti barlangban tanyázó denevérekhez hasonló kreatúrákat. Szerencsétlen Brink már is fejevesztve menekül, ezalatt esőrjúk el a kristályait. Hogy visszakapja őket, kénytelen követni minket. Keressük fel a térképtermes ormon az óriáspók fészket. Szóljunk Brinknek, hogy terelje el a szörny figyelmét, azalatt mi pedig menjünk az itteni víze-



"Életre keltsem? Vajon barátságos? Reméljük az."

sés mögé, s ott a kötőmb eldöntésével tereljük a Maggie melletti rácsot a vizet. Menjünk vissza Brinkhez, s közelijük vele a terünköt a rácsról. Brink elég eszement tervnek tartja, de mivel nem tud jobbat, szól tehát Magginek, hogy a megfelelő pillanatban majd nyissa ki a csatornafedőt. A terv beválik, ismét együtt tehát a csapat. Low azt akarja, hogy ez így is maradjon, ám ezzel csak Brinket uszítja magára, aki erőszakkal visszaveszi a kristályait, és távozik.

AZ IDEGENEK TÖRTÉNETE

Mivel Maggie immár érti az idegenek nyelvét, beszéljünk ismét a piramis foglyával. Mint kiderül, magával az élet-kristály feltalálójával beszélünk, ám az is kiderül, hogy a kristályok valé-



MISSION CRITICAL



Kellemes filmbejátszások tarkítják a játékot. Néha talán sok a duma, de az űrjelenetek kárpótólnak érte.

BALESET A PHERSEPHONE-NÁL

ernyő alsó részén helyezkednek el tárgyaink, s ha valamire - akár a képernyőn, akár az inventoryban - kattintunk, megjelennek a hozzá kapcsolódó ígék. A fenti sávban találunk minden lemezkezeléshez és beállításához szükséges opciót.

TENNAIVALÓK A LEXINGTONON

A játék hangulata végig elég nyomasztó - egyedül a végtelen űrben egy hatalmas, sérült űrhajó fedélzetén, mely bármelyik pillanatban felrobbanhat. Sehol senki, a kommunikációs vonalak halottak. Ami most következik azt tűzész leírásnak nevezi, de a fontosabb eseményeket igyekszem felsorolni. Két életbevágóan fontos feladatunk: helyreállítani a reaktor hűtőrendszerét és kijavítani a sérülést. Elsőként vegyük ki a helyi számítógép feletti tárolóból a javítókészletet, és hozzuk rendbe a 2-es szinten a sérült kabin falát. Ezután keres-

palackját (szótszerelés multioollal). A lángvágóval juthatunk be a komputerterembe (nem árt használni a kódot, melyet egyik számítógépből találunk, vagy a medárról kikövetkeztetjük - 3.141), ahol le kell kapcsolni a rendszert, majd újra vissza. Miután működik a kommunikációs rendszer, a 2-es szinten lépünk be a COMM rendszerbe, és létesítsünk kapcsolatot műholdon keresztül a Jericho-val, s vezéreljük ide a landolót (kódszó a főkomputerben - Jacobs ladder), majd lépünk kapcsolatba bázisunkkal (ld.:starchart), akik erősítésről biztosítanak. A landolót dokkolassuk, majd a parancsnoki hídon adjuk be magunknak a Hype-ot, vegyük fel a VR-maszkot, kapcsoljuk rá a

Ötletekben gazdag, szépen kivitelezett, animációkkal tűzdelt - ámde kicsit nyomasztó kalanddal van dolgunk. Véges-végig egyedül, másokkal esetleg csak a monitorokon találkozunk. Mindennek ellenére odaragasz a számítógép elé.



Ez itt az ismeretlen bolygó, ahová a Phersephonról jutunk egy dimenziókapun keresztül. Érdekes hely.



A reaktor, ahol versenyt futva az idővel helyre kell hozni a hűtőrendszert.



Egy kép szintén az ismeretlen bolygóról - a környezet csúnya eseményekről árulkodik.

Csendesen úszott a méla, fekete űrben a USS Lexington és társahajója, a Jericho. A hajó valódi küldetéséről talán csak ketten tudtak - a kapitány és Tran. A Lexington éppen orbitális pályára készült állni a Phersephone körül, amikor a taktikai monitoron vészjelzések jelentek meg és ellenséges drónok bukkantak elő a bolygó másik oldaláról. Az Egyesült Nemzetek Dharma cirkálója várta a Lexingtonot 12 továbbfejlesztett harci drónnal. A Lexington sorsa megpecsételődni látszott... A csata néhány percig tartott, amíg a Dharma drónjai megsemmisítették a Lexingtonéit, s a két hajót harcképtelenné tették. A Lexington legénységét evakuálták, csak egyhalak maradt az egyre forrósdó reaktorú és szétlyuggatott Lexington fedélzetén...

Természetesen a játékos. S itt kezdődnek a kalandok igazi Legend-stílusban. A grafika természetesen SVGA, telis-tele animált részekkel és filmbetétekkel. Egész jók lettek az űrjelenetek - ha a látvány nem is ér fel a Rebel 2-vel. A játék helyszínei közti mozgások mind-mind animáltak - így nem véletlen, hogy 3 CD-t töltött meg. A hangok és zenék profik, a zene tökéletesen illeszkedik a cselekményekhez. A kezelésre nem érdemes sok szót fecsérelni: a kép-



Lehetetlen küldetésről már hallottam, node kritikusról?

sük meg a Geiger-számlálót és az anyagvizsgálót a kutatólaborban (5-ös szint). A számlálóval ereszkedjünk alá a reaktorban a kezelő, ahová a sugárzás miatt nem megy a lift (csak ott menjünk le egy szintet, ahol a műszer nem jelez sugárzást). A reaktor hűtőrendszerének helyreállítása a Pipemania játékra emlékeztet: nyissuk ki az egyik csapot, lépünk be a terminálba, s a csövek helyes forgatásával juttassuk el a vizet a reaktorba, majd a heat ext.-be, s végül vissza a tankba. Ezen a helyszínen találjuk a lángvágót. Bejuttva Poole szobájába (kód Falcon szobájában) vegyük fel, majd ha-sítsuk szét a multioollal a hajómodellét. Benne érdekes iratokra, egy retina-dekoderre, egy adó-vevőre és egy kulcsra lelünk. A dekóderrel nyissuk ki a széfet (2-es szint), s vegyük megunkhoz a Hype-ot és a VR-maszkot. A konferenciateremben nyissuk ki a kulccsal a búrát, s az alatta lévő modellből szedjük ki a bombát és hatástalanítsuk. A VR vetítőtől, miután elszakítottuk a drótját, vegyük ki a modult és a 2. szinten a raktárból is gyűjtünk be a modulokból. A radar-tányórt az űrben kell magavítani az ímént említett modulokkal - az űrruhához használjuk a lángvágó oxigén-

drótot és csatlakozunk rá a taktikai konzolra. Itt meg kell vívni 8 gyakorló csatát és 2 éleset, majd jöhet a leszállás a Phersephone-ra. A bolygón nem lesz sok dolgunk: csak a lángvágót és a bombát majd a betöltött szondalövőt kell használni a bejutáshoz. Miután sikerül helyrehozni az időkaput, egy idegen világba jutunk - ami nem is olyan idegen az L.A.-s rendszám-tábla megtalálása után... Még csak annyit, hogy a fekete toronyba a robotokat kövessük. Ezután még négy helyszín következik - mindegyiken csak egy-egy dolgot kell megoldanunk. Mindenesetre érdemes meghallgatni az elektromos lényekkel folytatott beszélgetést...

576 Kébyte ÉRTÉKELŐ

MISSION CRITICAL KADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■
hang/zene	■■■■■
kezelhetőség	■■■■■
kibívas	■■■■■

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS

85%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486/33 CD: 3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Azt hiszem a szórakoztatóipar majd minden ága összefonódott egymással. Készült már filmből játék, játékból film, játékból könyv és könyvből játék. A Shannara az utolsó remek példa: Amerikában a bestsellerként emlegetett fantasy könyvsorozatból készítettek egy adventure/szerepjátékot, melyet - az igazat megvallva - kizárólag a kalandjátékok közé lehet sorolni. A könyvsorozatból a Legend készített egy gyönyörű játékot - így a grafika és zenék minősége minden elvárásnak megfelelt, s a sztorit természetesen a könyv írájával készítették el. A végeredményt sikerült felpréselni egy CD-re, s a hatalmas diszobozba még egy 800 oldalas könyv is belefért - a Shannara Kardja epizód.

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

A programot minden tekintetben a '95/96-os év elvárásaihoz igazították: Windows 95 alatt is fut, szinte az összes létező hangkártyát kezeli, fantasztikus SVGA grafikát használ. Ami meglepő, elfut 4MB-on is, de ilyenkor érdemes lekapcsolni a zenét, esetleg a hangokat is, mert főleg a filmbejátszások alatt sok galibát okozhat a kevés memória. A játék egyébként nem csupán a kalandinterfészt használja: böklaszásaink során megjelenik Shannara térképe, ahol utazhatunk, de mindig figyeljünk a szörnyekre:



SHADY VALE

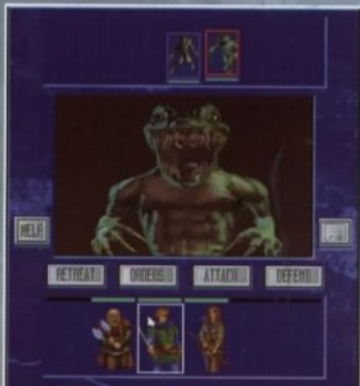
Jak (akit mi alakítunk) éppen összeesvezt apjával, s kiment horgászni a patakhoz. Először vegyük magunkhoz a könyvet, melybe Jak folyamatosan feljegyzi a

A játék átvált térkép üzemmódra, s mi indulunk keletre. Utaközben összetalálkozunk a fatörzs alá szorult Shelliával. Toljuk a követ a fatörzs alá, majd billentsük fel a horgászbót segítségével. Shella a legjobbkor szabadul - épp egy



A játék könyvalapja Amerikában már bestseller. Lehet, hogy a játék is az lesz?

kerüljük őket, s ha színük pirosra vált, húzzunk el a közelebből, mert kiszemeltek magunknak. Ha netán mégis összeakaszodunk néhány szörnyel, a csatáképernyő jelenkezik be, ahol a következőket tehetjük: az attack gombbal támadunk, a defendel védekezünk, a retreattel megpróbálunk megfutamodni, az orderszel pedig parancsokat oszthatunk társainknak. Túl sok értelme nincs, talán az segít a csatában ha mindenkinek (everyone) azt mondjuk, hogy a leggyengébbet támadja (attack the weakest). Ha valami különleges parancsra van szükség, azt úgyis feltüntettem a leírásban. Egyébként szerény véleményem szerint nyugodtan megkímélhetek volna ettől a csatabetéttről a készítőket...



Egy csatajelentés - a rend kódvörét. Azt hiszem az az, amit nyugodtan kihagyhattak volna a játékból.

vele történetek, illetve mi is írhatunk bele kedvünkre. Ezután vegyük magunkhoz a botot és a horgászbót. Húzzuk félre a faágakat a pecabottal, majd kössük hozzá a botot. Így elég hosszú lesz, hogy elérjük a kakukkfészket, s kiemeljük belőle a nyakláncot. Ebben a pillanatban jelenik meg a túlparton egy szörny, s a játék átvált csatamódba. Mindegy mit teszünk, rövid idő elteltével megjelenik Allanon, aki évekkkel ezelőtt apánkkal együtt győzte le Bronát, a gonosz Shannara kardjával. Allanon szörnyű hírekkel fogad: Bronát megidéztek, s szeleme már hatalmas sereget verbuvált, harcosai közül egygel az imént találkoztunk. A hírek szerint Shannara



Jelenet az intréből. Brona megidézése.

kardját is megrongálta, úgyhogy először a kardot kell helyrehozni - csak utána nézhet bárki is szembe a gonosszal. Nekünk azt a feladatot adja, hogy jussunk el Leahba és értesítsük a királyt a fejleményekről, addig ő Shady Vale-ben marad apánkkal, hisz erre tart a szörnyek egy csapata. A beszélgetés alatt sokmindenről kikérdezhetjük Allanont - mindegy a sorrend, a játék nem lehet a párbeszédre elrontani. Ahol netán "elesbe" megy a beszélgetés, ott leírom a helyes kérdéseket/válaszokat.



A jó öreg Bronát koma. Őrog, bölcs és jól bánik a baltával.

szörny jelenik meg mögöttünk, akit egy jól irányzott lövéssel leterít. Rövid beszélgetés után kiderül, hogy a nyakláncot indult el keresni, melyet egy madár lopott el - véletlenül pont erre akadunk rá az imént.

Ismét a térképre kerülünk, indulunk el keletre, majd a folyó mentén menjünk északra, amíg átgázolhatunk. Ismét az útra térve néhány lépésnyire van Leah.

Leahban - tudni kell, hogy Shella a király leánya - szomorú hír fogad: a király agynak dönt, és senkivel sem beszél. Menjünk be mi is hozzá Shella után, s kezdjünk el



Együtt a csapat, az őt tájékoztató, tehát megkérdezzük Shannara kardjának összerakásának.



A ronszardó kertész Brona egyik alattvalója - csak kicsit elvarázsolta magát. Sok gondunk lesz még vele!

nyomozni: vegyük fel az éjjeli szekrényéről a teásbögrét, s mutassuk meg a gyógyszerésznek, aki a város elején lakik. Rövid vizsgálat után kiderül, hogy megmérgezték a királyt. Természetesen van ellenszere is, de ahhoz kéne a Dogwood fa szirma, ami ebben az évszakban nem virágzik. Vegyük el a zöld löttyöt (1. válasz) és sétáljunk ki a kertbe. Öntözzük meg vele a Dogwood fát, mire az kivi-rágzik. A király házában potpourrira lelünk és némi fa-

nem kecsgetnek búcsúszavai. A komp kötelet kapjuk el a horgászbottal, majd Shella nyílóval lövünk a kurbliába, mire az elengedi a kompot, és mi átkelhetünk. Irány észak, innen már nincs messze Tyrsis.

A kapunál néhány élőhalott fogad, akik miatt nem hajlandók beengedni Tyrsisbe. Keressünk más utat: induljunk észak-keletre, menjünk el Brendel házáig és kopogtassunk kétszer. Adjunk neki némi kaját, erre kicsit beszédesebb lesz: kiderül, hogy apja buzogányát akarja visszaszerezni Tyrsisből. Emellett elárulja, hogy az élőhalottakat a Laurel fával lehet elűzni. A vár másik oldalán akad is egy ilyen fa, keressük meg és vigyünk egy ágat Brendelnek. Halottúzó faklyákkal keressük meg a kapuört, aki közli, hogy a dwarf nem jöhet be (Excuse me a minute), majd beszéljünk Brendelhez (What do we...; Good night...). Vegül mindketten bemehetünk Tyrsisbe.

Bent mutassuk meg Seneschalnak a nyakláncot, hogy szabad utat kapjuk a palotában, mint a Leah-i király lánya és kíséroeje. A király elmondja, hogy Shannara kardjának altárát varázstűzpujzs veszi körül, s nem tud senki a kardhoz jutni. Menjünk a könyvtárba és nézzük meg a szekrénybe zárt könyvet... később még érdekes lesz. Akit érdekel a Tyrsis-i csata története, olvassa el az állványon lévő könyvet. Kérdezzük ki Seneschalt az elzáró könyvről (Could we



Az elfek városa előtt. A tén 816 ór nagy segítőgöngyörök lesz.

mét a vár, s az udvar, ahol a kis építmény körül lángol áll. Öntsük le az üveg tartalmával, mire a kardhoz jutunk, mely darabokban fekszik az altaron. Ekkor újabb köztájaket kövélkez: megjelenik Allanon és elmondja, hogy a négy földrés egy-egy varázstárgyat kell megszerezniük, hogy összeforrasztassuk a kardot. Következő állomásunk Kern északnyugaton, ahol kipihenjük magunkat, hogy folytathassuk utunkat Arborlonba, az elfek városába (észak-nyugat).

Gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek, ar digitalizálás, egyedül talán a ray-trace filmek idéz



Itt kuszálják a játékok. Ekkor hűsölünk még mit nem sojt kalandjainról.

széne is szert tehetünk, ha leöntjük a melegítő tetőjén ülő edény tartalmával a paraszt. Húzzunk vissza a gyógyszerészhez, akit holtan találunk. Kapjuk ki a kezéből az elenszárny receptjét. A mozsárban készítjük el az ellenszert, s vigyük el a királynak. A király meggyógyul, közben Allanon is megérkezik és közli, hogy Tyrsisbe kell mennünk Shannara kardjához. Shella és Jak nagyon össze szoktak, de Shellát nem engedi apja ilyen veszélyes kalandra - így a főkapu helyett más utat kell keresnünk. Mutassuk meg Shella nyakláncát a szolgának, mire az közli, hogy őrnője a könyvtárban vár. A könyvtárban érdekes falidíszet találunk: egy sárkányt, melynek a szemébe pont belilik a nyakláncan lógó kis medál...

A térkőpen induljunk nyugatra, majd északra. Az út elvezet a folyóig, ahol ismerősbe botlunk: a Leah-i kertész az, aki az első perctől gyanús. Beszélgessünk el vele, s kérdezzük meg, miért ölte meg a gyógyszerészt (Why did you murder...), mire szőrnégy változik, s néhány társával megátamod. Gyűrjük le a társait, ő elmenekül, de semmi jóval

look...; We can't get the Sword...), s nyitassuk ki a kabinetet, avval az indokkal, hogy a tűzpujzs ellen jól jöhet a varázskönyv. Vágjuk fel a könyvet késünkkel, s egy pergamen kerül elő, mely Stenmin és Brona titkos szövetségének bizonyítéka (Stenmin Tyrsis királya volt, amikor még Brona élt). Egy titkos imahelyet említi Stenmin a trónterem mögött. A trónteremben olajozzuk meg az orszálféj fogait, majd pattintsuk szét a késsel a szájat. Töljük fel a gyertyatartót, húzzuk el a falvédőt, majd helyezzük a szájon talált kulcsot a gyertyatartó alján a kulcslyukba. Megnyílik a titkos ajtó. Gyűjtsük meg a lámpánkat majd a gyertyákat és moredjünk a tűkörre: Brona jelenik meg, akinek majdnem sikerül kiszivni életenergiánkat, úgyhogy az utolsó pillanatban zúzzuk be a tükröt kardunkkal. A polcon levő koponyát nyissuk ki és vegyük ki belőle a varázspergament. Irjuk át a tekercs tartalmát a varázskönyvbe (ezt tartottuk elzárva). Rövid közjáték következik: Jak szerint meg kéne idézni Stenmin szellemét, ha ha tud segíteni; közben kiderül, hogy Seneschal parancsára nem engedik be a dwarfokat Tyrsisbe, s a király süru bocsánatkérés közepette beinvítálja Brendelt, és a buzogányt is visszakapja (vegyük le a falról). Menjünk a pincébe és töltsünk meg egy üveget borral. Most jöhet Stenmin megidézése: tegyük a földre a füstlölet amit a tükrő mögöl, a könyvből kivágott pergament és a buzogányt. Gyűjtsük meg a füstlölet, olvassunk rá a varázskönyvből a pergamenre és a buzogányra, mire megjelenik a szellem. Beszélgessünk vele (By the...), de nem hajlandó segíteni a tűzpujzs eltüntetésében. Olvassunk ró a varázskönyvből - amikor Jak a lélekölés varázsmoandit kezd felolvasni, Stenmin bejéid (How do we...; Will this Spell...; Shade of Stenmin...; The words seemed to...) és elárulja a tűz elleni lötyty receptjét. A varázsfőzethez szedjünk laurel leveleket a vár előtt, és némi potpourri-val együtt szórjuk a boszúvegbe. A Brendel kunyhója melletti fára küldjük fel Shellát mistletoe levéllet, azt is tegyük az üvegbe. Irány is-



Shellát, aki legelőször varázslótt hozzánk utolérte a halál. Brona alattvalója Allanon képében támadott rá.

Az őrnek mutatkoznak be (I am Jak...), nézzünk be a palotába, s beszélgessünk el Davióval az elfkövekről (We are seeking...; Where can I find...; Will you help...). Nézzük meg a falon a pergament, melyen rúnákról szóló jegyzetet találunk: eszerint 5 rúnakövet kell összeszedni, hogy elfkövekhez jussunk. Próbáljunk begyűjtani, mire Davio közli, hogy a kéményre fészkeltek. Hagyjuk el a palotát, s helyezzük a szökőkút nyílásába Shella zsebkendőjét, mire egy vízruha pottyan ki a kútból. Brendel lábásába merjünk egy kis sárat, majd irány vissza a palota, ahol Aion, a király fia vár. Ő nem hisz az elfkövekben, s arra számít, ha apja visszater a Trollokkal vívott háborúból, majd egy erős csapat legyőzi Bronót. A kert kapujáról szakítsuk le az indokot, csukjuk be, és vegyük magunkhoz az élet rúnáját. Az őrnei töltsük ki a követ sárral, és öntözzük meg vízzel az úton található követ. Vegyük fel, nyomjuk a sárba, majd helyezzük vissza: megszereztük a földrúnát. Az őrrel cseréljük el a kötelet a létrára, támasszuk a palota falának és másszunk a tetőre. Távolítsuk el a kéményről a fészket, vegyük magunkhoz a zsindeleyeket és olajozzuk meg a szelkást. Lent adjuk oda az őtikönyvet Brendelnek, aki lerajzol-

ja a szélkakason látható szélrúnát, s bekarcolja az egyik zsindegybe. Most gyűjtünk be, majd másszunk vissza a fe-tőre, és nyomjuk a zsindelet a keményen izzó fémlapra: megvan a tűzrúná. A létracsere-nél az őr egy ezüstgyűrűt adott, hogy adjuk át Ariónnak - mutassuk meg Daviónak, majd vigyük el Ariónnak, akitől nem sikerül megszerezni a nyakában lógó elrúnát, csak egy aranygyűrűt ad, amit Lessának, az őrnek kell elvinnünk. A gyűrűcsere az elfeknél a kölcsönös szimpátia jele, tehát Lessának nagyobb esélye van megszerezni az elrúnát. Adjuk át a gyűrűt és kérjük meg erre (We do have a...). Irány a kert, s helyezzük el a rúnalopokat a nagy rúnaköbön - az eredmény néhány elfkő. Adjuk az elfkőveket Daviónak. Arióntól megtudjuk, apja Evertime Streleheimben harcol a Trollak ellen. Tarsat nem ad mellénk, de Davió örömmel elkísér.

Induljunk keletre, északkeletre, majd ismét keletre. Ha jó az irány, ráakadunk a szörnyekkel viaskodó Panamonra és Telsekre (ő troll): segítségünk be, majd irány a kanyon, ahol a fekete ír, a trollak varázstárgya van.

Telsekkel vegyük fel a követ és romboljuk le a boltívet. Egy kisebb csete-panamon Daviót utasítjuk az elfkővek használatára. A barlangban gyűjtünk lapot, majd mutassuk meg Aine-nek, az elf király kisebbik gyermekének lányját. Visszajárunk meg a sötét tárgyat, majd kössük rá a köteleket és húzzuk le.

lunk. Épp a győzelemnek örvendenek a trollak, amikor megjelenik Brona elf-troll vegyes csapata, s így végre kiderül az igazság. A két fél békét köt egymással és Telsek - aki társunk lesz - magával hozhatja a fekete írket. A Jannison szorosan vezet az út tovább, ahol bekerítenek, s Davio megsérül a harcban. Déltre, Storlockba kell sietni vele a gyógyvízhez. Itt sajnos mérgezik a vizet. Nézzünk fel észak-keletre, ahol egy szörnyet találunk, akiből a mérég folydogál. Tekarjunk az egyik nyílra alos zsebkendőt, gyűjtjük meg, s lövünk rá, majd kaszaboljuk le. Davio meggyógyul, s mi megtudjuk a gnómtól, hogy nekik is van szent tárgyak, a magic torc, és legendákat mesélnek a parancsolós sisakjáról, melyet a királyok hegyében rejtettek el (Is there anyway...; What kind of...; Where can we find...).

Induljunk délnyugatra át a Wolfskagg hegyeségen, majd irány délkelet át az ezüst folyón - szerencsére a folyó királyi visszatartja a nyomunkba lévő szörnyeket. Nosokára Culhazavenbe érünk, Brendel otthonába, ahonnan a varázskalapácsot kell elhozni. Reggelre eltűnik a kalapács, s minket gyanúsítanak: társainkat rácá mögé dugják, mi lehetőséget kapunk a kalapács előkerítésére. Nézzük meg a kalapács helyét, majd vizsgáljuk meg a söröskorsós palotát: egy korszó eltűnt. Davio a börtönből kiadja a hiányzó korszó (One of...), benne az egyik őr kicsit szenes piros sáljával. Mutassuk meg



Istani kaja készíthető az Istban. A Trollak mindig is híresnek voltak konyhaművészetükről.

Hosszabb küzdelmet következ: találkozunk Allanonnal, s egy varázstó partján a kard szelleme segítségével összeforrasztjuk a kardot. Következő helyszín a királyok hegye.

Az első terebben döntünk a két oldalsó ajtó elé a szobrokat Telsekkel. Menjünk előre, ahol találkozunk Brona fő alattvalójával, az alakváltoztatóval. Davio elfkővei segítenek, de szegény Davio is elesik a harcban. Vegyük magunhoz a gyógyító diadémet. A roncs

ok tarkítják a programot. Már ezért megéri leülni elé. Semmi k a mai játékok hangulatát. A többi mint egy mesekönyvben!



Szemtől szemben Bronával. Mái istennek csak egy tükörről néz ránk, de így is majdnem elpatkolunk.

Nincs messze a troll-elf csata színhelye, mely azért robbant ki, mert a trollak elrabolták a király gyermekét, illetve több támadás érte az egyik felet a másik részről - persze mind-e Brona átváltozó szörnyeinak a műve. Menjünk előbb a trollakhoz, de mert meg akarunk verni, vonuljunk vissza (retreat). Feladatunk a felek kibékítése egy barkóba-versenyvel. A trollokkal való beszélgetés után irány az elfek, adjuk át a levelet az őrnek, majd bírjuk rá őket is a versenyre. A játéki lényege, hogy amit rébuszokban előad az egyik fél, azt el kell hozni. Mi Telseknek segítünk, mert ha nem a trollok győznek, abból még nagyobb balhé lenne - Telsek meg egyedül nem sokra menne. Először kutassuk át a fészket, s adjuk a talált Telseknek: ez az első megfajítás. Kérjük el Brendel dugi borát, s adjuk a troll szakácsoknak néhány kukacért cserébe. Akasszuk a horgászbotra, s fogjunk ki egy halat: ez a második megfajítás. Kunyereljünk el az elf őr pajzsát (Do you...; We helped...; Will you help...; Your sister...; Hami, we need...; I need to borrow...). Az elfek veszítenek, mivel tanácsunkra Telsek baroktan az elfkővekre kérdez (Ask a riddle about the Elfstones), azt pedig nem egyszerű beszerezni, de van belőle a tábor területén, mégpedig ná-

Kilink, s gyanúsítuk meg a rablással (You hid...), mire szörnyvé válik. Tegyük el láb alól. Ha a táskájában talált kart a kályha nyílásába helyezzük, megnyílik a titkos rekesz, ahová a kalapácsot dugta Kili.

Következő helyszín a folyó, ahol a trollak akarnak átkelni. Építő hidjukat egy ravasz trükkkel tehetjük tönkre: a forrásnál az ezüst folyó szellemét kapott por és az elfkővek segítségével tereljük a szálfákat a folyóba. Útban a Gnömtel felé kisebb incidens ér Allanon mással: küld egy varázst, mely majdnem végez Shéllával. Kardunkkal át kell küldeni a másvilágra: ha nem ezt teszük szelleme nem nyer megnyugvást soha.

A Gnomok nem szívesen fogadnak: pillanatok alatt egy sátorban találjuk magunkat összekötözve, bekötött szemmel. Szedjük le cipősrunkunkat, egy szöggel vágjuk el köteleinket, s vegyük magunkhoz, majd hasítsuk ki a sátor bal oldalát a cipősrakkal és menjünk ki. Hasítsuk ki a másik sátrat, menjünk be és kössük be a Gnom-sámán szemét, vegyük el a magic torc-ot és kössük gúzsba a sámánt. Az előző sátorban nyissuk ki a ládákat a kulcsomóval és vegyük vissza tárgyainkat. A sámán sátrába visszatérve Geekát találjuk, aki megölte a sámánt, mert a helyére pályázik, csak a torc kéne neki. Sikerül rávenni, hogy nyissa ki társaink börtönét és jöjjen velünk, mert ráakadhat a parancsolós sisakjára a királyok hegyében (We need...; Geeka can be...; I know something...; Why do you want...; You can open...). Geekával vigyük ki a baloldali ládát a börtönajtó mellé, majd Geeka kurblijával nyissuk ki az ajtót, kössük a köteleinket a ládára és eresszük le a többieknek - abban vannak a cuccai. Küldjük előre Geekát, menjünk utána, majd zárjuk le a kurbliját a lejáratot. Brendel kalapácsával zúzzuk be a rácsot, s küldjük el Brendel a fura köveket. Nyissuk ki a panelt, tegyük a szerkezetbe az imént talált köveket. Ezután Telsekkel használjuk a fekete írket, mely hatalmas erőt ad neki, fargassuk el az ajtó kerekét, majd nyissuk ki.

ajtót helyezük a szakadék felé és keljünk át rajta - Telsek itt marad őrnek. A kincseskamrában csapdába kerülünk, csak Geeka fér ki a rácsra, de kapzsisága a veszte. Brendel és a kötel segítségével másszunk le a szoborhoz, nézzünk fel rá, s dobjuk be a szemét Brendel kalapácsával. Másszunk fel, s a kitért szem mögött Bronát találjuk... ez már a vég. Szellem ellen hiába harcolunk a karddal: inkább ezt semmisítsük meg, amivel megidéztek. A könyvet.

576 KÉNY ÉRTÉKELŐ

SHANNARA KADJKA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486/33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



3DO

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT: M2 ÚJDONSÁGOK

Egy rövid hírel kezdeném e havi 3DO rovatunkat: a tavalyi év nagy szenzációja volt, hogy a Matsushita csekély 100 millió dollár tőkeinjekciót pumpált a 3DO Company-be, ezzel tehát immár szinte biztosra vált a Mark 2 névvel fémjelzett 64 bites technológia jövője, és '96 második felére várható megjelenése. Ha a Nintendo így folytatja (az Ultra japán megjelenése - jelen pillanatban - '96 március 31-nél tart, az európaft pedig még ki tudja...), lehet, hogy az M2 lesz az első igazi 64-bites konzol. Immár tehát a világ egyik legnagyobb elektronikai cége kezében van az M2 sorsa, a Matsushita már most tárgyalásokat folytat több hardware-gyártó céggel. Kevésbé öröndetes hírek hallhatók azonban a gép áráról: az all-in-one gép állítólag 400 \$-t fog kóstálni.

BLADE FORCE

Meggagríden járunk, egy nyüzsgő ipari városban, ami a néhai Los Angeles romjaira épült. Mint különleges vállalkozói zóna, a város a vállalkozások elősegítésére eltörölt minden korlátozó intézkedést, beleértve az adókat, a drogtörvényeket és a környezetvédelmi szabályozásokat is. Ebben a túságosan is sza-

A nem kis méretű izgó-drone-ok hihetetlenül gyorsan vannak mozgatva.



badpiaci légkörben hatalmas vállalatok fejlődtek ki, de ugyanígy nőtt a bűnözés is. Mivel a kormány nem tart fenn többé börtönöket, bíróságokat, kórházakat, nem létezik semilyen visszatartó erő a bűnözéssel szemben, s nincs semilyen gyógyszer azok számára, akiket megmérgez az agyonszennyezett környezet. Egy kicsiny földalatti mozgalom - tagjai között néhány megmaradt rendőrtiszt, kislavalkozóval, és másokkal, akiket nyugtatlanít a növekvő bűnözés - most arra összpontosítja erejét, hogy visszaszerezze Meggagríd utcáit. Mint az egyetlen létező HeliPak pilóta, mi vagyunk a mozgalom igazi hőse, és a legfontosabb szövetségese.

EGY ÚJABB MAGÁNYOS HŐS

Mint e kis történetből kiderül, a Studio 3DO legújabb játékában ezúttal egy SuperMan-szerű hőst alakíthatunk, azzal a különbséggel, hogy nem egy rakétát, hanem egy rotort kell a hátunkon viselnünk. Meggagríd hat legmenőbb gengszterét kell elfognunk, no persze ez cseppet sem lesz könnyű feladat. Ennek megfelelően tehát hat jól megtermett, gyönyörű texture-mapped városrészt kell berepülnünk, s kirángatni a bűnözőket a főhadiszállásukról.

PRO...

Jöhetnek mindenféle "következő generációs" gépek, amint betöltődik a játék, láthatjuk, a 3DO mindenféle upgrade nélkül is képes csodálatos 3D-s terepet generálni. A táj szépen kidolgozott, igaz a scenery-update nem a leg-tökéletesebb, de ezt ügyesen álcázták a ködös levegő effektussal, így az egész grafikát a gép végül is igen impresszív 24 frame/másodperces sebességgel képes kezelni. Mindehhez tökéletes irányíthatóság párosul, a gombok kézhezállóban, és értelemszerűen nem is lehetnének kiosztva, s emberünk 3D-ben való mozgatása is eszméletlenül ebtalált, tényleg olyan, mtha repülnénk. A programozók még arra is gondot fordítottak, hogy egy-egy rakéta kilövésekor hűsünk hátatantorodjon. Az akció alatt a hangulathoz abszolút illő metál muzsikát hallhatunk, s persze a hangeffektusok is megállják a helyüket.

...ÉS KONTRA

No persze semmi sem fenéig tejfel, vannak a játéknak negatívumai is. Néha például egy-egy objektumra tüzelve, főként az erőpajzs-kapuknál ha közelről löttem rájuk, érthetetlen módon nem találtak a lövedékeim, ugyanakkor az ellenség lövedékei ha közel álltam egy-egy falhoz, egyszerűen átjöhettek a falon. Aztán ott van a nehézségi szint. A város háromnegyedében óráig repkedhetünk, gyűjtögethetjük a jobb fegyvereket, majd amikor beérünk a főhadiszállás környékére, másodperceken belül leszednek bennünket.

A JÁTÉK MENET

Az akció egyébként nem túl bonyolult: a küldetések előtt mindig kapunk egy kis eligazítást a HeliPak feltalálójától, Dr. Franz Grubertől, itt a legfontosabb a térképrészletet alaposan megfigyelni, ugyanis az mutatja meg az adott

főhadiszálláshoz az útát. Ha ezt megtaláltuk, már sinen is vagyunk. Tapasztalataim szerint egyébként a főnökök környékén nem érdemes az ellenséggel bíbelődni, gyorsan át kell csak repülni. A gengszterekhez pedig sokszor (persze energiavesztéssel) be lehet verekedni magunkat a még teljesen aktív védelem keresztlől is. Igaz ez az öngyilkos technika legfeljebb csak a kezdeti szinteken válik be, a játékra végül is az a jellemző, hogy sok türelemmel, lépésről lépésre kell az ellenség vonalait felszámolni. Azok tehát akik csak egy pergő shoot'em up-ra vágyanak, inkább hagyják ki.

A tripla fegyverrel mindjárt hathatósabban megy a pusztítás.



A későbbi szinteken egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.



ERKEZESI OLDAL

ULTRA PINBALL

PC

Újabb pinball örületnek nézünk elébe. Az első versenyző már be is lépett a ringbe: az Ultra Pinball. Ezzel egyben új cég nevezett be ebbe a műfajba, a játékot ugyanis nem más adta ki, mint a Sierra. Rögtön biztosra is akartak menni, ezért első flipperjátékukat a már befutott Outposttal "házastították" össze. Hogy ezt hogyan csinálták? Nos, egy ún. történetes flipperről van



szó, tehát minden balltrap vagy rámpa az Outpostból már ismerős gépezetet hoz működésbe, a feladatok teljesítése esetén pedig a játékos jutalma ezúttal nem csak néhány villogás meg csilingelés, hanem oszálatos 3D-s animációk. Ennek köszönhetően egy sokak számára nyilván kevésbé örvedetes hírt kell közölnöm: elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy immár a flipperjátékokhoz is minimum egy 486-os gépre van szükségünk 8 Mega RAM-mal. Figyelemre méltó újítás még a játékmenet, ugyanis nem nekünk kell kitalálni, hogy mit kell csinálni, a gép mindig megmutatja hova lenne jó, ha beütnénk a golyót, tehát az abszolút kezdők is boldogulnak vele. Összesen 5 pályát találhatunk a CD-n: a bolygó felszint, a gyárat, a harcoláspontot, a bányát, és egy földalatti labort. A játékot kifejezetten Windows'95-höz fejlesztették, de a 3.1-es verzióval is elindul.

MORTAL COIL

PC

2006-ben járunk. Mortal Coil a fedőneve annak az elsőrangú zsoldosokból álló titkos ügynökségnek, amelyet a világ nagyhatalmai hoztak létre szabotázsakciók kinyomozására, illetve terroristák likvidálására. Legújabb küldetésükön a két nőből, két férfiből és egy droidból álló csapat még nem tudja, hogy főnökeik valójában hova küldték őket: a terroristáknak titulóit valakik ezúttal valójában egy Shtarman nevű idegen faj harcosai, 2269-ből. A jövőben az emberi faj fenyegetést jelentett számukra, ezért utaztak vissza az időben, hogy megváltoztassák a történelmet. A Virgin Mortal Coil-jában tehát ennek a csapatnak az irányítását vehetjük át, és Doom féle pályákon irthatjuk az idegeneket. A játék, ha grafikájával nem



is nyeri el elsősre a tetszésünket, azért tartalmaz néhány valódi újdonságot: nevezetesen, hogy három féle nézetből a csapat bármely tagjának átvethetjük az irányítását. Ez pedig nem csak annyit jelent, hogy a többiek követnek minket, hanem parancsokat adhatunk ki, tehát a többiek is intelligensen mozognak, s tőlünk függetlenül is tüzelnek. Előfordulhat például, hogy hirtelen szörnyek között találjuk magunkat, s anélkül, hogy jómagunk meghúznánk a ravaszt, pár másodpercen belül csak az idegenek maradványai hevernek szanaszét. A készítők tehát joggal lehetnek büszkéek erre az intelligens környezetre, a Seal Team óta nem igen találkozhattunk hasonló anyaggal.

THUNDERHAWK 2

PC

Aki esetleg már belenézett az e havi PS-X rovatunkba, az már láthatott néhány tetszetős képet a Core Design híres helikopterszimulátorának folytatásáról. Ha valaki pedig már bele is olvastott, annak most úgy tűnhet, hogy a PC-s verzió



val kapcsolatban ismétlem az ott foglaltakat, a két verzió ugyanis szinte 100%-ban megegyezik. Igaz, PC-n már láthatunk sokkal jobb és szebb szimulációkat is, ennek ellenére a grafika szépnek mondható, a PS-X verzióval még valamelyest szebb is, ám sajnos a képernyőfrissítés ugyanolyan gyenge. A világ különböző pontjain összesen 26 "valóságsgúzi" küldetésen indulhatunk, többek között orvosolhatunk egy újabb olajválságot Kuvaitban, vagy részt vehetünk a boszniai békefenntartásban. Az akciók persze különféle kameranézetekből láthatjuk, ami ráadásul csodálatos 25 frame/másodperces sebességgel perog. Minden ellenséges objektum a legnagyobb részletességgel van megtervezve, gyönyörűen mozogató helikopterek tüzelnek ránk, néhol repülőök húznak el felettünk, minden lövés, robbanás hangfelejtje a helyén van, a háborús hangulat tehát maximális. Összességében egy mai követelményekhez igazított Thunderhawkkal játszhatunk, akinek tehát tetszett az első rész, az a folytatásban sem fog csalódní.

VIRTUAL KARTS

PC

Nem sokáig maradt egyeduralkodó a Virgin a Gokart szimulátorok terén, nemrégiben ugyanis napvilágot látott a Microprose Virtual Kartja. A játék hozza a Microprose szimulátoroktól megszokott szuper grafikát, akár SVGA-ban is rajthoz állhatunk. A pályák sokkal realisztikusabbak mint a Super Kartsban, s persze a motorok is teljesen valóságban zümögnek. A játék szolgáltatásiban is méltó a cég nevéhez, választhatunk



csapatot, van gyakorlás, s persze a verseny előtt kvalifikáció is. A szabályok betartásához még a különböző zászlójeleéseket is ismernünk kell, az egész tehát olyan, mint a Forma-1 kicsiben. Három versenyszály közül választhatunk, amiken belül a járgányokat még ráadásul egyedileg továbbalakíthatjuk, átfesthetjük, stb... Természetesen a különböző kameranézetek sem hiányoznak a játékból: gokartunkat előlről, hátulról is megcsodálhatjuk, pilótánkkal pedig még fel-le is nézelődhetünk. Az igazi csemege azonban most is a hálózati lehetőség: LAN-on keresztül akár 8 embert versenyző is ringbe szállhat.

ZONE RAIDERS

PC

Valamikor a jövőben egy nukleáris katasztrófa során a Föld 75%-a radioaktívan szennyezetté vált. A még tiszta városokban a szűkös nyersanyagforrások megóvása érdekében a veszélyes megoldására létrehozott ECO nevű szervezet kegyetlen törvényeket vezet be: genetikailag átvizsgálják a polgárokat, s akiket nemkívánatosnak nyilvánítanak, kiűzik a termékeny földekre. Kezdetben ez jó ötletnek látszott, csakohogy a városok peremén így kialakult zónákban a kiutasítottak nem csak hogy életben maradtak, hanem meg is erősödtek. A Zónákban légpárnás kocsival száguldozó törvényenkívülve az urak, akiket csupán egyetlen cél vezérel: a túlélés. Nos, mi is egy ilyen Zone Raider bőrébe, azaz kocsjába bújhatunk bele. A Zone Raiderek egymásra is veszélyt jelentenek, ám egy legenda szerint, létezik egy hely, ahol egyesítették erőiket, s létrehozták a Szabad Zónát, valahol távol egy radioaktívmentes, tiszta helyen. Hősünk autójával most ezt a helyet vette célba. A játékban tehát 3D-s pályákon kell száguldoznunk, s szinte mindenre löni, ami mozog, de elsősorban a pályák menti szenzorokra, amik a városok járóreit kieszik. Így meg kell keresnünk a pályák kijáratait, s persze előtte a hozzájuk való kulcsokat. Ennyi a játék, se több, se kevesebb...



Warcraft. Alig hiszem, hogy bárki számára idegenül csengene e név. A játék a maga műfajában egyike volt a legjobbaknak, úgyhogy nem is lepett meg annak idején a hír - már készül a folytatás. Jömagam mély és őszinte kíváncsisággal vártam a játékot: vajon tudták-e újítani a szerzők, vagy csak lehúztak még egy bőrt egy igen hálás témáról? Nos, a Blizzard programozói ezúttal kiltettek magukért, a Warcraft II-vel nem a nagyszerű előd profil megírt, de ötletlen klónját készítették el, hanem egy minden ízében egyedül és érdekes játékot. Pedig nem volt könnyű dolguk, elvégre a Command&Conquer után hálátlan feladat bármilyen stratégiai stufákkal előrukkolni.

A harc Azerothért tovább folytatódik - ezúttal földön, vizen, levegőben.

A program terjedelme durván 500 Mbyte, azaz "nagy nehezen" ráfért egy CD-re. Félórás digitalizált filmrészletekre épp ezért senki se számítson, bár az egyes pályák közti átvételre képsorok természetesen ebből a játékból se hiányoznak. Hogy mit tudok még a Warcraft II külsőnév kapcsán elmondani? A játék hangja első osztályú, a Goblinok harsány "Here I am" visítását hallva több ismerősöm is szabályos rühögő-görcsöt kapott. A grafika úgyszintén egészen kimagasló, s ami a legfontosabb: a játéknak van HANGULATA. Az utóbbi időben kevés olyan programmal találkoztam, ami előtt el tudtam volna tölteni nyolc órát egyhuzamban. A Warcraft II viszont valóságos monitor elé szögelt, és hosszú éjszakákon át írtottam vadul az elvetemült orkokat vagy a puhány embereket. Én mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, mint a karácsony egyik legkellemesebb meglepetését.

AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

Elég egy pillantást vetni a mellékelt képekre és magatok is lát-

hatjátok, hogy az irányítás jóformán semmit nem változott az első rész óta. Néhány apróbb változás azért történt, de a legfontosabb ikonok és parancsok maradtak a régiéik. Tán a legkellemesebb újítás, hogy az élelmes programozók "elcsenték" a C&C remekül bevált irányítási rendszerét, azaz a bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több figurát is mozgathatunk. Ezzel lényegesen leegyszerűsödött a nagyobb csapatok irányítása, ami az első részben bizony fenemód körülményes volt. Ezen kívül három új és igen hasznos paranccsal is bővült "arználunk". Az első az **őrfáratkozás** (Patrol), amivel kiválasztott embereinket fel-le meneltethetjük két pont között. E módon viszonylag kevés emberrel is nagy területet fogunk belátni, s kevésbé kell tartanunk a váratlanul felbukkanó ellen-

séges csapatoktól. A második új opció az **örkődés** (Stand Ground), ezzel tudjuk katonáinkat egy megadott hely védelmére fogni. Ez annyit tesz,

guránk értőkeiről is láthatunk egy rövid összefoglalót, úgy mint életermő, páncézat, sebesség stb. Mindezt összevetve a játék alapjai nem sokat változtak, de a sok apró újdonságnak köszönhetően a játszhatóság rengeteget javult az első rész óta. Ez pedig nem csekélység.

HADVEZÉREK KICSINY SZABÁLYKÖNYVE, AVAGY ÜTMUTATÓ A TULÉLESHEZ

A VÁROS FELÉPÍTÉSE. És kezdetben vala a városháza... legalábbis a Warcraft I-ben. A folytatásban a programozók arra a logikus következtetésre jutottak, hogy kar lenne elkövetni ismét azt a hibát, hogy minden pályát egy eleve megköött helyről kell kezdeni - azaz parasztjaink már tudnak városházát (Great Hall) is építeni. Sok pályán épp ezért mindenajta kööttség nélkül, mindössze néhány paraszttal és katonával indulunk. Hogy hol akarjuk leendő városunkat felhúzni - csak rajtunk áll. Ez esetben első dolgunk a megfelelő hely kiválasztása lesz. A leglényegesebb szempont a bányák közelsége, hisz eleinte rendkívül fontos lesz, hogy minél gyorsabban pörögjön a pénzünk. Az erdő úgyszintén lényeges, hisz flottánk felépítéséhez temérdek fára lesz szükség. Ja, és ha már szóba került a flotta, nem árt a vízparthoz közel építkeznünk.



Tömegjelenet a sziklás domboldalon. Igazi üsd-vágd, nem apád.

hogy egy helyben állnak és minden közelükbe lépő ellenséges harcost azonnal megtámadnak. A harmadik, s egyben utolsó új parancs a **Zárótűz** (Attack Ground), amit csak Katapultoknak és Csatahajóknak adhatunk ki. A zárótűz alá vont területet egységünk folyamatosan löni fogja, függetlenül hogy van-e a közelben ellenséges katona vagy sem. Leginkább szűk szorosok védelmére illetve az ellenfél forgalmasabb útvonalainak lezárására érdemes használni ezt a parancsot. Szintén új ötlet a játékban, hogy minden egységünk csak egy bizonyos távolságon belül látja az ellenséges katonákat és harci gépeket. A játék ezáltal lényegesen nehezebbé és realisabbá vált, bár néha az örületbe kergetnek a tenger leg-távolabbi pontjaira bujdoskolt olajszállító-hajók, amiket órákon keresztül kell hajkurásznom. Kissé meglepett a fa és olaj mellett nyersanyagként felbukkanó olaj is, amire főleg a hajók gyártásánál lesz szükség. Nattát a tengerben árválkodó, méretes olajfoltok felé épített fűtőtornyokból szerezhetünk. Hát, sajátos elképzelés egy alapvetően fantasy beállítottságú világban... Az egyes pályák végecéljai szintén változatosabbak lettek a Warcraft I-hez képest, foglyok kiszabadításától a testtörődésen át egészen a totális háborúig van itt minden. Érdekes dolog még az is, hogy a képernyő bal oldalán épp aktuális fi-



Vízpart mellett nem jó lakni, mert sok lovagot kell hasogatni.

Ezekre különösen a későbbi pályákon kell majd figyelni, mivel a játék készítői alattomos módon elrejtettek néhány "beugratós" helyszínt. Például az egyik Ork pályán van egy elhagyott sziget egy gazdag bányával, nagyon közel az indulási ponthoz. A gond csak az, hogy alig van fa, s aki ide építkezik, az hosszú távon kegyetlenül megjárja. Pedig elsőre nagyon csábító...

A városháza felépítése után nem árt ráállni a parasztek termelésére, legalább öt-hat kell belőlük már az induláshoz is. Második nagyobb beruházásunk nyugodtan lehet egy **laktanya** (Barracks), erre sokszor már a játék legelején is nagy szükségünk van. Eztán érdemes felhúznunk néhány **farmot** (Farm) és **örtornyot**, valamint megerősíteni az őrséget. Eleinte csak **Figyelőtornyot** (Scout Tower) tudunk építeni, amit a

AR CRAFT

S OF DARKNESS

lesz... Egyébként az előbb felsorolt épületeket csak az utolsó előtti pályától tudjuk mind felépíteni. A korábbi pályákon bizonyos varázslatok, hajók és épületek "le vannak tiltva", azaz teljes arsenalunkat csak apránként kapjuk meg.

A HARC. Hát igen, ez a téma is megér egy misét. Az első, és legfontosabb szabály a harccal kapcsolatban: óvakodj az ellenfél Katapultjaitól és Ágyútornyaitól! Bármekkora sereggel is támadj, a nehéztűzesség előbb vagy utóbb felőrli csapataidat.

A Katapultokat Lovagokkal vagy Ográkkal érdemes szétszórni (az ilyen gyors és erős csapatokat aligha állítja meg bármi is), míg a különféle tornyokat bízzuk nyugodtan az Utászokra.

Más. Miután megszerztük a tengeri főlényt, szedjük össze úgy öt-hat csatahajót és kezdjük szétlődöztetni az ellenfél part menti épületeit. A Katapultokra itt sem árt vigyáznunk, mivel hajóink vastag páncélzatuk ellenére sem hallhatatlanok. Sőt! A 12. ork pályán csak katapultokkal több mint húsz (!) Csatahajót semmisítettem meg - minimális veszteség árán. Szóval nem árt centizni még

későbbiekben **őrtorony** (Guard Tower) vagy **Ágyútorony** (Cannon Tower) fejleszthetünk. A Farm embereink élemezéséhez kell, hisz amíg dől az éhínség nem képezhetünk ki új csapatokat. Az őrtorony építéséhez szükségünk lesz egy **Fűrészalomra** (Lumber Mill), míg az Ágyútoronyhoz egy **Kovácsra** (Blacksmith). Az őrtorony főleg könnyen páncélozott gyalogosok ellen nyújt védelmet, míg az Ágyútorony komolyabb célpontok, például hajók ellen használható a legjobban. Íjászaink fegyvereit és képességeit a Fűrészalomban, míg gyalogosainkat és Ballisztáinkat a Kovácsnál tudjuk fejleszteni. Ezeket a fejlesztéseket a későbbiekben mindenképp megéri megcsinálni, de egyelőre van jónéhány fontosabb kiadás. Példának okáért a **Kikötő** (Shipyards) felépítése. A legtöbb pálya megnyeréséhez a tengerek uralma a kulcs, amihez rengeteg Csatahajóra lesz szükségünk.

A Csatahajóhoz pedig olaj kell, úgyhogy első dolgunk a kikötőben egy **Olajszállítóhajó** legyen, amit rögtön el is lehet kergetni **Olajfűtőtornyot** építeni. Eközben a szárazföldön is zajlik az élet, többek között nekí lehetne állni a Városháza fejlesztésének. Amíg ezt nem tettük meg, addig több igen fontos épületet nem tudunk felhúzni.

Sajnos... Az emberek **Várá** (Keep), míg az Orkok **Erődítettény** (Stronghold) alakíthatják át szerény hajlékukat (ez az átalakítás amúgy elég sok pénzbe, fába, olajba és időbe kerül). Midőn ezzel végeztünk, rögtön két új épületet is felhúzhatunk: az Embereknél az **Istállót** (Stables) és a **Felfedező** (Inventor), míg az Orkoknál az **Ogre Vermet** (Ogre Mound) és az **Alkímist** (Alchemist). Az Istálló felépítésével már tudunk lovakokat is kiképezni, míg a Felfedezőnél Gnóm Helikoptereket és Törpe Utászokat tudunk gyártani. Lovagokra mindenképp szükségünk lesz, hisz nélküük seregünk ugyancsak foghíjas. Egy-két Gnóm Helikopter szintén nem árt majd, hisz ennél a pontnál már nem árt felderíteni az ellenfél városait - legalább tudjuk meg, hogy mire is számíthatunk. Az Orkok részéről egyébként pont ez a helyzet, csak két Ogrékat és Goblin léghajókat fognak gőzerővel termelni.

Na, ezek után érdemes lenne visszatérni leendő flottánkra. Ha már összegyűjtött egy tisztességes mennyiségű olajkészletet, nem rossz befektetés felépíteni egy **Olajfinomítót** (Oil Refinery) és egy **Fémöntödét** (Foundry). Az Olajfinomító 25%-al megnöveli a befutó olaj mennyiségét, míg a Fémöntöde nélkül nem

tudunk gyártani Csatahajót, Tengeralfűtőt és Csapat szállítót. Amúgy hajóink fegyverzetét és páncélját is a Fémöntödében tudjuk fejleszteni (csakúgy mint a fegyvereknél és páncéloknál, itt is 3 fokozat van). Miután felhúztuk ezt a két épületet, kezdjük el nagyüzemben gyártani a Csatahajókat, de még néhány Olajszállító sem árt meg. Ennél a pontnál már idősze-



Ez a tűzlabda bizony telitalálatot sejtet.

rűvé válik Várunkat (illetve Erődítettényünket) Kas-téllya (Erődde) átépíteni, hogy végre megjelenhes-senek seregünkben a mágia tudorai is. A Kastély fokozat-ot elérve három új épületet kapunk: a **Templomot** (Church), a **Griffek Csarnokát** (Gryphon Aviary) és a **Varázslótornyot** (Mage Tower). A Templom (Orkoknál Altar of Storms) a Paplógva és annak varázsigéinek ki-fejlesztéséhez kell, tán a legfontosabb épület e három közül. Következésképpen a **Varázslótorny** (Orkföldön Temple of the Damned) felépítését javaslom, bár a mágusok kiképzése és varázslataik rengeteg pénzbe fognak kerülni. A Griffek Csarnokát (zöld bőrű barátainknál (Dragon Roost) hagyjuk utoljára, tán erre lesz a legkevesébe szükségünk. Ezek után túl sok építeni-valónk nem lesz, minden pénzünket fordítsuk a va-rázslatok, fegyverek, páncélok és különleges képes-ségek kifejlesztésére, valamint seregünk megerősíté-sére. Ha nead! Isten kimerülne a bányánk, azonnal ke-ressünk egy másikat, építsünk fel mellette egy Város-házát néhány őrtoronyral, s gondoskodjunk a fegyve-res őrizetről. Persze ha ideig eljutottunk, túl sok gondunk már

n e m



azokkal a böhöm nagy hajókkal is. Előfordulhat, hogy valamelyik pályán irreálisan nagy tálerővel kerülünk szembe, ilyenkor csak egy lehetőségünk van: az ellenfél kivézetése. Ez nagy vonalakban abból áll, hogy egy jól kiépített védelmi vonal mögött beásva egyre-másra semmisítjük meg katonáit és hajóit, miközben arra várunk hogy utolsó bányája is kifogyjon. Csakis ekkor, mikor már képtelen veszteségeit pótolni, támadjuk meg és kezdjük apránként pusztítani birodalmát. Nem rossz taktika, csak kissé időigényes.

Az ellenfél bányáit egy pillanatra se hagyjuk nyugodtan, löjük a környéket katapultokkal, gyilkoljuk a parasztokat, támasszuk fel a halottakat. A legmocskosabb trükk szerintem egy őrtorony felépítése a bánya mellett (ez mondjuk elég macerás, de néha érdemes vele megpróbálkozni). Az előbb leírtak persze csakis a városotl viszonylag távol fekvő, csak kevéssé védett bányákra vonatkoznak. Semmi értelme egy két laktanya és öt őrtorony védte fal mellett bármivel is próbálkozni. Rendkívül sokat segíthetnek harcban még a külföntébe varázslatok, mint pl. Vérszomj, Lassítás,

SEREGLISTA

Parasztok (Peasant) és Peonok. Hát igen, ők reménybeli hódításaink törékeny, ámde nélkülözhetetlen eszközei. A Warcraft első részéhez hasonlóan csak velük huzathatunk fel épületeket, vágathatunk fát és bányászhatunk aranyat. Ami újdonság, hogy végszükség esetén akár harcra is foghatjuk őket, bár értékeik hagynak maguk után némi kívánnivalót.

Gyalogosok (Footmen) és Gruntok. Elméletileg eme bátor lelkek alkotnák seregünk magvát, de a jóték vége felé már kezdenek fölöslegessé válni. En főleg bányák védelmére illetve járőrésre szoktam használni a fiúkat, támadni csak nagy tömegben érdemes velük. Illetve jól kiépített védelmi vonalak ellen még úgy se... Középkorban mindezenre megállják a helyüket, bár lovagok, ogrék és őrtornyok ellen az esélyeik nem túl kecsegtetőek.



Ezt nevezem mérszárlásnak.

Elf Ijászok (Elven Archer) és Troll Balta-

vetők (Troll Axethrower). Nevük magáért beszél: fő feladatuk az ellenséges gyalogság távolból való lehelentése. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy közelharcban tán csak a parasztok műlják alul őket, úgyhogy nem árt hős Ijászainkat néhány durvább harcossal (orkkal, ogrével) védelmezni. A legnagyobb veszélyt rájuk mégis a katapultok és ágyútornyok jelentik; ezek a furmányos hadigépek halálos pontossággal szedik le egy helyben álló és békesen lövöldöző katonáinkat.

Elf Felderítő (Elven Ranger). Akár az Elf Ijászok, csak marconabb kiadásban. Külön ki kell őket fejleszteni a Kastélyban, viszont ezek után már minden Ijászunk automatikusan Felderítőként kezd, s ez érvényes a már meglévő embereinkre is. Az Ijász címszó alatt leírtak rájuk is igazak, csak harci értékeik némileg jobbak. Különleges képességeiket, mint a Céllovészétet, a Hosszú Ijákat és a Felderítést a varázslatokhoz hasonlóan kell kifejleszteniük - ami ugyancsak leaasztja majd kincstárunkat.

Troll Berserker. A Troll Baltavetőkből lehet kifejleszteni őket, sokban hasonlítanak az Elf Felderítőkhöz. Képességeik a Felderítés, a Könnyű Fejszék illetve a Regeneráció. Főleg ez utóbbi érdemel figyelmet, hisz e képesség birtokosai ha lassan is, de folyamatosan győztesek. Az Orkoknál pedig, kik nem járatos a gyógyító mágiaikkban ez különösen hasznos lehet.

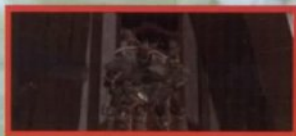
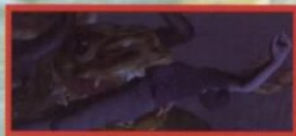
Lovagok (Knight) és Ogrék. Ez már a nehézsúlycsoport, nem sok náluk



keményebb harcos tapossa Azeroth és a többi királyság földjét. Gyorsak, erősek és szívósak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak. Nagy tömegben megállíthatatlanok, bár az őrtornyok és balliszták még a legkeményebb különítményeinket is megtreffálhatják. Nálam mindig ők alkotják a szárazföldi hadak túlnyomó részét.

Paplovagok (Paladin) és Ogré-Mágusok (Ogre Mage). Miként a Felderítőket az Ijászokból, úgy tudjuk a Paplovagokat a Lovagokból, illetve az Ogré-Mágusokat az Ogrékből kifejleszteni. Ők már az ellenfél (és különösen a Halállovagok) őszinte bánatára képesek varázsolni is, bár a Mágusok tudásától még messze állnak.

Balliszták és Katapultok. Kedvenc gyilkológépeim. Lassúak, könnyen sérülnek és ritkán tüzelnek



Kárhozat Vértje vagy Ördögűzés, épp ezért mindig védjük varázstudóinkat. Különösen vigyázunk a Halállovagokra, kiket egy jól irányzott Ördögűzés bármikor kirobbanthat a létezésből. Lehetőleg mindig tartuk őket hátul, legfeljebb egy-egy halott feltámasztásának erejéig hozzuk őket az első vonalba. A komolyabb csatáknál már igen nehéz áttekinteni a terepet, én ilyenkor mindig le szoktam venni a játék sebességét a minimumra.

És végezetül még egy nagyon-nagyon fontos szabály: városunkat és bányáinkat mindig őrizzük. Az a legjobb, ha tucatnyi emberünk járőrözik állandó jelleggel a partokon, és legalább három katapultunk áll tüzelésre készen a város közepén. Nem is annyira az épületekre kell vigyázni, mint a felalá járkáló bányászokra illetve favágókra. Volt már pálya, ahol majdhogynem több parasztot vesztettem, mint katonát...



- de ahová betalálnak, ott kő-kövön nem marad. Legyen a célpont talpig vérbe ütözött Lovag vagy nyomorult Peon, a hatás nem marad el. Gyorsan mozgó harcosok ellenében sajnos nem megyünk túl sokra, főleg az ellenfél épületeit, hajóit és tüzérségét érdemes támadnunk.

Mágusok (Mage) és Halállovagok (Death Knight). Mint az nevékből is sejthető, igazi erejük a különféle kácfantó varázslataikban rejlik. A testet elleni harc nem erősségük, így nem árt legelőbb két Gyalogost mellettük tartani kísérő gyanánt.

Törpe Utászok (Demolition Squad) és Goblin Robbantók (Goblin Sappers). Igazi fanatikusok, akik számára egy-egy csata a szinte biztos pusztulást jelenti. Nem mintha ez a legkevésbé is érdekelné ezeket a kurta fickókat, hisz cselekedeteiket a Törpékre olyannyira jellemző kötelességtudat és a Goblinok messze földön híres ostobasága diktálja. A Demolition utasítás kiadására Törpeink

(avagy Goblinjaink) telepakolják a megadott célpontot több kilónyi dinamittal (hmm, vagy inkább löporral?), majd robbantanak. Az eredmény általában egy rombadólt épület és néhány szét-szagattott Törpe-utász... Utászainkat főleg ágyutornyok ellen érdemes kiküldeni, ezeket azonnal az égbe röpítik. A nagyobb épületek ellen sajna több szakaszt is be kellene vetnünk, úgyhogy ezek ellen a jó öreg Katapultos-módszer a nyerő (visszalöni ugye nem igazán tudnak). A közelharc nem erősségük, meg aztán kár lenne ilyen remek fickókat a csatamezőn elpazarolni. Ha minden kötél szakad, inkább vágtsunk be az ellen sűrűjébe és KA-BUMM...

Gnóm Helikopterek (Gnomish Flying Machine) és Goblin Légihajók (Goblin Zeppelin). Rendkívül gyors, nagy területet belátó és gyengén páncélozott harc gépek, egyetlen feladatuk a felderítés. Erre kiválóan alkalmasak is, hisz csak ljaszok, Baltavetők, őrtornyok és Rombolók tudnak rájuk löni (ez igaz minden más repülő lényre is). Másik igen kellemes tulajdonságuk, hogy kizárólag ők

képesek felfedezni a víz alatt rejtőző Tengeralattjárókat és Óriás Teknősöket, úgyhogy a későbbi pályákon már hajóink mellé sem árt kirendelni néhány Légihajót vagy Helikoptert. Harcolni sajnos egyáltalán nem tudnak, de az eddig leírtak után ez már igazán bocsánatos bűn.

Grifflovasok (Gryphon Rider) és Sárkányok (Dragon). Elméletileg ők lennének a legerősebb és leghasznosabb lények a játékban, de én nem osztom ezt a hízélgő véleményét. Igaz, hogy repülnek és már tudnak harcolni is, de támadásaik nem igazán erősek és impozáns méretük ellenére könnyen sebezhetőek. Őrtornyok védte területen esélyük sincs, de még a tenger fölött is meg-megkergeti őket egy romboló. Ez magában még nem lenne baj, de 2500 aranyért azért többet várna az ember... Ha nagyon sok pénzünk van, esetleg vásárolhatunk párat, de nélkülik is boldogulni fogunk.

Olajszállító Hajók (Oil Tanker). Ezekről a fegyvertelen, natfától büző hajóktól függ a flottánk számára nélkülözhetetlen olajszállítás. Első dolgunk egy Olajfűrőtorony (Oil Platform) felépítése lesz, amit egy olajfolyton állva a Build Oil Platform parancs kiadásával tehetünk meg. Eztán megkezdődhet a szállítás (Haul Oil), s inentől kezdve hajóink már teszi a dolgát. A nagyobb tengeri ütközeteket érdemes velük nagy ívben elkerülni, mivel az Olajszállító Hajók harcolni egyáltalán nem tudnak, s páncélszatuk sem túl masszív.

Rombolók (Elf Destroyer és Troll Destroyer). Gyors és viszonylag strapabíró hajók, fő feladatuk a járőrözés illetve az ellenfél Olajszállító Hajóinak állandó macerálása. A Csatahajó méretű jószágok ellen már nem sokat érnek, így nagyobb tengeri ütközetekben nem igazán éri meg őket bevetni. Nagy előnyük, hogy az ellenfél repülő lényei illetve gépezeteire pusztító ágyutüzet zúdíthatnak, így a legutolsó pályákon szinte nélkülözhetetlenek. En mondom, nincs annál idegesítőbb látvány, mint amikor egy Sárkány leereszkedik a békésen várakozó Csatahajók közé és elkezd felporzselni egyetlen Olajfűrőtoronyunkat.

Csapat szállító Hajók (Transport). Rendeltetésük elég egyértelmű, egyszerre max. 6 szárazföldi egységet képesek szállítani. Embereinket az Unload Transport paranccsal tudjuk partra tenni, illetve az ikonjaikra clickelve egyesével is kirakodhatjuk őket. Csapat szállítóink sajna teljesen fegyvertelenek és roppant lassúak, így aztán nem árt őket egy komolyabb hajóhaddal védeni. Addig nem is érdemes belőlük akár egyet is építeni, míg ki nem vívtuk a tengeri fölényt.

Csatahajók (Battleship és Ogre Juggernaught). Ezek a monstrok uralkodnak a tengereket, hatalmas tömegükkel és pusztító fegyvereikkel csak kevesen dacolhatnak. Egyetlen lövéssel végeznek a legerősebb Lovaggal is, s még a legjobban megerősített ágyutornyokra se kell két golyónál többet pazarolniuk. Méreteiknél fogva lassúak és nehézkesen mozognak, bár sok manőverezésre nincs is szükségük. Tán csak a Katapultok és Tengeralattjárók jelentenek komoly veszélyt rájuk, ezektől mindenkor óvakodjunk. Flottánk igazi erejét a Csatahajók adják, bár a későbbiekben azért érdemes néhány Rombolót is építenünk.

Gnóm Tengeralattjáró (Gnomish Submarine) és Óriás Teknős (Giant Turtle). Igen trükkös jószágok. Csakis légi illetve víz alatti járművek

v a g y lények látják, a gyakorlatban különösen a kőszál hajók meg csak vissza se tudnak rájuk löni. Ezen tulajdonságuk miatt ideálisak az ellenfél kisebb és fedezet nélküli hajózálog flottáinak szétverésére. Amennyiben felfedezték volna őket, a lehető leggyorsabban fogjuk menekülni a dolgot, mivel egy Csatahajó egyetlen találattal a tenger fenekére küldheti Tengeralattjáróinkat.

Hát, eleget loptam a helyet, ideje búcsúzni. Zárszóként még annyit, hogy a Warcraft II tényleg egy szenzációs játék, mindenkinek csak ajánlani tudom. Jómagam poroszos fejelemmel végig is nyomtam a játékot, s nyugodtan állíthatom: megérte az a sok kávészagú, átvirrasztott éjszaka. Aki nem adj isten nem érzené magában elég eltökéltséget a játék végigjátszásához, egy apró cheat segítségével megtekintheti a záró képsorokat. Az Enterrel hívjuk le az üzenő-ablakot, majd gépeljük be: "There can be only one". Úgy látszik nem csak én imádom a Hegylakót...

U.I.: Aki teheti, a mindenképp mérje össze erejét egyik barátjával modemen keresztül. Az valami tömör gyönyör.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT 2 KIDAJA BLIZZARD

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás:

ÖSSZEHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX86 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Vajon mekkora védelmet nyújt ez a törékeny várfal?



576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.