

318,-Ft

Számítástechnika magazin

KByte

SZÁGULDÁS PORSCHÉ SZERELEM

INTERSTATE '76, NEED FOR SPEED 2,
PORSCHÉ CHALLENGE, TEST DRIVE OFFROAD

AZ ELSŐ MAGYAR FEJLESZTÉSŰ ÉS TELJESEN

IMPERIUM GALACTICA

MAGYAR NYELVŰ STRATÉGIAI JÁTÉK PC-n!

STAR WARS

X-WING vs. TIE FIGHTER

MEGHÍVÓ

CSONAG KILLŐ SZOFTVER TÁR

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SNES

HARDWARE
SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1. CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AKEY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST K	6900	KENDO PAGE	5900
COOL WORLD	9900	PHALANX	9900
CRAZY CHASE	5800	PUSH OVER	3500
D FORCE	5800	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	8900
Z ZERO	5900	X KALIBER 2097	5900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	OBELIX	12900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	PAPEPBOY 2	5900
BIG SKY TROOPER	11900	POWER PIGS	12900
BODERMANN	12900	PREHISTORIC MAN	9900
BRUTAL	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DEEP SPACE 9	13900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT	14900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT 3	14900	SUMRIS	12900
DOOM	9900	SUMRIS 2	11900
EARTHWORM JIM	12900	SOCCER KID	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURNICAR 2	8900
KIRBY FUNPACK	14900	WEAPONLORD	12900
LEMMINGS 2 THREE	9900	WLD GUNS	9900
MIKEY MAMBIA	9900	WORMS	12900
MONIKER & HEADPHONE JACK	9900	YOSH'S ISLAND / K. MARIO LAND 2	14900
NBA LIVE 97	14900		

GAMEBOY

HARDWARE
GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP, ÁTÉR NÉLKÜL 11999

JÁTEKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	OBELIX	6900
ADVENTURE ISLAND	6900	PINBALL MANIA	6900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	2900
ALEX N	6900	QUARTH	7900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
CONTRA ALIEN WARS	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DIG DUG	2500	SENSIBLE SOCCER	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	SUMRIS	6900
HORNBAN X0 MANOWAR	6900	SUMRIS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO POWRDS	6900
LUCKY LUKE	6900	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	7900
NBA LIVE 96	7900	WORMS	6900
NIGEL MANSFIELD	6900	WFF RAW	5900

SZÁMÍTÓGÉP

ANANDA EGÉR	2999		
DIGI BOX - 3D 3b-3D Kéznézés	2999		
COMMODORE JOY - ATTACK	2999		
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999		
PC JOY - ACTION PAD	4999		
PC JOY - COMPETITION PRO	3999		
PC JOY - EXPLORER PAD	5999		
PC JOY - FX3000	6999		
PC JOY - MAGNUM 6	6999		
PC JOY - MASTER PAD	6999		
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999		
PC JOY - POWER PAD	3999		
PC JOY - POWER PAD PRO	7999		
PC JOY - SABLE	7999		
PC JOY - SABLE PRO	8999		
PC JOY - SWIFT PAD	4999		
PC JOY - THRUSTMASTER P-16 FL30	2999		
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999		
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	8999		
PC JOY - TORNAO	8999		
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉP	3999		
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PRO	3999		
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999		
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999		
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	3999		
PC MOUSEPAD - RÁT MAT	1999		
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999		

MEGADRIVE

HARDWARE
MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
WR. IN FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ENSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900	WIMBLEDON TENNIS	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO ACROBAT	5900	LOST VIVINGS	7900
BATMAN FOREVER	7900	MAKSUPILANI	5900
BATTLE FRENZY	6900	MEGA BOMBERMAN	5900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	MEGAL MAN WILLY WARS	11900
BONANZA BROS	5900	MS PACMAN	7900
BODERMANN	5900	NBA LIVE 96	12900
BURBLE & JSQJEAK	6900	NHL 97	12900
CASTLEVANIA	7900	NHL HOCKEY 96	11900
CHAKAN	4000	OZIE	5900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTFANTS	8900
COMIX ZONE	5900	PAPERBOY	7900
DEEP SPACE 9	12900	PINOCCHIO	12900
DESERT STRIKE	6900	PITFALL	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	REAL MONSTERS	7900
DRAGONS FURY	9900	REVOLUTION X	9900
DYNAMITE HEADY	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
ECCO THE DOLPHIN	7900	SHADOW OF BEAST	6900
ES MUTANTS	6900	SHAD FL	6900
EGG SQUAD	11900	SKELETON KNIGHT	12900
FIFA 97	10900	SUMRIS 2	11900
FLASHBACK	5900	SPARKSTER	9900
GENERAL CHAOS	5900	SPIROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPIT GOES TO HELL-WORD	12900
HOOK	7900	SUPER SIDEKICKS	11900
KING CRASH DUMMIES	6900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INCREDIBLE HULK	7900	TOUGHMAN CONTEST	6900
INT. SUP. STAR SOCCER	13900	TOYS	5900
LOZ 3 QUEST	11900	TREASURE LAND ADVENTURE	5900
JAMES POND II	9900	VECTORMAN	5900
LIGHT CRUISER	6900	TOMBES AT MY NEIGHBOURS	7900
LION KING	9900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTETHŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCAGE JOYSTICK	7999
MD JOY - CONTROL PAD (8 Symbols)	1999
MS JOY - CONTROLLER	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDO 64 JOYSTICK	6999
NINTENDO 64 NTSC KONVERTER	5999
PSX ÖSSZEKÖLT KABEL	1999
PSX ARCADE STICK	4999
PSX CONTROL 2 STATION PAD	9999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	HVJ
PSX 4-E5 JOY ÉLŐSTÖK	HVJ
SATURIN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURIN JOY - SÖDVENYER	9999
SATURIN JOY HÖSSZIBŐTŐ KÁBEL	9999
SATURIN PISTOLY - ENFORCER	9999
SATURIN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES & LÄTTÉKÖZÍTŐ RÁK ADAPTER	9999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPIRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

FIFA 94	HVJ
FLIGHT WINGS 64	HVJ
STAR WARS - SHADOW OF EMPIRE	HVJ
SUPER MARIO	HVJ
TÜROK DÖNDSÁR HUNTER	HVJ
WAIVE RACER	HVJ
USA JÁTEKOK LISTÁJÁÉRT ÉS ÁRÁKÉRT	HVJ

ANGOL UJÁGOK

PC GAMER	1599	GAME PRO	999
PC FORMAT	1599	(IS)TURIN	999
EDGE	999	(P)KJ + CD	1999
EMG	999	N64 MAGAZIN	999
EM2	999		

C64

CARTRIDGE-OK
BATTLE COMMAND 999 TOKI 999
ROBOCOP 3

KAZETTÁK

ACROLET	699	MULTIMOX vol. IV	299
ALEX N	399	NIGHTSHIFT	299
ARNAVY	699	NILVA RABBETS	699
BALANDOS	699	PIRATES	699
BLUE BARON	699	PIRATES	699
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CAMPIONSHIP WRESTL	299	QUESEK	299
CONTINENTAL CICUS	699	ROCK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	299
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN TA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GENRI WINGS	699	SOLD FLIGHT	699
GG FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HERMES OF THE LANCZ	699	STRIDER 2	699
HINTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST OF US	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	DWIF	699
LEMMINGS	1999	THE 5X KIKUJI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROSOFT SOCCER	699	TIMMY	699
NONWALKER	699	TURNICAR	699
MULTIMOX vol. 1	299	WINTER GAMES	699

LEMEZÉK

POSTMAN PAT COLL.	599	NARCO POLICE	999
"POSTMAN PAT 1.2.3	699	NEW ZEALAND STORY	999
POPEYE COLLECTION	599	NEWCOMER	999
"POPEYE 1.2.3	699	NO LIMIT	999
A KATELY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION HORNLEW	299
ALEX N	999	OPERATION NEPTUN	999
BAL	999	PINK PANTHER	999
BURRAGO RALLY	999	POLICE POSITION 1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAI	999	RABBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATIONS 2	999	RODLAND	999
DARMAAN	999	SHADOW DANCER	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SHADOW WARRIOR	999
DYMASTY WARS	999	SHINOB	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	SHOCK	999
ENGISA FORCE	999	SKILL & CROSSBONES	999
F16 COMBAT PILOT	999	STAR WARS	999
FACE OFF HOCKEY	999	STEIGAR	499
FERRARI F1 CHALL.	999	STREET FIGHTER 2	999
FINAL FIGHT	999	STREET RACER	999
F.L.M.B.O 2 QUEST	999	STREET RYU	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FORT APOCALYPSE	999	SUPER MARIO	999
FX FIGHTS BACK	999	SWORD OF HONOUR	999
GAZZA 2	999	TERRACE M NINJA TURF	999
GOLDEN AXE	999	TERMINATOR 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TEST DRIVE 2	999
HAMMERFIST	999	TETRIS ES KÖKÖRI	999
HUDSON HAWK	799	TIME MACHINE	999
JAMES POND 2	999	TIME SCANNER	999
JAWS	699	TOM & JERRY 2	999
JUDGE DREED	999	TOTAL RECALL	999
LAST NINJA 3	999	TURBO CHARGE	999
LEthal WEAPON	999	TURBO OUTRUN	999
LICENCE TO KILL	999	TURKISH III	999
LONS LIFE	999	TUSKER	999
LONG ESPRIT	999	USAGI	999
MC DONALD LAND	999	VENETIA	999
MICKY MOUSE	999	WATER POLD	999
		WEST BANG	999
		WHO DARES WINS	999
		WHO DARES WINS 2	999
		ZORHO	999

GAME GEAR

JÁTEKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	9900	VIP TRIOOPER	7900
MEGA WARRIOR	7900	WARZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WVF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

WIGENERACIÓS KONZOLOK

WINTENDO 64	HVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HVJ
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	34999

SEGA SATURN CD-K

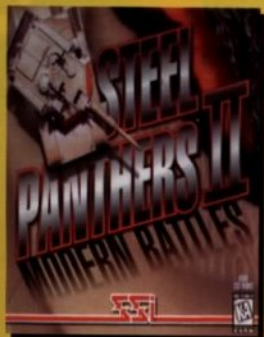
ALIEN TRILGY	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	NIGHT WARRIORS	12900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSP	13900
CRUSAIDER NO REMORSE	13900	SINOBII X	9900
DAYTONA USA	9900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPIT GOES TO HOLLOWOOD	13900
DIE HARD TRILGY	13900	STREET FIGHTER ALPHA 21900	
EARTHWORM JIM 2	13900	VIRTUAL RACING	13900
EURO 96	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
FIFA 96	11900	WIMP ARMS	9900
GOLDEN AGE OF THE DUEL	9900	WIPFOUT	12900
GUARDIAN HEROES	9900	WRESTLE MANIA	12900
KEO FLYING SQUADRON	13900		

SONY PLAYSTATION CD-K

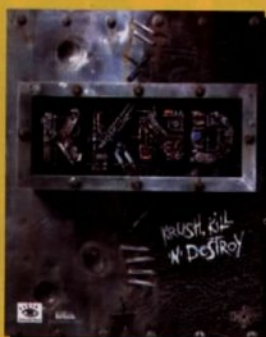
2X EXTREME	13900	MICRO MACHINES V3	13900
ADIDAS POWER SOCCER	13900	MOTORON (BAND PRO) 1	13900
ALIEN TRILGY	13900	NBA 97	9900
ALONE IN THE DARK	13900	NBA JAM EXTREME	13900
ANDRETTI RACING	13900	NEED FOR SPEED 2	13900
ASSAULT RIGS	11900	NEED FOR SPEED 3	13900
BATTLE ARENA TOSHIMEN	6900	NOVAOSTROM	9900
BATTLE STATIONS	6900	POLY-DAMA	9900
BLACK CAT	13900	PORT ID	6900
BLAZING DRAGONS	13900	PORSCHE CHALLENGE	13900
BROKEN SWORD	13900	PRO PINBALL	11900
COMMAND & CONQUER	13900	PROJECT X 2 - NO RELIEF	13900
COOL BORDERS	13900	RAPID RELIEF	9900
CRASH BANDICUT	13900	RAYMAN	13900
CRITICOM	11900	REBEL ASSAULT 2	13900
CRUSAIDER NO REMORSE	13900	RESIDENT EVIL 2	13900
DARK FORCES	HVJ	RETURN FIRE	13900
DARNSKALKERS	13900	RIDGE RACER	6900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	ROAD RASH	13900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	SAMURAI SHOWDOWN	13900
DIE HARD TRILGY	13900	SOVIET STRIKE	13900
DRAGON HEART	13900	SPACE HULK	9900
EARTHWORM JIM 2	13900	SPACE JAM	13900
EPIDEMIC	13900	SPIDER	13900
FIFA 97	13900	SPIT GOES TO HOLLOWOOD	13900
FIFA 97 & KLAND	13900	STAR GLADIATOR	13900
FORMULA 1	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
GRID RULN	13900	TAKEN 1	6900
HULK	13900	TAKEN 2	13900
IN THE ZONE 2	13900	TILT	13900
INT SUPERSTAR SOCCER	13900	TIME COMMANDO	13900
JERRY BRADDOCK	13900	TOTAL MD. JAM	13900
KLEAK THE BLOOD	9900	TOMB RAIDER	13900
KILLING ZONE	9900	TWISTED METAL	13900
KING OF FIGHTERS	13900	VICTORY BOXING	13900
LITTLE BIG ADVENTURE	13900	WIPFOUT COMMANDER III	13900
LOMAX	13900	WIPFOUT 2097	13900
LONE SOLD			

TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

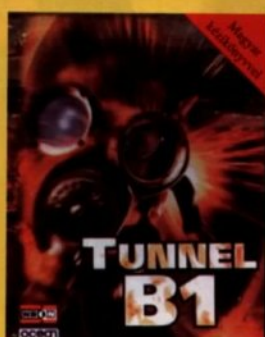
FANTASZTIKUS **576** AKCIÓ JÚNIUS 15.-IG



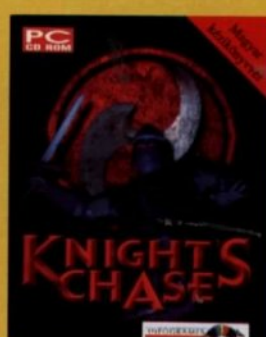
Steel Panthers II
9999,- helyett: 7999,-



KKND
9999,- helyett: 7999,-



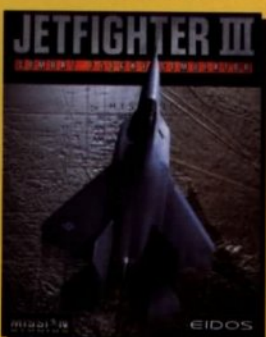
Tunnel B1
9999,- helyett: 4999,-



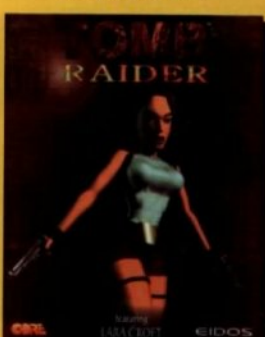
Knight's Chase
5999,- helyett: 3999,-



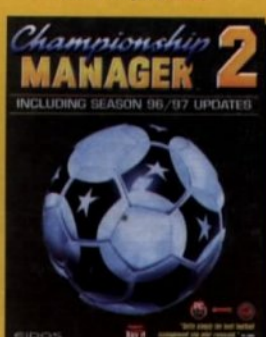
Power F1
9999,- helyett: 6999,-



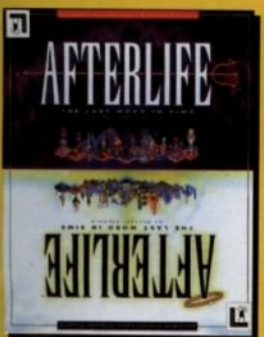
Jetfighter III
9999,- helyett: 6999,-



Tomb Raider
9999,- helyett: 7999,-



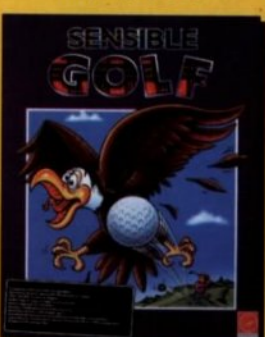
Championship manager 2
5999,- helyett: 3999,-



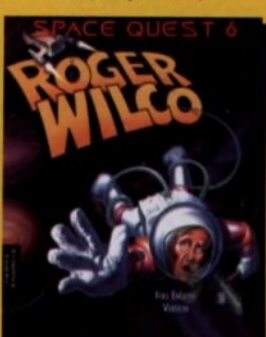
Afterlife
11999,- helyett: 4999,-



Chronomaster
9999,- helyett: 3999,-



Sensible Golf
9999,- helyett: 3999,-



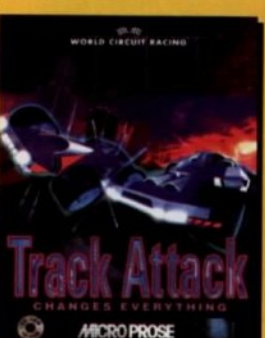
Space Quest 6
9999,- helyett: 3999,-



Bloodwings
9999,- helyett: 3999,-



Syndicate Wars
10999,- helyett: 4999,-



Track Attack
7999,- helyett: 3999,-

Aktív játékaik ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzletben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVENY

Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akció szelvényvel érvényesek. Származási hely: Jászberény

576

LOST VIKINGS 2. (PC)	8
SONIC 3D (SAT)	9
SOVIET STRIKE (SAT)	9
JETFIGHTER III (PC)	10
NEED FOR SPEED II (PC)	12
INTERSTATE '76 (PC)	14
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	16
OUTLAWS (PC)	17
QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC)	18
X-WING VS. TIE FIGHTER (PC)	20
AIR WARRIOR II (PC)	22
DARK SAVIOUR (SAT)	24
POD (PC)	25
TITANIC (PC)	26
RISK (PC)	28
RALLY CHALLENGE (PC)	30
TEST DRIVE OFF-ROAD (PC)	31
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	32
IMPERIUM GALACTICA (PC)	34
SHADOW OF THE EMPIRE (N64)	36
2XTREME (PSX)	38
MECH WARRIOR 2. (PSX)	38
MOHAWK (SNES)	39
REALM (SNES)	39
BATTLESHIP (PC)	40
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
TREND: BEMUTATKOZIK A N64	7
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44

2XTREME (PSX)	38
AIR WARRIOR II (PC)	22
BATTLESHIP (PC)	40
DARK SAVIOUR (SAT)	24
IMPERIUM GALACTICA (PC)	34
INTERSTATE '76 (PC)	14
JETFIGHTER III (PC)	10
LOST VIKINGS 2. (PC)	8
MECH WARRIOR 2. (PSX)	38
MOHAWK (SNES)	39
NEED FOR SPEED II (PC)	12
OUTLAWS (PC)	17
POD (PC)	25
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	16
QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC)	18
RALLY CHALLENGE (PC)	30
REALM (SNES)	39
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	32
RISK (PC)	28
SHADOW OF THE EMPIRE (N64)	36
SONIC 3D (SAT)	9
SOVIET STRIKE (SAT)	9
TEST DRIVE OFF-ROAD (PC)	31
TITANIC (PC)	26
X-WING VS. TIE FIGHTER (PC)	20

tartalom

V I I I . É V F O L Y A M



Test Drive Off-Road

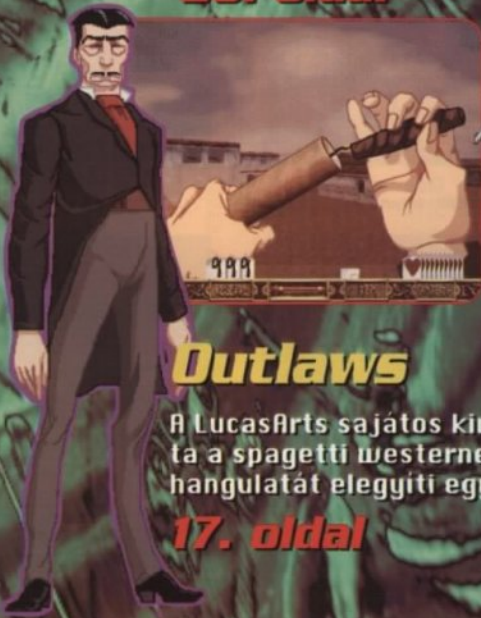
Lehet, hogy új riválisa lesz az off-road autóversenyek között a Hardcore 4x4-nek?

31. oldal

X-Wing vs. Tie Fighter

A Star Wars-mánia következő mérföldköve, a Rebel Assaultok és a Tie Fighter méltó utóda. Dalószínűleg az Év Játéka lesz belőle.

20. oldal



Outlaws

A LucasArts sajátos kivitelezésű Doom-utánzata a spagetti westernnek és a Disney rajzfilmek hangulatát elegyíti egymással.

17. oldal

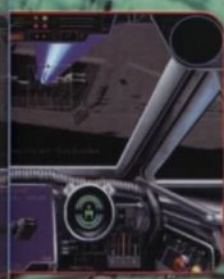
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0965-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/05-66-22)
 Felelős vezető: Gálssally István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kisarosi Renáta Levéltárgás: Recent Kft.
 Kiadja a Comgame-Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
 Terjesztő a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.



Air Warrior II

Egy nagy név második eresztése. Felhőtlen szórakozás a felhőtlen égen - de elsősorban multiplayerben.

22. oldal



Imperium Galactica

Az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék PC-re, ami egyben magyar fejlesztők munkája is. Méltan számíthat a világsikerre.

34. oldal

AKTUÁLIS

"Májusi eső aranyat ér" - állítja a közismert közmondás. Meg egy nagy kalap játékok is. Ezt viszont a közismeretlen én állítom, mert úgy látszik, a kiadók megkezdték a szokásos nyári uborkaszезon előtti nagy hajrájukat, és ebben a hónap csak úgy ontották a jobbnál-jobb játékokat. A világ

mostanában természetesen X-WING VS. TIE FIGHTER-lázban ég, hiszen szerintem már a tervezés időszakában és biztosak lehettek a szerzők, hogy éppen egy tuti bestsellert gyártanak. Kellemes meglepetés volt az Activisiontól az INTERSTATE 76, nemkülönben az, hogy teljesen magyar nyelven megjelent végre az IMPERIUM GALACTICA is. Más. Amikor a kérdőívek hatalmas halmaít elkezdődtek visszaküldözgetni, úgy gondoltam, hogy a részletes eredményhirdetés, valamint az ebből levont mélyreható következtetéseimet majd az újság lapjain, egy külön oldal keretében fogom boncolgatni - de közbeszólt az Elet: sajnáltam elvenni a helyet az amúgy is szükös kereteinkből, valami frankó kis anyag elől. Mindenesetre a kérdőívekből igen érdekes dolgok derültek ki. A válaszolók több mint 80%-a például alapvetően jónak tartja az újságot jelenlegi formájában, és csak apró változtatásokat tartana szükségesnek. A géptípusok arányát természetesen a PC-k vezeték több mint 70 százalékkal, a konzolok aránya pedig már elérte a 25 százalékot. Szintén érdekes info volt, hogy olvasóink majd 90%-a szükségesnek tartja a terjedelmi növekedést, még akkor is, ha ez szerényebb mértékű áremelés

is volna maga után. Nagyon köszönöm a különböző ötleteket (volt egy-két igen figyelemre méltó is), de ezeket természetesen folyamatosan várom. Na jó, a Csevegőig megszaktam az adást, ott nemsokára találkozunk

CoVboy

APRÓSÁGOK

1996-ban 4.235.737 PC CD ROM talált legálisan új gazdára, összesen £130.377.717 értékben. Az eladási listát a Virgin vezeti 570.000, a második az Electronic Arts 463.000, a harmadik pedig a Microsoft 311.000 példányos eladással. A legsikeresebb játék '96-ban a Grand Prix 2. volt, de szorosan ott van a nyomában a Red Alert és a FIFA'97 is, amelyek csak karácsony előtti megjelenésük miatt csúsztak le a dobogó legfelső fokáról. Kíváncsi lennének egyébként az illegális eladási listákra is, de ilyet sajnos nem vezetnek.

Természetesen ez a hónap sem múlhat el a **Lara Croft** Világkincszűz újabb hírei nélkül. A poligon hercegnő alkotói visszautasították a **Loaded** magazin kérését, akik a középös posztúrára szerettek volna egy pikáns Lara-aktot rendelteteni maguknak. Elfogadták viszont a **U2** együttes ajánlatát: a zenekar május elején megkezdődött Pop-Mart világtornáján három számban fog szerepelni egy hatalmas videóképernyőn.

A **Hitachi** májusban dobja piacra a világ első kétszeres sebességű DVD drive-ját. A **GD-2000** 2.76Mbps sebességgel olvassa a DVD formátumú, és 20x sebességgel a hagyományos CD ROM-okat. Az új, 16.7GB-os formátum elterjedésével talán átmenetileg megszűnnek az "Insert CD#7" típusú feliratok, de nyilván csak a Phantasmagoria 3. megjelenéséig.

A **Nintendo Play 64!** néven egy olyan egységet dobott a piacra, amellyel N64-es játékok futtathatók egy minimális DX2-66/8MB RAM/Win95 konfigurációjú PC-n. A kártya tartalmazza a N64 főbb áramköri egységeit, és egy öt és feles dockba illeszhető. A brit **Crush** és a japán **Sunsoft** együttműködésének eredményeképpen az Internet nem sokára egy **online fociprogram** ad otthont. A játékban egyaránt játszhatjuk a manager vagy valamelyik játékos szerepét. A játék neve még nem ismert, ezt az atlantai E3 után fogják csak bejelenteni.

A **Microprose** az utolsó üzleti évében sikerrel ismét visszatért a 100 millióos elit klubjába. Talán ennek köszönhető, hogy sikerült elszipkázniuk az **Ocean**tól a **Team 17** csapatot (a **Worms** szerzői), és a **Worms 2** része már **Microprose** címke alatt fog megjelenni ősz tájékán.

PC - HÍREK

VIRGIN

Mint a világ egyik vezető játékkidőjének, mindig hatalmas csinnadratta előzi meg a Virgin minden egyes újabb fejlesztését. Ez hovatovább már tényleg kezd idegesítővé válni, szóval most csak azért is olyan játékkal foglalkozunk, amelyet a teljes csendben fejlesztgetnek. A frappáns cím **(4-4-2)** minden futballrajongónak elárulja, hogy egy fociprogramhoz lesz szerencséje, még akkor is ha nem ismeri ezt a neves angol focimagazint, ami egyébként a játék támogatója.

A játék a 96/97-es szezon adatain alapul, bár szerény véleményem szerint igen szerencsétlenül választották meg nyár eleji megjelenését – az átgazdálási időszak szükségzerűen elavulttá teszi az adatokat. Mindenesetre 80 ország 180 klubcsapatának 4.000 játékosához lesz szerencsénk, akiket – ha hihetünk a híreknek – több mint 9.000 animációs fázis készült. Minden egyes játékost 25

egyéni paraméter határoz meg, amelyek a szezonban történő jó és rossz szereplések alapján természetesen folyamatosan változnak, ami értelemszerűen



hatást gyakorol a játékos értékére is. Mivel az értékről volt szó, rögtön kiderül, hogy nemcsak a pályán tesszük majd próbára ügyességünket, hanem mi foglalkozunk a csapat menedzselésének apró-cseprő ügyeivel is a játékosvásárlástól a stadionépítésig. A gazdasági részről egyébként állítható a menedzser rész mélysége, vagyis hogy mely felada-

tokat akarjuk személyesen irányítani. A szezon különböző időpontjaiban természetesen hatással lesznek a meccsre az időjárás viszonyosságai (eső és havazás), továbbá egy érdekes újításnak köszönhetően éjszakai meccsek is játszhatunk. Négy különböző módon (gyakorlás, barátságos mérkőzés, bajnokság, kieséses torna) foghatunk neki a játéknak, amely egyszerre 4 játékos számára játszható, de kieséses rendszerben zajló játéknál, akár 64 játékos is küzdhet egymás ellen. Magától értetődően a játék támogatja a hálózati játékokat is.

Nem tudom, hogy a fociprogramok jelenlegi dömpingjében milyen sikerrel számíthat a 4-4-2, de két dolog mindenképpen mellette szól: igen szerencsés dolog volt összevagyítani a sima fociprogramokat a managerekkel; még ennél is szerencsésebb az a húzás, hogy a játék nemcsak PC-n, hanem PlayStationön és Saturnon is kapható lesz.

ACTIVISION

Ha már az Activision ilyen kellemesen megörvendeztette az Interstate '576-tal a 76-ot, hozzájuk is beborhatunk némi vizsgálódásra, mert még rejtőzhetnek tarsolyukban jónéhány nagy durranást az '97-es évre.

Command&Conquer-rajongók már erősen fenhetik fogukat a **Dark Reign: The Future of War** című projektre, hiszen ehhez nem kisebb nevet szereztek meg, mint Ron Millart, aki a **Blizzard**nál a **Warcraft 1-2**, a **Diablo** és a **Starcraft** designereként működött. Ennek megfelelően a játék egy futurisztikus környezetben játszódó real time stratégia lesz, amelyben 30 önálló csapatban harcolunk a világalomért a Birodalom vagy Szabadság Gárda oldalán. A kivitelezés természetesen SVGA, és nagy hangsúlyt esett latba a különböző földrajzi adottságok kihasználhatósága, illetve a különböző gépesítésű alakulatok sebességének hő szimulálása. Nyersanyagként és egyben konvertibilis valutaként szolgál a víz és az **Element 115** nevű ásvány, amelyek segítségével 34 fajta alakulat hozható létre, néhány egészen extrém tulajdonsággal. A csapatokat



way pointok segítségével mozgathatjuk, tehát kerülő úton is végrehajtható egy támadás, továbbá a mozgásban és a támadásban is nagy szerepet játszik a terep. A játék természetesen támogatja a hálózati játékok maximum nyolc játékosig, de a **Diablo**hoz hasonlóan van egy bennszülött Internet-opciója is. Tartozék lesz még egy **Construction Kit**, amellyel saját küldetéseket generálhatunk, és az Activision homepage-en keresztül átnyújthatunk a világnak. A játék megjelenési időpontja egyelőre még bizonytalan, de idén még mindenképpen a boltokba kerül.

Szintén a mostanság divatos real time stratégiák mintájára tervezték, de már alapvetően elsősorban Internetes játékra szánták a **Netstorm**ot. A játékos



egy hatalmas világba csöppen, ahol erődöket építhet, szövetségeket és kereskedelmi egyezményeket köthet, vagy ellenfeleit kímélheti. Némi szemléltetőváltásra utal, hogy már nem az egyes csapatok aprólékos irányításán, hanem a megfelelő támadó vagy védekező stratégia kialakításán van a fő hangsúly. Ezek kipróbálására szolgál a

War College üzemmód, ahol egy játékos környezetben edzhetünk, mielőtt elmerülnénk a Net mélyvizébe. A játék elsődleges célja a minél több terület megszerzése, valamint a már meglévőket megvédelmezése. Ha elegendő területet gyűjtöttünk össze, a server különböző plecsnikkel honorálja fázisainkat, és egy újabb szintre kerülünk, ahol újabb tárgyakat, funkciókat és technikákat ismerhetünk meg.



Már hírt adtunk róla, hogy az Activision az elvesztett **MechWarrior** helyett megvásárolta a **Heavy Gear** licenccet, és az ez alapján fejlesztett játékaival új trendet óhajtott bevezetni az óriás harci robotok szimulációjában. (A **Heavy Gear** egyébként pillanatnyilag a negyedik legnagyobb szerepjáték sorozat a piacon.) Az első ilyen típusú játék idén őszre várható tőlük, és a **Terra Nova** bolygón indulhat harcra a játékos egy új technikai kereszteshadjáratban. A fejlesztésben tulajdonképpen szerepet kapott minden kulcsfigura, aki a **MechWarrior**okban csak számított, továbbá a fejlesztést **MW-engine** szolgált alapul az új licenchez is.

OCEAN

E havi nagyobb lélegzetű körutazásunk Anglia egyik legpatinásabb kiadójához kapcsolódik. Már a múltkori számunkban megemlítettük a **Guts'n'Garters** című játékokat, amely paramétereit tekintve (nagy rakás valós 3D helyszín, 32000 színű motion captured figurák, stb.) az év egyik legmenőbb akció/kalandjátékának ígérkezik. Két újabb hír is érkezett felőle, kezdjük a rosszal: a ködös Albionból azt üzenték, hogy a megjelenés átszúszik májusra (a



Playstation-verzióé pedig a nyárra). A jó hír teljesen helyi jellegű, a szoba másik feléből röppent ide: a Zsolt közölte velem, hogy a játék szerint annyira szép, hogy mindenképpen magyarítani akarja, legalább kézikönyv szinten. A K-Force ügynökök kalandjaiba tehát nyelvi akadályok nélkül huppanhat bele a Nagyerdemű. Hogy egész pontosan mibe, az a következő 576-ból valószínűleg ki is derül – addig is izelődnek elégedjétek meg ezzel a két képpel.



Az ember néha már azt hiszi, hogy az utak tele vannak dilisekkel. Ez a nézet csak erősíteni fog benne a nyár végén, amint kipróbálja a **Motor Mash!**, ami a Death Rally vagy a Micro Machines nyomdokain jár felülénezi autóverseny lesz. A játékot a korábban Merit néven futó, most éppen Eutechnyxre keresztelt csapat fejlesztette, akik min-



den bizonyon nagy cartoon-rajongók lehetnek, hiszen a játék teljesen a flúgosabb képregények hangulatát idézi. Hat különböző szint, egyenként nyolc, texture mappéd poligonrafrakából álló pályán éreszkedhetünk küzdelemben, ráadásul öt különböző módszerrel. Játshatunk például csak simán az idő

ellen, de kieséses alapon, vagy akár szövetségi rendszerben is. A háttér is meglehetősen eklektikus, hiszen a verseny helyszíne a liánborította dzsungelaktól kezdve, az arktikus terepen át Atlantiszig és a Vadnyugatig (!?) bezárólag szinte minden lehet. Tizenkét szereplőből választhatunk magunknak karaktert, akiknek mind megvan a maguk egyéni, a hagyományostól erősen eltérő stílusa. Versenyenként nyolcan indulhatunk, a multifelhasználók négyen lehetnek. A játék Win'95 alatt fog futni PC-n, a PlayStation-verzió nem kecsesget effélekkel.

Az autóversenyzés más világába (illetve világába) vezet majd a PlayStation/PC-verziójával nyárra datált **Total Drivin'**. Ebben öt különböző stílusú versenyben koptathatjuk a gumikat: nyomhatunk utcai versenyt Moszkva – most már nem annyira – Vörös terén; repeszthetünk IndyCar kocsikkal; indulhatunk a Dakar Rallyn szériaautókkal; ztykölődhetünk a nap-sütötte tengerparton buggykkal; vagy akár sportkocsik volánja mögé is beugorhatunk – mindezt állandóan változó



időjárási körülmények között. A játék promójában külön kiemelt szerepet kapott, hogy a pályát el is lehet hagyni. Ez egyébként tényleg szórakoztató effektus, ha mondjuk csak a mocsárba ragadunk bele – kevésbé, ha mondjuk egy sziklafal tetejéről hullunk bele az óceán habjaiba. A játékban indulhatunk hét különböző szinten, szintenként hét versennyel, és minden versenyen nyolc különböző autó közül választhatunk. A játékot akár ketten is játszhatjuk, összekötött gépekkel vagy osztott képernyőn. Ilyen versenyeknél természetesen jól jön majd a verseny legizgalmasabb pillanatait visszajátszó opció is.

Természetesen az Ocean autóversenyei közül nem maradhat ki a Need for Speed-féle szuperautók vezetését lehetővé tevő **GT Racing '97** sem. Úgy látszik, változatlan az igény a Lamborghini, Porschék és egyéb sokmillió autósodák vezetése iránt – ha másképp nem, hát a számítógépen keresztül. Versenyre lehetünk Angliában, az USA-ban, Németországban, Skandináviában, Franciaországban, valamint három fiktív pályán. (Az utóbbiak – a készítőket szerint – "cyberpályák", ahol a játékos "virtuális környezetben" versenyezhet...) A már ismert alapvetőnek számító dolgok (saját szemszög és külső nézet, manuális és automata váltó, osztott



képernyős játék két játékos között, stb.) mind megvannak, újdonságot az ígéretek szerint igazából a kiváló minőségű grafika fog jelenteni. A versenyekben maximum tíz ellenfél ellen vehetjük fel a küzdelmet három különböző típusú versenyen. Ja, és természetesen lehet a forgalommal szemben is haladni, mint a mellékelt ábra is mutatja.

Ennyit egyelőre az autóversenyekről, most jöjjön valami teljesen más, amit úgy hívnak, hogy **Shattered Reality**. Ez egy 3D irrákciójáték lesz, amelyben a már jól ismert sci-fi kellekék egytől egyig megtalálhatók. 3270-ben járunk a Karelia Betan, amely 54, felszín alatt elterülő metropoliszával és gazdag nyersanyag lelőhelyeivel egyike az Univerzum leghatalmasabb bolygóinak. A bolygón öt nagyobb katonai erőt ellen fogunk küzdeni – ha ők nem kapnak el, majd megteszik a szintén itt kellemetlenkedő fejedelmek, kalózok vagy a nomádok. A játék többször és többféle módon is végigjátszható, mert a játékminden minden egyes partiban folyamatosan változik: a játékos egyes döntései, vereségei és győzelmei alakítják a cselekményt, ami ennek következtében több módon is véget érhet. Igen impozánsak az előzetesen közölt technikai adatok. A 16 különböző, tetszés szerint kialakítható hajótípus a 15 spéci, felleszthető fegyverrendszerrel felszerelt még nem mondható különösebben soknak, de az már annál inkább, hogy a hajókkal a bolygó 30.000 szektorát járhatjuk be. Különösen méretesnek



tűnik a játék akkor, ha ehhez a számhoz hozzávesszük azt is, hogy egy szektor a készítőket szerint körülbelül akkora, mint egy Magic Carpet-szint. Az akció valóban 3D-ben zajlik, tehát 360 fokban leszünk kénytelenek figyelni, ebben viszont segítségünkre lesz a három állítható kameraállás is. Valószínűleg a teljesen 3D kivitelezésnek köszönhető, hogy a játék támogatja majd a VFX-1 sisakot és a virtuális szemüvegeket is. A Shattered Steel az Ocean jelenlegi elképzelése szerint csak PC-n fog megjelenni, előre láthatólag a nyár elején.

Az Óceannek még akad néhány ász a kabátujjában a jövőre vonatkozóan, tehát nemcsakára megint alaposabban körülnéznünk a házuk táján.

☛ Megint a nagy büszme robotok! A **Sierra/Dynamix** páros folytatja a nagy sikeres **Earthsiege** sorozatát. A 3. rész a **Future Wars** nevet viseli, és a robotokon kívül felülnnek bennük egyéb harcjárművek is. Körülbelül a program felével állnak készen az alkotók, a játék megjelenését a karácsonyi szezonra ígérik.

☛ A **Microprose** is jól bevásárolt ebben a hónapban, mert egy nagyon nagy hal akadt a horgukra: a **DMA Design** már legalább tíz éve a játékfejlesztők élvonalába tartozik. Utolsó még leköltött játékukat, a Tankticset viszont még a BMG adja ki.

☛ Na most következik, ami még nem volt: **Peter Molyneux**, a **Bullfrog** alapítója hosszú évek nyuglódése után végre befejezte a **Dungeon Keeper**it, ami szerinte a legjobb játék, amit valaha is csinált. A következő számunkban talán már találkoztok is a leírásával.

☛ Konzolok tájának talán az utóbbi idők legnagyobb meglepetésének számít, hogy a Nintendo programozó siker-csapata, a **Rare** (Donkey Kong-sorozatok, Killer Instinct, stb.) nagy része kivált a gárdából és **Eighth Wonder** néven új céget alakított a Sonyhoz szerződött. A Rage fejlesztőcsapata technikai szaktanácsadóként szerződött a **Ruud Gullitot Striker'98** c. projektjükhöz. Az egykori holland futball-sztár jelenleg a Chelsea FC menagere. A játék természetesen futball lesz, és jövő nyáron tervezik megjelentetni PC-n és PlayStationon a Virgin kiadásában.

Egykori Elite-rajongók, figyelme! Hamarosan új üharc/kereskedelem szimulátor kerül forgalomba **Planetary Raiders** címmel. Bár a neve nem mutatja, alapvetően Internetes játéka fejlesztették. A játékot összesen 2.000 felhasználó játszhatja egyszerre, 200-200 minden szerveren. A játék elején mindenki egy kis hajóval és kevés zsebpenzzel indul, majd miután egy pár katonai jellegű kezdő küldetésen átverekedett magát, teljesen nyitva áll előtte, hogy mi lesz belőle: örökölő, fejedélsz, szoldos avagy kereskedő. A Galaxist bebarangolhatjuk teljesen egyedül is, de ismerőseinkkel, akár flottákká is egyesülhetünk. Szerintem kezdjétek el modeme gyűjteni, mert ha az előzetesek igaznak bizonyulnak, akkor ez lesz majd az a játék, amit soha többé nem lehet abbahagyni...

APRÓSÁGOK

✚ A Sega állítólag már javában fejleszti az új 64 bites gépét, amit a puritán Saturn 2 elnevezés helyett immár a **Black Belt** fedőnéven emlegetnek. A CD alapú masina – ha minden igaz – PowerVR chipset fog használni, ami chipként 1.000.000 poligont tud generálni, vagyis monduk két chip esetén kétmillió poligonnal kell számolnunk. A szárnyra kapott híreket a Sega még nem erősítette meg, igaz nem is cáfolta. Ha azonban van is valami alapja a dolognak, biztos, hogy 1999 előtt nem számíthatunk új Sega konzolra.

✚ Immár tény, hogy a **Virtua Fighter** kijön Saturnra is, és az is biztos, hogy egy kiegészítő kártyával együtt, ami jelentősen megnöveli a Saturn 3D-s kapacitását. Már csak azt nem tudni, hogy a kártya csak a VF3-hoz lesz jó, vagy más programok is használják fogják.

✚ A Sega és a Bandai egyesüléséből lehet, hogy a PlayStation tulajdonosok húznak hasznot? Nincs ki zárva, ugyanis a **Bandai** elnöke kijelentette, hogy továbbra is szándékukban áll PlayStationre fejleszteni. Még talán azt is megérjük, hogy olyan nevek jelennek meg PlayStationre, mint mondjuk a **Virtua Fighter**.

✚ Továbbra is e két cégnél maradván: a Bandai új megvilágításba helyezte a veredős játékok karakter generálását. **ZX-B Legend of Plasmatite** című PlayStation játékukhoz a CD mellett egy speciális memóriakártyát, és néhány szét-szedhető műanyag robotot is mellékeltek. A robotok testét eltérő karokkal és lábakkal szerelhetjük fel, majd az egészet csatlakoztatva a memóriakártyához máris megjelenik a képernyőn a kívánt figura. A hír persze Japánból származik, s valószínűleg számunkra csak hír is marad, hiszen 180\$-ért milifélnék nem valószínű, hogy nagy kereset lenne egy amúgy gyenge veredős stufra.

✚ A tetemes veszteségeire tekintettel úgy tűnik az Acclaim is kénytelen behódolni a Sony hatalmas felvevőpiaca előtt, és elkészíti a **Turok PlayStation** változatát. Jó hír a Sonynak, kevésbé a Nintendo-nak.

✚ A Saturn analóg joystickéhoz hasonlóan hamarosan a **PlayStation** is megjelenik egy analóg irányító. Az új joystick formára meggyezik a hagyományos paddal, csak egy kicsit nagyobb, és masszívabb, no és a Start és a Select gomb alatt helyet kapott egy analóg stick.

✚ Nemrégiben a **Crash Bandicoot** is csatlakozott a Resident Evil-hez és a Tekken 2-höz, azaz mint minden idők egyik legsikeresebb PlayStation-játékának, "neki" is sikerült többszáznyalvala a büvös **1.800.000** darabos eladott példányszámmal.

KONZOL HÍREK

NIGHTMARE CREATURES (PLAYSTATION)

A közelmúltban vált ki a Mindscape-ből a Kalisto nevű csapat, amelynek három jelenleg fejlesztés alatt álló játéka közül az egyik a **Nightmare Creatures** PlayStationre. Noha a cég hevesen tagadja, hogy valami Tomb Raider-klónról lenne szó, az előzetes képekre pillantva mégis mindjárt ez jut az ember az eszébe. A készítőik elmondása szerint viszont a **Nightmare Creatures** egy lineárisan játszódó bunyós anyag lesz, amit úgy kell elképzelni, mint egy 3D-s Double Dragon. A cselekmény a Viktória korabeli London sötét, és ködös utcáin játszódik, ahol mindenféle túlvilági pokolfajzatok támadnak a hősünkre, avagy a hősnőnkre. A nyomozó hangulatot ráadásul nemcsak a

korhó díszletek biztosítják, hanem a realtíme light sourcing technika, azaz a horrorisztikusan megválasztott fényforrások. 15 színtelen keresztül folyik majd a küzdelem, a szörnyek a legváratlanabb helyekről, és a legkülönbözőbb formációkban támadnak ránk.



SKY TARGET (SATURN)

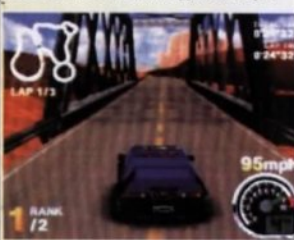
Tavaly láthattuk ugyebár Tom Cruise főszereplésével a **Mission Impossible** című mozit, ami a '70-es évek hasonló néven futó TV-sorozatának a hangulatát próbálta felidézni. Hát a film bizony elég felejtetőre sikeredett, de reméljük más lesz a helyzet a belőle készült N64 játékkal. Tom Cruise szerepét hát most mi kapjuk meg, s bőrébe bújva csodálatosan kivitelezett 3D-s helyszíneknek kell az ellenséges kémekeket likvidálnunk. A játék teljes mértékben követi a film eseményeit, és – amit azt az Ocean ígéri – nem csak tűzharokból fog állni, hanem pont ellenkezőleg: a siker érdekében minél diszkrétebben, feltűnésmentesebben kell elvégeznünk a feladatunkat.

Például a többi szereplő ábrázata alapján maszkokat készíthetünk, vagy elvehetjük mások ültőjét, stb. A program majd valamikor ősszel érkezik.



TOP GEAR RALLY (N64)

Az év harmadik negyedévére várható a **Top Gear Rally**, a Boss Game Studios csodálatos autóversenye. Az elképesztő grafika kívüli ami rögtön feltűnhet, hogy ezúttal nem egy kizárólag az aszfalttal játszódó autóversenyről van szó: míg az egyik pályán a sivatag homokját kavargatjuk fel, addig a másikon ködös, esős időben dagasztjuk a sarat. Ráadásul nem muszáj az útvonalat tartanunk, ha egy rövidebb utat találunk, nyugodtan levághatunk egy-egy kanyart. A játék további érdekessége, hogy a program alkotói a különböző verziókban – igazodva a közléshez – eltérő autókat vonultatnak fel. A japánoknak például Toyotákkal és Hondákkal kedveskednek, míg az amerikaiaknak Porschékkal meg Ford Escortokkal. Mindegyik kocsi per-



szé más-más menettulajdonságokkal fog rendelkezni, a választható autók száma pedig (verzióként) 9-re fog rúgni. A Boss már azt is megerősítette, hogy lesz osztott képernyős, kétjátékos üzemmód is.

ODD WORLD: ABE'S ODDYSSEY (PLAYSTATION/SATURN)

Ha akciójátékokról beszélünk, a sok 3D-s poligonos örület közepette valóságos kurióznak számít majd a **GT Interactive Oddworld** című munkája, ami grafikaileg leginkább a Flashbackhez, vagy még inkább az **Another World**höz áll közel. A játék egy idegen világban játszódik, ahol hősnök, Abe egy hűs-csomagoló üzemből végez rabszolgamunkát. A kis zöld kreatúra egy nap szörnyű dologra jön rá: a főnökei a népből hűs-készítményeket állítanak elő. Gyorsan kerekelt old tehát, mielőtt még belőle is konzervet készítenének. Noha a Flashbacket említetjük, ez esetben nem annyira a lövöldözésben van a hangsúly, sokkal inkább egy kalandjátékról van szó. A játék készítői meglehetősen intelligens környezetet próbáltak teremteni: például a barátságos teremtményekkel kommunikálni egy alig néhány igéből álló rendszerrel lehet, hasonló módszerrel mint mondjuk a régi LucasArts játékokban. A lények ráadásul nem csak a kérdése-

inkre reagálnak, hanem mondjuk feiffigyelnek egy-egy eldördülő puskalövésre, hirtelen zajra, stb. Az életszerűség fokozza még az is, hogy hősnök az adott hangulatától függően más-képp viszonyul minden eseményhez. Ez már annyira szépen hangzik, hogy talán nem is igaz. No majd a nyáron utána járhatunk.



MISSION IMPOSSIBLE (N64)

A mikor a Saturn megjelent, a **Wing Arms**-hoz hasonló játéktérmi konverzióknak köszönhetően azt gondolhattuk, hogy a repülőgépszimulációknak kiemelt szerepük lesz a 32 bites konzolokon. Ezzel szemben manapság mit tapasztalhatunk? Már alig jelenik meg valami ebben a témában. Éppen idősebb volt tehát, hogy a Sega egy újabb konverzióval jöjjön elő. A választás a japán játéktérmekekben már nagy sikereket elért **Sky Target**re esett. Szencsére úgy néz ki, hogy a Saturn verzióbeli nem spórolnak ki semmit, ami az arcade gépben szerepelt, sőt, a repülőgépek választéka még nagyobb is lesz. Füves vidékek, kanyonok, tengerek felett repkedhetünk, több tucatnyi típusú ellenséges vadászgéppel mérhetjük össze az erőnket, az igazság légitasaták után pedig az interkontinentális rakétáitól kezdve a repülő erődig változatos főellenségekkel gyűlik meg a bajunk. A játék megjelenésének időpontjáról sajnos még nincs információk.



A N64 főbb jellemzői:

CPU: 64 bites RISC R4300 processzor, 93.75MHz-es órajellel.
Reality Co-Processor: 64 bites RISC processzor, 62.5MHz-es órajellel. Magában foglalja az RSP-t (Reality Signal Processor, grafikai és hang processzor), és az RDP-t (Reality Display Processor, pixel megjelenítő processzor).
Memória: 36Mbit (4MByte) RAMBUS 9 bites D-RAM, maximális adatátviteli sebesség: 4.500 Mbit/sec
Felbontás: 256x224 vagy 640x480 vibrálásmentes interlace üzemmóddal
Színek: Maximum 16.8 millió szín, 32 bites RGBA frame buffering, hagyományos 21 bites színkimenet
Audio: Sztereo 16 bites PCM, 64 csatorna, 44kHz
A teljesítmény: A CPU teljesítménye 125MIPS. A grafikai processzor tudása 100MFLOPS. Ha az összes hardveres grafikai effektus be van kapcsolva, a gép maximum 100.000 poligont tud kezelni.

trends

A várakozás ideje lejárt. Március elsejével immár Európába is elérkezett az új konzol-csoda, a Nintendo 64. Noha jelen pillanathban még csak 5 játék kapható a géphez, az már a napnál is világosabb, hogy ő lesz az új konzol-szár.

A PAL-VERZIÓ

Mivel a Nintendo 64 Japán megjelenésével már többször is foglalkoztunk, eleinte úgy gondoltuk, a gép PAL verziójáról már nem csinálunk külön ismertetőt. Az érdeklődő olvasói levelek azonban arra engedtek következtetni minket, hogy tévedtünk, és igen van rá igény. Akad ráadásul még egy másik okunk is az ismétlésre: annak idején csak innen-onnan hallott információkra tudunk támaszkodni, így némely dolgot pontatlanul jelent meg. A kezdeti álmokép azóta persze szertefoszlott, és a valóságos tények már némileg földhözragadtabbak – még akkor is, ha így is fantasztikusak.

A gép főbb technikai adatait feljebb olvashatjátok, most inkább nézzük a PAL-verzió sajátosságait, vagyis mivel kapunk kevesebbet, mint az amerikaiak. Nos, mint az talán ismeretes, az európai szabványoknak megfelelő tévék 625 képsort raknak ki 25 képkocka/másodperces sebességgel, míg az NTSC rendszerű készülékek 525 képsort 30 képkocka/másodperces sebességgel. A PAL rendszerű tévék tehát élesebb képet biztosítanak, de nagyobb a vibrálás a lassabb képráfrissítés miatt. Az átkonvertált játékok ennek következtében keretet kapnak, és némileg lelassulnak. Igaz, ez utóbbit inkább csak azok veszik észre, akik már látták az adott játékot NTSC-ben. Ez a technikai malor azonban sajnos csak a kisebbik rossz, az már sokkal kellemetlenebb, hogy a játékok PAL konverzió általában több hónapos késéssel szoktak elkészülni. A közelmúltban viszont szerencsére ez a probléma is megoldódott, lévén hogy már megjelentek az első konverterek, amikkel amerikai játékokat játszhatunk PAL gépen. Remélhetőleg ennek köszönhetően majd észbe kap a Nintendo, és valamelyest fellendül az európai piac.

A jövőbe tekintve amúgy elég biztató dolgokat lehet hallani. Mario 'felfaltat-

ja", Shigeru Miyamoto állítása szerint a Super Mario 64 még csak a gép képességének mindössze 60%-át használta ki. Van tehát még hova fejlődni, ráadásul a ROM előállítási költségek csökkenése miatt hamarosan elérhetővé válnak a 128Mbyteses kártyák. Aztán ott van a N64 Disk Drive (amiről már korábban is olvashattatok), a lemezegység az N64 alatt kapott helyet, és a lemezein 64Mbyte fér el, ráadásul ennek egy része írható memória.

A VÁRHATÓ JÁTÉKOK

A Super Mario 64-ról, a Pilot Wings-ről, és a Turok: Dinosaur Hunter-ről már olvashattatok a korábbi számainkban. A FIFA 64-et viszont már sajnos csak a neve adja el, minden szempontból gyengére sikerült foci program lett. Ezzel az EA egy időre valószínűleg be is fejezte N64-re a fejlesztést, hiszen amint ők maguk mondták, a FIFA után nem terveznek további N64 játékok. A FIFA 64-et egy teszt-produkciónak szánták, hogy felmérjék a várható hasznát. Az pedig már szinte biztos, hogy mérsékelt sikere lesz. Az effajta hozzáállás egyébként nem mondható egyedinek. A N64 játékok előállítási költsége nagyon magas, a N64-es vásárlók tábora viszont még nem olyan nagy, így túl nagy kockázat erre a gépre fejleszteni. Ez már csak abból is kitalálható, hogy kizárólag a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak ezt a "luxust".

A platformot persze maga a Nintendo támogatja a leginkább, a cég igyekszik minél jobban bemutatni, mire is képes a masinája. A Wave Race 64 nemcsak az első versenyjáték N64-re, hanem az első két játékos üzemmódot tartalmazó program is. Ha minden igaz, amikor e sorokat olvassátok, a játék már meg is vásárolható. Meglehető fejlemény viszont, hogy az Amerikában már megjelent Cruisin' USA-t – amit mellesleg eléggé lehiúztak a kritikusok – nem tervezik '97-ben Európában kiadni. Idén az egyik legtermékenyebb cég az Acclaim lesz. A Turok már most is bomba siker, s mint a táblázatunkból látható, Acclaimék még ebben az évben ki jönnek jónéhány további játékkal. A felsoroltakban kívül jövőre, a foci VB idejére



terveznek egy fociprogramot, valamint '98 márciusára ígrik a Turok 2-t. Terveben véve még egy shoot'em up is valamikor a jövő év elejére. Még az Acclaimnél is buzgóbb azonban a GT Interactive, aminek a repertoárjából talán a MK Mythology keltheti a legnagyobb érdeklődést. Ugyanarról a programról van szó, amiről már a múlt számunkban is hírt adtunk, úgy tűnik tehát, hogy ez lesz a végleges címe a Sub Zero kalandjait feldolgozó akció/kaland játéknak. Az Ocean – egyelőre elég szegényes – kínálatából a Multi-Racing Championship című rally verseny a legérdekesebb, ami azonban sajnos csak augusztusra várható. A többi cég N64-re vonatkozó szándékai még bizonytalanok, de elképzelhető, hogy beszáll az iparba a Psygnosis, a Gremlin, és az Eid-os, a Codemasters – a korábbi nézeteltérései ellenére – már tárgyalásokba kezdett a Nintendoval, és talán '98 második felévre látunk is tőlük valamit. Ugyanez viszont nem mondható el az Activisionról, számukra mindaddig érdektelen marad a Acclaim lesz, amíg a Nintendo nem változtat gyökeresen az üzletpolitikáján (és főként a tarifáin).

Vári Zoltán

A '97-re várható N64 játékok: (Az időpontok változása nincs kizárva.)

Már kapható:

Super Mario 64	Nintendo
Pilot Wings	Nintendo
Shadows of the Empire	Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
FIFA 64	Electronic Arts

Június 30.-ig várható:

Wave Race 64	Nintendo
Killer Instinct Gold	Nintendo
Mario Kart 64	Nintendo
International Superstar Soccer 64	Konami
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive
Wayne Gretzky Hockey	GT Interactive
NBA Hang Time	GT Interactive

Július 1. - Szeptember 30. között:

Blast Corps	Nintendo
Star Fox 64	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Hexen	GT Interactive
Doom 64	GT Interactive
Clay Fighter 63 1/3	Interplay
Mission: Impossible	Ocean
Multi-Racing Championship	Ocean

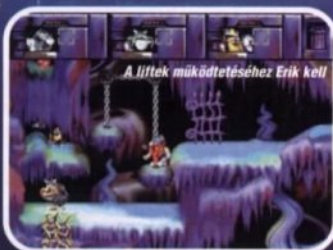
Október 1. - December 31. között:

Yoshi's Island 64	Nintendo
Goldeneye 007	Nintendo
Legend of Zelda 64	Nintendo
NFL Quarterback Club	Acclaim
Autóverseny - még nincs neve	Acclaim
Verekedős - nincs név	Acclaim
War Gods	GT Interactive
Mortal Kombat Mythology	GT Interactive
Joust X	GT Interactive
Robotron X	GT Interactive
Duke Nukem 64	GT Interactive
Freak Boy	Virgin
Silicon Valley	SHAG



Még 1993-at írunk, és egy A500-assal nyomultam, amikor elsőként találkoztam velük. Aztán nem kellett hozzá sok idő, és hamarosan az összes létező géptípuson újra láttam őket. Hogy kiket? Hát az elveszett vikingeket, akik most ismét előkerültek. Alig hogy megszabadultak a gonosz földönkívülőtől, Tomatoról, egy kapcsoló véletlen lenyomásával az áhitott hazatérés helyett sikeresen eltévednek az idő-tér kontinumban. Végül a vámpírok földjén, Transylvániában lyukadnak ki, ahol egy öreg boszorkány szólítja meg őket. A vasorrú elmondja, hogy van ugyan a tarsolyában egy rövid hatótávolságú teleport varázslat, amely talán segíthet rajtuk, de még hiányzik néhány hozzávaló. Vikingjeinknek tehát először is ezeket az összetevőket kell megkeresniük. A játék több mint 30 pályát tartalmaz, az elődhoz képest a lényeg változatlan: tárgyakat kell begyűj-

A játék ezúttal is inkább agymunkát igényel, mintsem ügyességet. A feladatokat úgy lettek kitálálva, hogy mindegyik akadályhoz adott szereplőre, vagy szereplőkre van szükségünk. Hogy egy egy-



A liftek működtetéséhez Erik kell

nem mindig sil el jól, néha megesik, hogy egy másik szereplő elszakad a társaitól. Hogy ilyenkor is meglegyen a létszám, az alkotók két új figurát terveztek: Fanget, a farkast, és Scorchot, a sárkányt.

A SZEREPLŐK

Erik, a Gyors a Space-szel ugrani tud, de mivel egy turbó csizmával rendelkezik, a levegőben még egy újabb ugrásra is képes, s így ki lehet térni vele az omladékosabb menyezetrészeket. A Ctrl-lal Erik futni fog, méghozzá oly sebességgel, hogy a gyengébb falakat feltörő kos módjára töri össze. Harmadik különleges képessége, hogy a sasjaka segítségével a víz alatt is tud lélegezni.



Csak nem egy kiszabadtandó hercegnek?

Ctrl-lal karmolni fog. Ami fontosabb: felgorvra a falakra (Space-szel), hegyes karmaival megkapaszkodhat, és így a függőleges falakon is fel tud ugrálni.

Scorch, a Sárkány a fajtájához méltóan egyrészt tud tüzet fújni Ctrl-lal, és képes repülni a Space nyomogatásával. Utóbbiit sajnos csak rövid ideig. Tücsösvája nemcsak az ellenség sebzésére alkalmas, hanem a nehezen elérhető kapcsolók működtetésére is.

A figurák közül a vesszővel és a ponttal válogathatunk. A felsorolt modulaton kívül mindegyik szereplővel működtethetjük a terepen lévő kapcsolókat és az egyéb tárgyakat, ehhez – odaálva melléjük – az Enter-t kell lenyomnunk. Mindegyik szereplőnél maximum 4 tárgy lehet. Ilyen tárgyakkal nem csak a pálya megoldásához szükséges eszközök számítanak, hanem a kulcsok, vagy mondjuk az energiánk visszaállítására szolgáló ételek is. A tárgyakat az Alt-tal tudjuk használni, válogatni közülük a Tab lenyomása után a kurzorgombokkal tudunk. A Tabbal a tárgyak ablaka válik aktívá, de ilyenkor nem csak kiválasztani tudjuk őket, hanem – ha előtte odaállunk valamelyik társunk mellé – a Space-szel át is adhatunk ezt-azt, vagy – ha szükségünk van a helyre – a haszontalan dolgokat kidobálhatjuk a szemetesukába. Garantálhatom, hogy a játék a vége felé alaposan meg fog minket izzasztani. Gyakran mindhárom figuránkra egyszerre lesz szükség, és villámgyorsan kell változtatnunk közöttük, nehogy az ellenség legyen a gyorsabb. Nem említettem még egy fontos személyt, Freya Istennőt: ő fog hősieinken segíteni, ha netán valamelyiküket elragadná a halál. Mindig csak az aktuálisan abbahagyott szintet kell folytatnunk. Még akkor sem kell előlről kezdenünk a játékot, ha kikapcsoljuk a gépet, hiszen a sikeresen teljesített szintek után ködszavakat kapunk. Összegevre tehát a játszhatóság ismét maximális, legteljeb a grafikán csiszolhattak volna még egy hangyányit.

V.Z.

Skandi kamera

toni, amiket a szintek végéhez kell elvinnünk. Hogy mit tekinthetünk egy-egy adott szint végének, az változó. Lehet például a boszorkány az üstet, aki átrepíti minket a következő helyszínre, vagy lehet mondjuk egy időgép is – csak az a fontos, hogy mindhárom szereplőt eljuttassuk ehhez a ponthoz. Ha egyik figuránk meghal, a pálya teljesíthetlenné válik, s a program nyomban meg is kérdezi, hogy ki akarunk-e szállni.



A farkassal megkapaszkodhatunk a falakon

széri példával szemléltessük: látunk egy tárgyat, ami egy magasan fekvő vájat mélyén fekszik. Ezt csakis Baleog képes elérni a teleszkópos kezével, méghozzá úgy, ha Olaf nyakába áll.

A vikingjeink nagyjából ugyanazokat a mozdulatokat tudják, mint az előző részben, de mivel a saját fogvereiket lecserélték újonnan loptott, hathatósabb, és modernebb eszközökre, néhány új mozdulattal is gazdagodtak. Bizonyos pályákon új szereplők is megjelennek. A teleport varázslat ugyanis

Baleog, a Vad a Space-szel energiakardját fogja előrantani. A használatához azonban túlságosan közel kell engedni az ellenfelet, ezért inkább a teleszkópos ökl alkalmazása ajánlatos, amit a Ctrl-lal vehetünk igénybe. Ezzel a kézzel nemcsak bunyózni lehet: segítségével a mélyedésekben kotorászhatunk, valamint az itt-ott elhelyezett kapcsolókodokon csúnyve Tarzan módjára lenghetünk.

Olaf, a Nagydarab pajzsával szinte mindent ki lehet védeni, amit Space-szel a feje fölé emelve még ejtőernyőként is hasznosíthatunk. Olaf jól megtermett pasas, ugráláshoz a lábait túl gyengék – ő erre a célra a beleiben termelődő gázokat használja. Különleges technikájának köszönhetően zuhanás közben is képes ugrani, valamint ha helyből ugrást végzünk, a leérkező ülepe áttörni a gyengébb talajt. Olaf még egy fontos tulajdonsággal bír: a lefelé irányt megnyomva összehúzódhat, és ebben az állapotában át tudjuk vezetni a szűkebb járatokon.

Fang, a Farkas lesz az első új karakter, ő a



A lávafolyamot Olaf pajzsával tartóztatjuk fel

lost vikings 2 Kiadás Interplay

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

486DX66, 8MB RAM, VGA, 2xCD, SB

✓ Kétőnő logikai feladványok + humoros animációk
✗ A grafika nem sokat fejlődött

83%

Az Electronic Arts "Strike" sorozata nem véletlenül ért el szembetűnő sikereket a 16 bites konzolokon; aki megvette valamelyik részt, garantáltan jól játszható, könnyen kezelhető, izgalmas helikopteres akciójéttel szórakozhatott. Szerencsére nincs ez másképp most a Saturn esetében sem, a 32 bites hardverrel immár olyan terepek felett repkedhetünk, amire nem túlzás a futórealisztikus jelző. Hőborítással hegyek között, beagyrt tavak fölött, égvészről igazi orosz tájakon irányíthatjuk a gépeinket, s ezek immár nem izometrikus, hanem teljes 3D-s helyszínek.

Az események a volt Szovjetunió területén játszódnak, ahol egy Shadowman fedőnevű kommunista tábornok a Harmadik Világháború kirobantásán, és a régi rend visszaállításán mesterkedik. Az örült hadúr terveit természetesen ezúttal is csak egy titkos akcióval lehet keresztülhúzni, ezért indulunk harcba egy állig felgyvertett Apache helikopterrel.

A fegyverek már ismerősek lehetnek a korábbi részek rajongóinak; de van újdonság is: a Sidewinder rakéták, amivel szinte minden a levegőbe repíthető, igaz, egyszer csak nyolc lehet belőle nálunk. A kezelés ezúttal is briliáns: ahogy már megszokhattuk, a Startot lenyomva egy tércső jelenik meg, és erről minden leolvasható. Az összes célpont, ob-



jektum, üzemanyagtartály és egyéb extra itt fel van sorolva, nekünk csak ki kell választanunk, hogy mit keresünk, és máris láthatjuk, hol találjuk. Küldetéseink a szokásosak: vagy meg kell semmisítenünk, vagy meg kell védenünk valamit, esetleg meg kell mentenünk valakit. Újdonság viszont, hogy küldetések alatt töltők függetlenül is zajlanak a dolgok, azaz váratlan események történhetnek, amire legtöbbször rádió-, illetve jó minőségű videóüzenetek figyelmeztetnek minket. (Az üzeneteket egy kattogó hang jelzi, s ezeket szintén a Starttal hallgathatjuk/nézhetjük meg.) Az első küldetésnél akad



Akár egész városokat is rommá lehetünk

mindjárt egy sürgős dolgnak: ha nem sietünk a másodpilótánk kiszabadítására, a ruszkik kivégzik őt, és már az elején befuccsol a hadművelet. Aztán a későbbi hadműveletekben akadnak szövetségesek is, szóval a játékmenet is sok fejlődést tud felmutatni.

ebből, és már mennyit vezetünk át a kapun. Ha el-tűntek a gyűrűk, mi is továbbmehetünk. A madarakat a robotokra

ugorva szabadíthatjuk ki, vagy a másik módszer, ha beférgetjük magunkat, és így megyünk nekik. A játék során összesen 7 zónát kell bejárniuk, ezek között van jejes, avagy vulkanikus pálya, néhol meg filppergolyónak nézik Sonicot. Mindegyik helyszín végén magával Robotnikkal kell megküzdőnünk. A pályákon található dolgok közül kétféle tárgy lesz számunkra érdekesebb: a különböző típusú veszélyek ellen eltérő színű pajzsokat találhatunk, a pörgő gyűrűk pedig a sérülések elleni védelmet jelentik, valamint fűtőeszközként használhatók Knuckles és Tails számára, akik cserébe bonuszpályákra juttatják hőseinket. Ezek a pályák talán a legjobb részei a játéknak, hiszen a Sonic 2 aljátékához hasonlóan valódi 3D-s "vályókba" kerülünk, és ezekben száguldhathatunk egy nagyot, miköz-



A krakodilla rángorva újabb madarakat szabadítottunk ki

ben itt is a gyűrűket kell felszednünk. Nem véletlenül mellese, hogy ez a legjobb rész, hiszen ezeket a pályákat az eredeti Sonic Team kódolta.

Vári Zoltán

Mint ahogy a Sonic X-Treme úgy tűnik soha sem fog elkészülni, a Saturnnak sürgősen szüksége volt egy másik Sonic játékra. A gép már Európában is két éve hogy megjelent, és még mindig nem létezett egyetlen játék sem, amiben a SEGA leghíresebb kabalafigurája kapta volna a főszerepet. Mindezeket figyelembe véve, mégis valószínűnek tartom, hogy a most megjelent Sonic 3D nem fogja különösebben megörvendeztetni a Sonic rajongókat, hiszen ennél után igazán többre számíhattak, mint holmi MegaDrive-áttírat. Márpedig a Sonic 3D csak egy 32 bite feltupírozott konverzió, még akkor is, ha egy jól sikerült konverzió. A Sonic játékok annak idején maximálisan kihasználják a MegaDrive hardverének adottságait, ezért nincs semmi meglepés abban, ha most Saturnon is ezt várta volna el a közönség. Na mindegy, érjük be azzal, ami van.

A Sonic 3D - szókivá a hagyományokkal - izometrikus helyszíneken játszódik, ennek köszönhető tehát a címben is szereplő 3D. A játékmenet is teljesen eltér a megszokottól: ezúttal nem csak rohagálni kell a pályák kijáratát keresve, hanem madarak után kutatni a 3D-s helyszíneken. Hogy miért éppen madarakat kell keresni? Ez egy kis magyarázatra szorul, lássuk hát az előzményeket.

Sonic és barátai a Flicky Szigetre látogatnak értékes drágakövek után kutatni.

Igen ám, csak hogy megelőzi őket a gonosz Dr. Robotnik, aki a Kőosz Smaragdokat keresi. Rájön, hogy a kövekhez a Flicky - apró kis titkoszatos madarak - jelentik a kulcsot, ezért elfogja és bezárja őket a robotjába. Már majdnem el is éri a célját, de ekkor közelébe Sonic!

Dr. Robotnik gépezeteit megsemmisítve ki kell tehát szabadítanunk a madarakat, és vissza kell őket vezetnünk a saját dimenziójukba, ahová a pályákon található nagy gyűrűk jelentik a kaput. Minden kaphoz öt madarat kell begyűjtönnünk. Alul a kis kijelzőn láthatjuk, hogy mennyi van meg



A pályák végén magával Robotnikkal gyűlik meg a bájjuk

soviet strike

Kiadja: EA

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

Tovább tökéletesítették egy amilyen is tökéletesen játékokat

A vizsgálgatók kevés (de) szintet utaltak nehezebbekkel próbálták elcsúsztatni

90%

sonic 3d

Kiadja: SEGA

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

Jól játszható s könnyen kezelhető

Egyáltalán nem használja ki a hardvert

78%

Ez igen. Végre megérkezett az a repülőgép-szimulátor, amelyik egyszerűen kezelhető, mégis igen izgalmas, magában foglalja mindazokat az alkotóelemeket, melyek manapság egy sikeres szimulátorban elengedhetetlenek, ezenkívül rendkívül látványos és élethű. Ez a program pedig nem más, mint a Mission Studios és az Eidos Interactive közelmúltban megjelent játéka, a Jetfighter 3. A program már az installáláskor kellemes meg-

mód bármelyik küldetés azonnali teljesítésére, azonban sokkal érdekesebb a karrier úg, ha az alapoktól indulunk el. Az új pilóta ugyanis automatikusan a kiképzőtáborba kerül, ahol egyre nehezebb feladatokat megoldva lassan elsajátítja a repülőgép kezelésének minden csínját-bínját, és csak ezután kerül tovább, az éles bevetésekkel járó hadjáratokba. A bevetésekben mindig kötelességekben vesz részt, melynek legtöbbször ő a vezetője. Tárását kevés, de pontos utasítással irányítva együtt akár sebezhetetlen párost is alakíthatnak. Érdekes, hogy a következő küldetés akkor is elkezdhető, ha az előzőt nem sikerült teljesíteni, sőt, vannak olyan feladatok, melyeket kifejezetten hasznos is lehet "nem tud-



Nyugalmas egy város, de nemsokára felöltözik a nyugalmát

lepetésben részesít minket (bár ez lehet, hogy nézőpont kérdése), mivel nem Windows 95 alatt fut, sőt, azt kifejezetten nem bírja, csak DOS-ban hajlandó elindulni. Gép- és helyigénye sem túl nagy, de azt meg kell azonban jegyezni, hogy a kis igények egyes helyeken alacsonyabb szintű "ellenszolgáltatással" is járnak: a játék közben azért bizony elég gyakran előfordul, hogy az egyébként pergő akció néhány másodpercre egyszerűen lefagy, míg a gép kétségségesen tölti a korábbiaktól esetleg eltérő te-reptárgyakat. Ezen kis fennakadástól eltekintve azonban semmi kivétel nélkül nincs a játékban, a további működés teljesen zavar-talan.

A történetben mi természetesen a manapság oly sok játék főszereplőjének választott F-22 lopakodó repülőgép pilótájaként indulunk harcba, egyes küldetéseknél azonban vá-



Párossan szép az éjtel

ni megoldani", mivel esetleg így máshogy alakul a bevetések sorrendje, és egy ki-



"Otthon, édes otthon!"



Kisné forgalmás az a hely mostanában

laszthatjuk az F-18 felü, szintén igen ismeretnek számító Nornet vadászgépet is. A küldetések szárazföldi és tengeri, nappali és éjszakai, földi és légi célpontok elleni bevetésekből állnak, izgalomban tehát nem lesz hiány. A játékban ugyan van

sebb csatavesztés mégis nagy mértékben segítheti a háború megnyerését.

A hadjáratok két nagy helyszínen játszódnak, Kubában és Dél-Amerikában, azon belül Argentínában és Chilében. Ezenkívül azonban más területekre is elvetődhetünk, mint például az Antarktiszra. Kubában a hadsereg egy szakadár része szövetséget kötött a kolumbiai drokartellekkel, és a birtokukba kerített szovjet harci berendezések segítségével fedezi a kábítószerek szállítását. Az RDF (Rapid Deployment Force, az ENSZ gyorsan beveté-hető hadteste, melynek feladata legtöbbször a kényes konfliktusok suttymban, nagyobb nemzetközi viszonyban nélkül tör-

GLOBÁLIS BÉKE

tendő elrendezése, és melynek egyik tagját alakítjuk mi is természetesen ebben az esetben is bevetésre kész, hogy a drogot szállító hajókra, repülőgépekre, és azt előállító gyárrakra, és természetesen a mindezeket védelmező kisebb hadseregre megsemmisítő csapatát mérjen. A második hadjárat Dél-Amerikába kalauzol minket. Az argentin diktátor, Juan San Martin gerillahadserege elfoglalta Chile fővárosát, Santiagot, az ország területének nagy részét, és az egész kontinens "imperialista elnyomás alóli felszabadítására" törekszik. Az ENSZ csapatai ugyan már korábban megérkeztek a helyszínre, de eddig igen kis sikereket értek el. Az RDF feladata az, hogy minél előbb felmorzsolja a felkelőket, mivel ha ez nem sikerül, azok hamar állóháborúvá változtathatják az összeccsapást, amely elhűző szárazföldi harcokkal és rengeteg emberáldozattal járna együtt.

Jó, elfogadom, eddig még nem volt szó semmi újdonságról. Akkor ezt kapjátok ki: az UN Peacekeeper repülőgéphordozó belső tere virtuálisan, fenomenálisan és piramidálisan lett kialakítva, jelentős számú helyszín között szabadon járálhatunk, így az eligazítás, a repülő felszerelése nem csak egy-egy unalmas menüből történik, hanem emberünk valóban odasétál, lemegy a lépcsőn, benyit az ajtón, és így tovább. Maga a szimuláció szempontjából természetesen mindez lényegtelen, de ez a kis részlet remekül megteremt az illúziót, hogy a játék nem csak folyamatos repkedésből áll, hanem egy kicsit betekínthetünk a pilóta magánéletébe is. Lehetőségünk van ugyanis visszavonulni a saját kajütünkbe is, ahol amellet, hogy kinyit-hatjuk a csapot (wow!), megnézhetjük ki-tüntetéseinket, valamint elolvashatjuk e-

mailünk, melynek keretében üzenetek kaphatunk nemcsak a hajó tisztjeitől és bajtársainktól, de még aputól és anyutól is, akik otthonról aggódnak az ó kis arany bogárkájukért. Szintén a saját személyi számítógépünkön nézhetjük meg eddigi teljesítményünket, amit a küldetések alatt nyújtottunk. Szintén az első fedélzeten található a könyvtár, ahol egyrészt a katonai eszközökről (saját és ellenséges), azok fegyverzetéről tájékozódhatunk és nézhetünk meg képeket, hanem a napi saját végig-olvasva lépést tarthatunk pl. az aktuális részvény-



Ezen a képen őrvényesül igazán, mi haszna van az álcázó festésnek

COMBAT FLIGHT SIMULATOR



JETFI

HALÁLOS ERŐ ÁLTAL



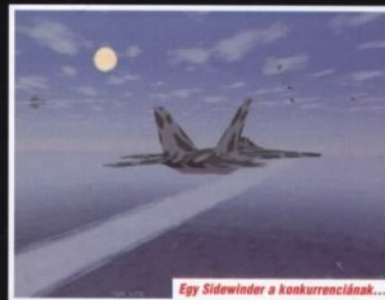
JETFIGHTER III

esetleg több néven is karrierbe kezdtünk. Szintén ezen az emeleten található az eligazító szoba, ahol választ-hatunk: vagy egy kis füzetecskéből olvassuk el a következő feladatunkat, vagy egy komplett eligazítást kapunk, térképen történő demonstrációval dúsítva. Egy másik ajtó mögött a küldetések utáni eligazítást és kiértékelést olvashatjuk el, leszállás után ugyanis automatikusan itt jelentkezünk. A folyosó falán található a sikeres összecsapások, tehát a felött ellenfelek száma alapján összeállított slágerlista, amely a legtöbb pilóta szerint a legfontosabb statisztikák egyike. A legal-só szinten a repülőgépekhez juthatunk, ahol előre összeállított fegyverkombinációk-kal tölthetjük fel annak készleteit, ugyanitt választva a két lehetséges gép közül (F-22 és F-18). A repülő-be szállva elkezdhetjük a küldetést. (Megjegyzem, hogy aki már esetleg unná a lassú sétálgatást a helyszínek között, az a kurzort a képernyő tetejére mozgatva vagy az ESC gombot megnyomva egy listáról válogatva, egy ugrással eljuthat a kívánt helyszínre.)

A levegőben szinte semmi nem fogja megzavarni teljes koncentrációnkat, mivel alig néhány tucat billentyűvel különböző kezelhető repülőgépeink. Nem kell célterületeket jelölgetnünk, ki-be kapcsolgatunk a radart, tizenhatféle utasítás közül válogatni a köteléktársunk számára, hanem egyszerűen csak repülnünk kell. A repülés tökéletes szabadságának érzését erősíti a pilótafülke virtuális megjelenítése, ami egyszerűbben szólva azt jelenti, hogy a joy segítségével

vel lehetőségünk van arra, hogy szabadon tekinthessünk a fülkében, olvasgassuk a műszereket (melyek ugyancsak igen kis számuák és egyszerűek), figyeljük a célpontot vagy egyszerűen az unalmas hosszabb utakat egy kis naplementénzegetéssel dobjuk fel. Rengeteg külső nézet közül is választhatunk nekünk megfelelő, amelyek közül talán szokatlannak tűnhet az anyahajó tornyából vagy a felszálláskor közreműködő tiszték szemszögéből történő szemléletes. A harc közben a pilótafülke rajzát akár ki is kapcsolhatjuk, amely azonban bekapcsolva

sem zavar sok vizet, mivel a műszerek nem foglalnak el feleslegesen sok helyet a látómezőből. Szinte minden adat megtalálható a HUD-on, illetve a bal alsó sarokban, a szintén a HUD-ra vetített radarképen (amely ráadásul automatikusan a kijelölt célnak megfelelő hatótávolságra hangolódik, tehát ezzel sem kell foglalkoznunk). Ha mégis szeretnénk végigfutni a kijelzőket, ezt az F5-F8 nézetekkel tehetjük meg, mikor emberünk lepillant a lába közé, és meglátja a ...következő navigációs pontot.



Egy Sidewinder a konkurrenciának...

A bevetésekben a gépágyún kívül Sidewinder és AMRAAM levegő-levegő rakétát, valamint Maverick levegő-föld rakétát és bombákat használhatunk. Ezek használata pofonegyszerű, szintén nem kell lézeres célkeresőkkel megkamerákkal bibelődnünk. Legnagyobb erők azonban mégsem ezekben rejlik, hanem köteléktársunkban. Neki háromféle utasítást adhatunk, aszerint, hogy azt szeretnénk tőle, hogy támadjon, csatlakozzon hozzánk vagy hogy egy bizonyos területet őrizzen, fölötté körözve. Nem kell minden egyes mozdulatunkra külön figyelmeztetnünk az összeállítás közés elkerülése végett, ezt fogjuk fel úgy, hogy repülőgépeink számítógépi automatikusan megóvnak minket ettől a veszélytől. Társunk általában elég hatékony, egyszer volt rá csak panaszom, amikor egy gyakorló küldetésen a feladat az volt, hogy a földi célpontokat sorra kijelölve (ugyanis a társunk csak azt tudja támadni, amit mi is célnak kijelölünk) utasítsuk társunkat azok elpusztítására, és személyesen semmiképp ne avatkozzunk



Szürke farkas a betonszöngel felett

be, mivel akkor a gyakorlat sikertelen. Nem is volt más baj, csak az, hogy annyit kellett körözöm, mire az a barom kiírtotta mind a tizenhárom célpontot (a legtöbbnek persze több lövés kellett – hogy birta ez löszere, az maig titok előttem!), hogy már azt hittem, soha nem lesz vége. Ez volt az egyik leghosszabb küldetés, legalább egy órán keresztül tartott. Más kivétlnivalót azonban nem találtam, a társ a legtöbbszor igen hatékonyan működik együtt velünk.

Összegezve a fentiekben leírtakat, véleményem szerint ez egy igen eltalált játék. Azok, akik szeretik a teljesen élethű szimulációt, talán egy kicsit talán túl egyszerűnek is találhatják a kezelést, bár bevallom, én el tudom képzelni, hogy a legmodernebb vadászgépek irányítása a való-ságban is legalább annyira leegyszerűsített a korábbi modellekéhez képest, mint a róluk készült szimulátorban. A játék igen élvezetes alacsonyabb teljesítményű számítógépen futtatva (tekintve, hogy az én Pentium 100-asom is már lassan annak számít), de természetesen a legnagyobbbb grafikai felbontás mellett is zökkenőmentes futáshoz ez már igen kevés, oda bizony elkél a bika gép. Öröm lehet az ürömben,

...és egy Maverick a felhőkarcollal – aztán már mehetünk is haza!



hogy a játékhoz felhasználható erőforrásokból nem vesz le a Windows, így tehát mindig a lehetséges maximális teljesítménnyel futtatható a program. Csak ajánlani tudom, azoknak is, akik egyébként fenntartásokkal fogadják az ilyen jellegű játékokat.

Ancy

Jetfighter III Kiadás: Eidos

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

486.66, IBM RAM, VGA, 2xCD

✓ Igen könnyen kezelhető •
látványos megoldások
✓ Játék közben gyakran megakad
egy rövid időre a játék

85%



Meglátni és megszeretni csak egy pillanat műve volt. Így voltam annak idején, '94-ben a Need for Speeddel, amikor elsőként megpillantottam 300-n. Addig ugyanis csak a játékermekben láhattam hasonló kivitelezésű texture mapped tájakon játszó autóversenyt, ráadásul olyan élethűen mozgató autót, mint ebben a játékban, még ott sem. Sokáig nem is tudtam abba hagyni a játékot, szinte jobbnak tűnt, mint a valóság. A maga idején páratlanul élethű volt: a karambolok csattanásai, a füstölő autók, a szemben haladó civil forgalom maximálisra fokozták a pályák és a gyönyörű kocsik 3D kidolgozásának köszönhetően – már amúgy is csúcs – élvezetet.

A Need for Speed egyet jelentett a maximálisan élethű közúti autókázzal. Aztán jött a PC-s verzió, és a további konzolos változatok, amik ugyan szebbek voltak, meg több pályájuk is volt, de valahogy már meg sem volt ugyanaz az eredeti hangulat, hiszen a készítő a Flügös Futam ötletétől vezérelve egy tucattermék autó-

Speed 2-t én legszívesebben már nem is említeném ezen a címen, hiszen csak árnyékot vet a nagy előd emlékére. Pozitív fejlődés szinte csak a gépigény terén történt: ezúttal persze már szó sincs 300 változatról, csak PC verzióról, méghozzá minimum Pentium processzorral.

A grafika – talán mondanom sem kell – SVGA, de már köze sincs az élethűséghez. A pályák szedett-vedett tereptárgyakból összerakott tákolmányoknak mondhatók: a sivatagban például csak azért van egy nagy szikla, hogy egy alagút átvezessen rajta. Gratuflók. Mellette élvezetni az utat talán könnyebb lett volna, de az észre sem látta a pályák mellett szerepet kapott. A városokban néhol olyan idétlen formájú házak jönnek, amelyennek még egy ötvenes gyerek is szebbet tervez. Na mindegy, végül is akad egy-két pálya – mint például a görög – amelyik még egész pofas, de maga a kocsik kidolgozása is korszerűen. '94 óta nem történt semmi változás: az autók nincsenek beárnyékolva, és a karambolok során teljesen épek maradnak. Lehet tehát, hogy – mint a játék dobozán áll – a grafikai rutinok most sokkal több polgont tudnak sokkal gyorsabban kezelni (ha már Pentiumra írták, nem is csoda), de a

Az osztott képernyős üzemmóddal kettő egymás ellen versenyezhetünk



verseny irányába mozdultak el. Most pedig itt van 1997. és a Need for Speed 2.

A játék prezentálása maradt a megszokott magas színvonalon, tehát az intro képsorokban és az autók ismertető videójelekenél most is remekül összevágott felvételek mutatíthatjuk meg a motorizált csodákat.

A választék természetesen megújult, ezúttal a következő márkák közül mazzsolázgathatunk: McLaren F1, Ferrari F50, Lotus GT1, Jaguar XJ220, Ford GT90, Isdera Commendatore 112, Italdesign Cala, Lotus Egpril V8.

Nos, idáig tartott a kedvcsináló, most nézzük, mit is találunk valójában a tetsző dobozban. A Need for

Nepálban egzotikus kolostorok között vezet az út



közüti részeknek, bár ez csak szubjektív véleményem. A készítőik külön büszkék az ún. Arcade üzemmódra, aminél jelentősen könnyítették az auto irányíthatóságát, vagyis nem csúszik meg olyan könnyen. Ez tényleg nagyon jó, de azt hozzá kell tennem, hogy a másik, Simulation üzemmód alatt viszont azt éretem, hogy a kocsit még véletlenül sem

azt csinálja, amit akarunk. Példa: kicsúszok, és háttal a menetirányban találok magam. Megfordulok az autóval, de amikor már épp egyenesbe jönnek – általam ismeretlen okoktól vezérelve – a jármű egy újabb 180 fokos fordulatot tesz, és visszaáll a kiindulópontozhoz. Ennél jobban nem is mélyednék bele az irányítás rejtelmeibe, mert még a végén valami nagyon csúnya szót találnék leírni.

Végül – a dobozhoz visszatérve – az ajándékok között azt, hogy több lett a pályák mentén elgázolható tárgyak száma, és hogy az ellenfeleink intelligensen mozognak, talán nem kellett volna leírni, ez ugyanis mostanság a minimum követelmények közé tartozik. A magunkkal sodorható ládákat amúgy sem találtam olyan fantáziadúsoknak, az ellenfelek meg egy kis sé túl intelligensre sikeredtek. Például a legegyszerűbb, kör alakú pályán esélyünk sincs egy lassabb autóval indulva.

A játékok ezek után tehát azoknak tudom ajánlani, akik nem ragaszkodnak a valóságú körülményekhez, és akik szeretik a szinte teljeshetetlen kihívásokat.

NEED FOR SPEED II



A párbaj hevében egy civil bogárhátúval ütköztem

A VÁLASZTHATÓ OPCIÓK

A főmenüben a Game Setup pontnál az alapvető kondíciókat állíthatjuk be. A Game Mo-

de-dal egy játékos üzemmód, osztott képernyős két játékos mód, modemes kétjátékos mód, két gép linkelése, és végül a hálózati játék közül választhatunk. Hálón akár nyolcan is rajthoz állhatunk, és elég csupán egy CD.

A Race Type-nál határozhatjuk meg, hogy csupán egy különálló futamot, vagy pontozásos bajnokságot, esetleg kieséses rendszerű "Knockout"



A SEBESSÉGVÁGY FOLYTATÓDIK!

SPEED

felállított rekordokat tekinthetjük át.

A **Player Carnál** a saját autótunkat választhatjuk ki. Jó dolog, hogy minden futamhoz külön választhatunk gépet.

Ugyanebben a menüben határozhatjuk meg a váltónk típusát (ma-nuális váltónál majd az A és a Z gombokkal válthatunk), a kocsinak színét, valamint a Settingsnél – ha Simulation módban vagyunk – állíthatunk a műszaki paramétereken is, úgymint a spoilerok dőlésszögén, vagy a fékek és a sebességtokozatok hatáskörén. A Graph-fal egy kijelzőt kapcsolhatunk be az adott autó lénye-

Ha mindent megfelelőnek találunk, a **Race**-szel Indíthatjuk a következő futamot.

Hátra van még az **Options** menü, ahol a következőket tehetjük meg: állíthatjuk a sebességmérő mértékegységét, a változtathatjuk a hangok és a zene erősségét, módosíthatjuk az irányítást, állást vagy visszajelzést tölthetünk be/menethetünk ki, a grafika minőségén módosíthatunk, és végül elolvashatjuk a készítőket nevéit.

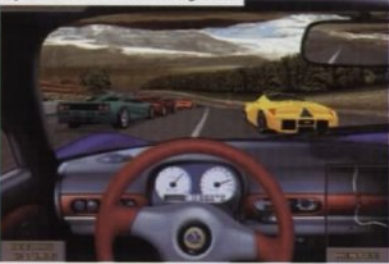
Verseny közben az autónkat a szokásos nézetekből irányíthatjuk: belülről, vagy kívülről követve, egészen közeli hátsó nézetből, és végül az első lökhárító "szemszögéből". (A C-vel lehet ezek között váltani.) A menetek után persze ezúttal is lehetőség van a visszajátszásra (Replay), ahol újabb négy kameraállítás közül választhatunk. A visszajátszást egyébként ki is menthetjük, ehhez – csakúgy mint az állásmentésnél – be kell lépniük az Options menü e célt szolgáló pontjához. Ha ezt nem tesszük meg, a következő futam megkezdésével a memóriában lévő felvételnek búcsút mondhatunk.

Az imént felsorolt lehetőségek nagy része persze már megvolt az első részben is, szóval az osztott képernyős üzemmódon kívül a játék szolgáltatásával között nem sok újat lehet felfedezni. Én egyébként azt a nagy grafikai áttörést, azt az állítólagos sokkal több poligont sem nagyon vettem ész-

Egy kényes belső íves előzés – utólag bevallom, nem is sikerült!



Íme egy Lotus belülről – attól tartok, így is a jövőben is csak a monitoron fogok látni!



lított. Reménykedünk, hogy a hamarosan megérkező PlayStation verzió talán jobb lesz.

Vári Zoltán

A kis görög falu szűpsége elvonta az útról a figyelmem



ver-senyt indítunk. Ez utóbbinál minden egyes futam után az utolsó befutóval megfogyatkozik a mezőny, és ha a legvégso bonuszályán is győzedelemeskedünk, utána a sima futamokon is választhatóvá válik ez a pálya. Ha a négykörös futamokból álló bajnokságon győzünk, egy új buszautó lesz a jutalmunk.

A Style opcióknál a már említett Simulation és Arcade üzemmód közül választhatunk, ez tehát az autó irányíthatóságát változtatja.

A Catch-Up csak a többjátékos mód esetén érdekes, és ugyanis azt eredményezi, hogy a gép – az izgalom fokozása érdekében – csal, és mindig a gyengébben álló játékos

segíti.

A menükben

ges tulajdonságaival, a Showcase-zel pedig egészen részletes információkat kaphatunk az autónkról, sőt, videófelvételeket, fotókat nézegethetünk.

Az **Opponents** Menüben az ellenfeleinkre vonatkozó dolgokat módosíthatjuk, de csak akkor, ha nem bajnokságon indulunk. Először is meghatározhatjuk, milyen típusú autójuk legyen (a random véletlenszerűt jelent). Alatta beállíthatjuk, hogy egyáltalán legyenek-e vetélytársak, s ha legyenek, akkor csak egy, vagy 11 (Full Grid) versenyző ellen induljunk. Ezután meghatározhatjuk, hogy ellenfeleink

legyenek profik (ha ezt advancedre állítjuk,

A felülről való előzést vajon tiltja a KRESZ?



arra vigyázzunk, ha valamit kiválasztottunk, a Done-nal lépünk ki, különben nem történik semmi.

A **Location** menüben a pályák közül szelektálhatunk. A kiválasztásukon kívül a Lapsnél meghatározhatjuk, hány körös futamokat akarunk (bajnokság esetén ez rögzített), a Track Infonál megnézhetjük a pálya vonalát, végül a Track Recordsnál az aktuális pályán

alaposan felkérhetjük a bugyogót). Ebben a menüben az utolsó menüpont a Traffic, ami csak akkor aktív, ha nulla, vagy egy ellenfél ellen indulunk. Ez az opció a minket hátráltató civil forgalom bekapcsolását jelenti.

need for speed II

Kiadja: EA

LÁTVÁNYDSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 1GB RAM, 4xCD, 1MB SVGA, WIN95

✓ Két játékos osztott képernyős üzemmód
x Unalmas pályák, e elképesztő irányíthatatlanság

75%

A főszírnak csak a közeli terepet világítja be, a távolban lévő dolgok sötétben maradnak. Ami viszont bekerül a csóvába, az legyen kívül autós, avagy ház, teljesen úgy világosodik ki, mint ahogy azt a valóságban tenné. A kocsi viselkedése szintén eszméletlen, mert az autós rugózása 100%-ig követi a talaj egyenetlenségét. Nagy sebességnél például előfordulhat, hogy a véletlenszerű bukkanók egymás után így dobják meg az autót, hogy a látványból szinte sötétben is felborulhatunk – vagyis maradéktalanul érzékeljük a sebességet. Az illúziót még hihetőbbé teszik a hangeffektek: a durvább manővereknél nyikorog a felfüggesztés, ugratok után hangosan huppannak le a kocsik. A fegyverek hangja is titellátal, és annyiban még azok is valószínűk, hogy kifogy belőlük a munició.

Az összépszemléltetésére íme egy másik eset: a főszírnél bekapszva korszakot szalmozunk a közeli forgalomban. Az egyik előzésnél alig férek be egy lapon belül, mire az rám is dudál. Letérek egy föld-út. A távolabbi terepet csak sejtetni engedni a lámpa fénye, ám lassítani nem lehet, hiszen ugrató kövekkel. Vált a kamera: a teliháló előtt állunk az autón, egyetlenesen érkezik le a földalomból. Néhány kanyar után újból ugrató jön, aztán még egy, majd kisebb szakadékok fölött szabadon át. A kamera a levegőben töltött idő alatt mindig a leglátványosabb szemszögből mutat, mint ha egy filmet néznék. Megérkezik a másik fűzőhöz, ahol megállók tankolnak. A műveletet azonban két autós haramia zavarja

meg, akik már a környék összes benzinkútját felrobantották, és most ez van náluk soron. Groove a kocsi hátán pattan, és ismét enyém az irányítás. Rakétákkal és golyószóróval tüzek rájuk, ám a helyükbe új garzickók érkeznek, igaz, szerencsére jön egy segítőjárőr is. Aztán teljesen kifogyok a municióból. Mit tegyek? Belső nézetre váltok, előkapom a pisztolyomat, és megkerülöm az áldozatomat a leeresztett ablakon tüzek felé. A pisztolyom nem sok kárt tesz: az autóból, de végül eltalálom a sofőrt, aki a kormányra rábukva adja tudtomra, hogy kilehelte a lelkét...

AZ IRÁNYÍTÁS

Most pedig nézzük, hogyan realizáljuk a fentiekben említett mozzanatokat. Kezdjük az alapoknál: a kocsit az S-sel indíthatjuk be, fel/leváltani a ponttal és a vesszővel lehet, átmenet nélkül rákverve kapcsolni pedig a Tabbal. Az autót irányítani a numerikus billentyűzettel kell. A Space-szel lehet az aktuális fegyvert használni, a fegyverek között pedig az Enterrel válthatunk. Egyszerűbb azonban a különböző fegyvereket az 1-5 gombokkal közvetlenül használni. A speciális felszereléseket (mint a nitrót a nagyobb ugratókhoz) a 6-8 billentyűkkel aktiválhatjuk. Nézelődni (tehát belső nézetből a pisztolytől fölülnézni) a kurzorgombokkal lehet. A későbbi küldetésekben forgó toronnyal ellátott, célratarló fegyvereket is felszerelhetünk a kocsi tetéjére: ezekhez nélkülözhetetlen a célpont befogása, amibe a T-1, azaz a legközelebbi ellenfél befogását kell használni. A térképet (amin a startpont és a célpont is meg van jelölve) az M-mel tudjuk megtekinteni, Groove jégyzetibe pedig az N-nel pillanthatunk bele: innen mindig megtudhatjuk, mi is az éppen aktuális, és a legfontosabb feladatunk. Este a világítást a H-val tudjuk bekapcsolni. A radar hatótávolságát az R-rel lehet változtatni. Figyelemre méltó, hogy a toronnyal ellátott fegyvereknél a radar helyén egy fegyver-kamerát kapcsolhatunk be a W-re.

Ezek voltak a fontosabb dolgok, de ezen kívül lehet dudálni (D), távcsövezni (B), és az F1-F11-tyel egy rakás kameránézet közül válogatni. Az egyik legfrissebb nézet, ha belső nézetre váltunk, és a numerikus 0-t nyomva tartva figyelemmel kísérjük a célba vett ellenfelet. Még egy játékban sem volt ilyen jól kialakítva a kocsi belseje: a teljes 30-ban bármire tekinthetünk, közben láthatjuk a bal kezünket a kormányon, a jobb kezünket meg a pisztolyunkat. A műszerfalon minden működik, hátranérvé pedig láthatjuk, amint a fog besít a hátsó ülésre. F12-vel a felbontást tudjuk változtatni, végül a Backspace-szel üzeneteket tudunk küldeni hálózati játékban.

A FONTOSABB MENÜK

A játék főmenüjéből minket leginkább a Trip opció fog érdekélni. Ez az a fentebb említett kaland mód, ahol 17 küldetésen keresztül a nővérünk halálának a megbosszúlása, mellesleg Amerika megmentése lesz a cél. A következő dolgok közül választhatunk: gyakorolhatunk egy katonai gyakorló pályán Jade kezeltára felvett utasításai alapján, nekivághatunk a nagy kalandnak, és végül visszatérhetünk egy korábbi állás. A Melee opciónál az eyebe küldetéseket találjuk, vagyis a Multi Melee-t választva hálózati játékok kezdetéhez, illetve csatlakozhatunk egy megkezdett partihoz, az Auto Melee-nél pedig különálló egyjátékos küldetéseket találhatunk, vagy párbajt vívhatunk computer irányította utakkal. A Melee opció legna-

gyobb pozitívuma, hogy itt a játékban fellelhető összes autót valóban mögé behúihetünk. Emellett például kipróbálni a hódját nagy kamiont, amiről úgy pattannak le a kisebb autók, mint holmi pingponglabdák. Vagy tekintsi hátra az iskolabusz pilótászkéből – érdekes látványban lesz részünk.

A Melee menüből kocsit választani a járművek ábrái mellett lévő kis nyílra kattintva lehet, az így kiválasztott autót pedig az alatta lévő opcióval szerelhetjük fel ízeink szerinti fegyverekkel. Ha megváltoztatjuk az alapbeállítását, meg kell változtatnunk a típusnevet (Variant) is. Ezt a gép majd elmenti, és a kocsi a későbbiekben újra kiválasztható. A módosításokat a Done-nal nyugtázzhatjuk, a játékot pedig az Enter Area-vel indíthatjuk.

A játék közben menüből csak a két legfontosabbat részletezném. Ha menet közben lenyomjuk az Esc-ot, a következők közül választhatunk: küldetés megszakítása, játék opciók, grafika részletessége, hangzene erőssége. Figyelemre méltó, hogy a játékok között válhatunk csalásokkal: ez csak arra jók, hogy rájijünk egy-egy küldetés megoldására, de a történetet addig nem enged tovább a program, amíg újra meg nem csináljuk az egész küldetést csalás nélkül.

Ilyen például a lökhárítók megerősítése, vagy az egyik legfontosabb, a nitro. Az utolsó pont a Defense, az 1. páncélzatunkat csoportosíthatjuk át a kocsink egyes részeirel ide-oda.

Kezdet szakértelmét a Repair Ordemel vehetjük igénybe, vagyis a Select Repairs-nél válogathatjuk ki, mit akarunk javíttatni. Minél sérültebb egy eszköz, annál több időt vesz igénybe a helyrehozása, és Skeeternek annál kevesebb ideje marad másra. A javításra küldött alkatrészeket csak a következő küldetésekben vehetjük igénybe. Ha mindennei kézen vagyunk, ne felejtsek el kimenteni az állást (Save Bookmark)!

Remélem az eddigi infók segítségével már boldogultok ezzel a játékkal, mert amíg az akció nem túl be-



Ez az átkozott helikopter mindjárt kifútt a kamionból



Malocchia emberei velem is végezni akarnak

A másik – ehhez hasonló – menü, a játék elrontása esetén jön be, ennél a következők jelennek meg: újraindíthatjuk a küldetést, visszaléphetünk az autók felszereléséhez, megszakíthatjuk a küldetést, és végül kiléphetünk a játékából.

AZ AUTÓ KORSZERŰSÍTÉSE

Ha a kalandban sikeresen végünk egy-egy feladattal, az inventoryba kerülünk, ahol a kilőtt járgányokból gyűjthetjük be az "adományokat". Ennek kapcsán megemlítendő, hogy ha a pisztollyal intézkedni elvaló, nagyobb a valószínűsége, hogy több ép alkatrészt találunk az autóján. Ahogy haladunk előre, egyre jobb fegyvereket, s egyéb dolgokat találunk, tehát mindig nézzünk alaposan körül. Az egyik feladatunk például egy menekülő garzickó élve kézre kerülni, amit csak akkor tudunk kifúttatni a járgányából, ha felvettük a lángszórt. Alul láthatjuk a kilőtt kocsiokról leszedhető dolgokat, felül pedig a birtokunkban lévőket. A felső menüben C-vel vannak szerelve azok a dolgok, amik éppen fel vannak szerelve a kocsiunkra, V-vel pedig azok, amik Skeeter furgonjában vannak. A színes sátrások jelzik az adott alkatrészek épségét: ha ez piros, akkor az alkatrészt ramaty állapotban van, ha zöld, akkor csak alig sérült. Címzavak szerint a következő dolgokat lehet korszerűsíteni: motort, speciális eszközöket, fegyvereket, kerekeket, lékrendszert, felfüggesztést.

Ha begyűjtöttük a hasznosítható dolgokat, a kocsi építés/javítás ürlapjához kerülünk. Itt készletlából kiválaszthatjuk a motort, a felfüggesztést, a féket, és a kerekeket. Választhatunk fegyvereket (Weapons), meghozhatjuk a tetőre, egyet hátra, és még egy kilódós rendszeri eszközt is (pl. aknákat). A speciális eszközökből hármat is felszerelhetünk,

nyolcalt. Általában vagy ki kell nyírnunk bizonyos számú autót, vagy meg kell védenünk valamilyen objektumot. A játék tehát egyszerű – de nagyszerű! Én még ilyen hangulatos, ilyen hihetetlen részletességgel kidolgozott autós programot nem láttam. Ha beleidőnk például egy kaktuszba, még azt is érzékelni a gép, hogy melyik ágat találjuk el! Ha nagy erővel ütökünk belső nézetből, egy pillanatra elhomályosodik a kép. Az olyan effektek pedig, mint a gumik által fel-

dobott kavicsok, vagy az aszfalton megmaradó féknyomok meg már szinte természetesen mondhatók. A játék humora egészen egyedül, a menükől kezdve a tárgyalk mindenhol elrejtettek egy-egy apróbb poént. Az éterben lefolytatott párbeszédek állati jópofák, ráadásul a programhoz szükséges minimum konfigurációval, azt ajánlom, sürgősen szereld be ezt a játékot, lehetetlenség, hogy családj benne!

V.Z.

Interstate '76

Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 8VGA, 4xCD, WIN95

Elkészítéskor ötletes látványeffektek • Élhető árnyékhatások • Nagy gépigény • Lineáris és egyszerű játékmenet

98%

Patriot autójának fényezésé mellett a tulajdonosához

PORSCHÉ Challenge

POR SE MARAD BELŐLÜNK!

Egy átlagos magyar embernek leginkább csak az autós magazinokat olvasgatva adatik meg, hogy közelebbről megismerkedjen egy-egy új autótípussal, ez meg ugyebár mégsem ugyanaz, mintha beülne a volán mögé. Nos, a Porsche Boxster testközelű kipróbálásához most nincs szükségünk többszáz ezer márkára, és még csak nem is kell a szakcsajtó képviselőjének lennünk – elég ha csak rendelkezünk egy PlayStationnel.

A KÖLCSÍN

A Porsche Challenge vitathatatlanul a legszebb autós játék, ami valaha konzolon megjelent, garantálom, hogy még sok játéktérmi automatán is túl-



Hát bizony, ennél rosszabb nem is tudok lenni

tesz. Eddig szinte mindegyik PlayStation szimulátorban csupa szögletes autót láthattunk – most viszont a texture mapped kocsik gyönyörű áramvonalas, lekerekített formát kaptak. A Gouraud shaded poligonokból összerakott Porschékön az árnyékhatások elképesztőek, sehol nem látni a poligonok illeszkedését, s ami már tényleg hihetetlen, és amiről nemrég még csak álmodtunk: nyitott kocsik lévén az autók belseje, vagyis az ülések és a kormány is teljesen ki van dolgozva, menet közben még az is jól látható, amint az általunk kiválasztott sofőr a kormányt tekéri. Az összesen 6+1 szereplőnek teljesen egyediek az arcvonásai és a ruházata, útközésekkor más-más beszélőcskaik vannak, győzelemmel eltérő módon viselkednek. Az összkép – bármilyen barátlisan is hangzik, nem találom rá jobb szót – abszolút tökéletes. Ehhez ráadásul hozzátartozik a környezet is: az utak mentén házak, parkoló autók suhannak el mellettünk, majdnem olyan minőségben, mintha csak valóság volna. Az autók mozgatása ultra sima, a képernyő sosem akad meg, bármennyi autó is látható

egyszerre. Az egyedüli dolog amibe bele lehet kőtni, a képernyő update, vagyis hogy a gép nem rajzolja ki teljesen a horizontot, de ez is inkább csak az osztott képernyőnél feltűnő.

A BELSŐ TARTALOM

A játék dobozán lévő adatokat olvasva az elképedésünk csak fokozódhat: 24 pályá, ez tényleg nem semmi! Gyorsan leütem azonban a kedélyeket, ahogy az egyik jeles humoristánk is mondta: ez így, ebben a formában nem igaz. Mindössze négy pályáról beszélhetünk, de ahogy haladunk a bajnokságban, úgy a gép ezekhez a pályákhoz hozzacsatol bizonyos szakaszokat, vagy éppen elvesz belőlük. Számulozhatunk egy stuttgarti verseny pályán, egy amerikai kertvárosban, egy hegyvidéki, havas útvonalon, és végül egy japán nagyvárosi pályán, éjszaka. A bajnokság (Championship) 12 futamból áll, mindenhol elsőnek kell lennünk, különben continue-t, azaz folytatási lehetőséget veszítünk. Első alkalommal a pályák legrövidebb útvonalait járjuk be. Ha mind a negyvel végzünk, állást menthetünk. A második fordulóban a gép úgy alakítja ki az útvonalat, hogy a leghosszabb köröket írjuk le, végül az utolsó négy menetben pedig játék közben is változik az útvonal, vagyis egyes sorompók lecsukódnak, mások felnyílnak. Ezek az "interaktív" pályákon ráadásul néhol titkos átjárók is feltárnak, amikkel egész pályarészeket vágathatunk le, tehát nagyon szemfülesnek kell lennünk. Érdemes például az előttünk haladó versenyzőt figyelni, ugyanis természetesen ő sem boldog kihagyni a lehetőségeket. Ha

mind a 12 versenyen elsősk vagyunk, megnyerjük a bajnokságot, és újra próbálhatjuk az egészet tükör módban. Nos, így jön ki az a bizonyos 24 pályá. Ha mirror módban is végzünk, miénk a Boxster prototípusa. Ha már az ellenfeleknél tartottunk nagyon tetszett, hogy ők is hibáznak. Megesik például, hogy nekivágódnak egy zárt sorompónak, mire a következő csattanásból azt tapasztalhatjuk, hogy a nyomunkban haladó is hasonlóképp járt, és vele együtt tolathatunk hátra. Ettől eltekintve azonban sajnos tény, hogy az ellenfelek csálnak, vagyis a gép nem reálisan számítja ki a helyzetüket, mindig a mi pozíciónkhoz viszonyít. Ez egyrészt kedvező, mivel ha mondjuk véletlenül zsákutcába hajtunk, visszatolatva még simán van rá esélyünk, hogy utolérjük a többie-



Két játékos módnál az autók tetőt kapnak

kettősötödik a kép, és a képernyő update sajnos elég gyengévé válik. A poligonok megtakarítása végett ráadásul a gép "felhúzza" a kocsikra a tetejüket, tehát nem látjuk a szereplőket. Egy játékos módban háromféle nehézség (difficulty) közül választhatunk, ami az ellenfelek tudásában, és az időlimit változásában mutatkozik meg, továbbá a nehezebb fokozatnál a gép berak az utunkba például néhány törhetetlen parkolóórát. A bajnokságon kívül indulhatunk gyakorián (practice), ami valójában egy különálló futamot jelent egy tetszőleges pályán, és versenyhezünk az idő ellen (time trial), ahol a legjobb időnk szellemautója (ghost car) az ellenfél, a Sega Rally.

Nos, azt hiszem ezzel mindent el is mondtam erről a játékról. Bár összességében nem egy rossz játék a Porsche Challenge, azért azt hiszem, erősen idevág a mondas, hogy nem mind arany, ami fénylik...

VZ



Amerikában egy kombijáró is felgráthatunk

ket, másrészt viszont idegesítő, hiszen ez fordítva is működik, vagyis bármennyire is tökéletesen megyünk, nem lehet elhúzni a mezőnytől, egy apró hibába bármikor megelőzhetnek minket. Az autók irányíthatósága szintén nem egy főnyeremény. A gép által szimulációnak titulált üzemmód számomra semmilyen nem különbözött az arcade-től (a játéktérmi üzemmódtól). Mindössze annyit az eltérés, hogy a kocsit egy kicsit később reagál a kormánymozdulatra, de a kocsit úttartásában nincs semmi változás. Az autó irracionálisan nehezen csúszik meg, túl nagy a gumik tapadása. A játék hangulata ennek következtében közelébe se jön a Sega Rallynek, a gyönyörű látvány ellenére hamar ürré lesz rajtuk az unalom. Nem lehet olyan frankón, századmásodperce kiszámítani a kanyarokat, hosszas játék után is örülhetünk, ha megúszunk egy menetet falhoz csapódás nélkül.

A FŐBB OPCIÓK

A játék egyik legjelesebb tulajdonsága a két játékos üzemmód. Mint már említettem, ilyenkor



Az interaktív módnál néhol kinyílnak a korábban zárt kapok

porsche challenge **Kiadja: Sony**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

Tökéletes 3D-s grafika
Kéngelmenten irányítás • csatló ellenfelek • idővel unalmas lesz

78%

Spagetti western. Ezt a kissé talán degradáló jelzőt kapták annak idején az olasz westernfilmek, amelyek pedig – mi tagadás – sokkal jobbaktak, mint a fopasztrerekliám cowboyokkal tündöklő hollywoodi tucattermek. Ezekben a filmekben nem hősszerűes dalaik vágtattak az amerikai prórín, hanem koszos csirkefogók próbálták kitolni egymással; már nem a becsületes volt a nyerő, hanem az, aki nagyobb gazember – egyszerűen a Vadnyugaton nem valami romantikus idilli, hanem valóban vad nyugatnak ábrázolták. Sergio Leone rendezésével, Morricone muzsikájával, és nem utolsósorban Clint Eastwood főszereplésével a legszínvonalasabb és legizgalmasabb műrémek születtek ebben a műfajban. Ezeket a filmeket ma is bármikor szívesen újra megnézem, és nagyon sajnálom, hogy ma már nem készülnek ilyenek. Lehet, hogy Leone 1980-as halálával meghalt ez a műfaj is? Nos, ezt a kis filmtörténeti kitérőt csak azért

volt katona – férjet ez a látvány fogadja, aki ezek után mi más tehetne: fogja rég nem használt, öreg puskáját, mert a törvénykülvilékel



Ilyen közelről persze biztos a szívlövés



Volt egyszer egy VadDOOMat...

OUTLAWS

tettem, mert a LucasArts új játékában, az Outlawsban fogadhatatlanul ezeknek a filmeknek a hangulatát próbálták újra felidézni. Miután felinstalláltuk a játékot, rögtön egy olyan minőségű, és nem csekély hosszúságú rajzfilmet néz-

csak "ezen a nyelven" lehet szót érteni. Eddig a pontig az élvezet maximális, ám ekkor – sajnos – betöltődik a játék, és mit látunk? Hát egy újabb Doom-klónt! Ez még alapjában véve nem is lenne olyan rettenetes, de sajnos ez a klónok közül is a gyengébbek közé tartozik. Kézel rajzolt, nem túl változatos texture borítások a házak falain, ennek következtében árnyékok persze sehol. Az ellenséges banditák kidolgozottságáról szintén nem sok jót lehet elmondani, akik nem 3D-s figurák, vagyis csak bit-mapek, az animációjuk pedig alig pár frame-ből áll. A kezdetleges grafikával úgy elrontották az egészet, ahogy

kell. Az eszközeink kijelzője viszont elég ötletes: kártyalapok szimbolizálják a tárukbán lévő golyókat, a pisztolytáskánkban lévő municiót, a tárgyakat, de még az életünket is. A másik kellemes dolog az audio hangzás. Az ellenség mindenféle hülyeségeket ordítál nekünk: "Tábor nagy úr, hol bújkál?", "Meg akar halni, vagy csak teljesen megőrült?", és efféle ijesztgetések szánt dolgokat, amivel azonban csak ok farragnak rá, mert – a sztereó hatásnak köszönhetően – a marhák csak a tudunkra adják, hogy merre kell keresnünk őket.

A program főmenüjében három játék-mód áll a rendelkezésünkre. A Main Game jelenti a fő játékot, a Multiplayerrel lehet a többjátékos, hálózati üzem-

módot indítani, s végül a Historicalal hősnök fiatalok kalandjai közül választhatunk. Ez utóbbinál egy gyakorló terepen találjuk magunkat, ahol a körözi poszterekre tüzelve választhatjuk ki a kívánt küldetést.

A tennivalók szerencsére nem teljesen szokványosak. Persze a lényeg ezúttal is a kulcsok keresése, és az útonállók kinyírása, de mindezek végrehajtásához sokszor tárgyakat is kell használni. A bankba például mit gondol-tok, ho-

sabb billentyű maradt: a C-vel küzni fogunk, az L-lel pedig a lámpásunkat gyűjthetjük meg. Fegyverként mindenféle puskákat szedhetünk



Amíg a banditák nem vesznek észre minket, gyanútlanul loholnak

gyan lehet bejutni? Természetesen (?) úgy, hogy újra kiássuk a betemetett alagutat a szélhez. Az ajtókat kinyitni a Space-szel lehet, s ugyanígy kell a terepen lévő tárgyakat működtetni. A nálunk lévő tárgyakat az Enterrel tudjuk használni, és a [J] gombokkal lehet közülük válogatni, eldobni őket pedig a G-vel. A legkéhez-zál-

össe – köztük egy álványos géppuskát is – s találhatunk még késeket, esetleg dinamitot is. Ezek közül a számokkal lehet válogatni. A pus-kánkhoz néhol fellelhetünk távszóvet is, ezt a puská gombjának ismételt lenyomásával szerelhetjük fel. A dinamitot a Z-vel lehet meggyújtani. A Z-t még használhatjuk a késnél is, ha nem akarjuk eldobni, hanem csak szúrni akarunk, valamint a többi fegyvernél is, például gyorstüze-léshez a pisztolytól. Van automata térképezés is, ezt a T-tal hívhatjuk elő.

Befejezésül talán egy kis magyarázatra szorul, hogy a negatív kritika ellenére miért kapott a játék egy erős közepet. A válasz egyszerű. A mexikói, s néhol spanyol dallamokkal színesít-tett vadnyugati zene, a fegyverek závarzatának tökéletesen egyedi, valószínű kattanása, a gyönyörű rajzfilmenetek, s az ötletes felada-tok szerencsére mind-mind feleltek a kissé idejétmúlt 3D-s grafikát. Sőt, ahogy a játékba beleremélünk, mintha még meg is szípienék.



A távszóvet nagy pontossággal vehetjük a gazdókatkal célba

hetünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A főcímnél máris úgy érezhetjük, mintha a "Maréknyi dollárért" folytatása következne: a képernyőt különböző színekbe mossa át egy-egy elszárguló lovas kontúrja, mialatt a zenészerző Morricone-motívumokat próbál megpendíteni. A játék kerettörténete egy kissé – vagy inkább nagyon – "Volt egyszer egy vadnyugatos" beütésű, családi drámmal, felvillanó kellemetlen emlékekkel. Adva van egy gonosz üzletember, aki spekulációját végrehajtásához felbérel egy kisebb hadserenget gazdókat. A feladatuk: "meggyőzni" az engedetlen farmerokat, hogy eladják a föld-jüket. A gonosztevők a főcím-kajuk során, feldűljük egy békés család életét: a házat felgyújtják, az asz-szonyt meg-ölik, a gyermekeket meg el-borolják. A haza-térő – amúgy



Igy ni, s már jöhet is a bumm – csak ne felejtjük el eldobni

lőbb, ha a célzáshoz az egeret használjuk (melynek a két gombjával löni és tölteni lehet), és a W-vel illetve az S-sel megyünk előre/hátra. A futáshoz plusz a Shiftet is nyomni kell, oldalazni pedig az A-val és a D-vel lehet. Ugráshoz az E-t használjuk, de rögtön fel is hívnam a figyelmet, hogy futva nem csak hosszabbat, hanem magasabbat is ugrunk. Már csak két fonto-

V.Z.

outlaws Kiadvia: LucasArts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PGD, 16MB RAM, VGA, 2xCD, WIN95

✓ Az igazi spagetti westernek hangulata
X Korszerűtlen 3D-s grafika

73%

Az utóbbi hónapokban a Quake rajongóknak áll a világ. Nem is olyan rég számoltunk be egy remek küldetéslemezről, az Aftershock-ról, az Interneten meg egyre-másra újabb pályákat lehet találni, s most pedig újabb mission CD jelent meg, sőt, egy más után mindjárt kettő is. Rádásul mindkettő le is pálja az összes eddigi vetélytársat, ami persze nem a véletlen műve, hiszen a most ismertetésre kerülő két mission pack-et – a többitől eltérően – maga az id Software publikálta. Valószínűleg a legtöbben magától értetődőnek tartják, de azért a pontosság kedvéért megemlíteném, hogy természetesen az új küldetésekhez is szükség van a Quake eredeti, teljes verziójára.

MISSION PACK NO.1

Az első csomag a Scourge of Armagon címet kapta. Hivatalos folytatás lévén tehát ott kezdjük, ahol a legtöbb abbaghytuk. Miután befelaportáltuk magunkat Shub-Niggurath testébe, és belülről robbantottuk szét a szörnyet, a szanaszét heverő elszenesedett húscafatokból úgy ítélhetjük, ezzel elvettük egy időre a Quake hordák kedvét a földlakók zaklatásától. Hősünknek azonban mást kell tapasztalnia: amint hazatérve a bázisra kiszáll a teleportból, azt látja, hogy a katonai bázist evakuálták, és hermetikusan lezárták, mivel a Quake csapatok egy dimenziális kaput nyitottak a fegyverraktáraknál. A bázis parancsnoka így akarta megóvni a Földet a gonosz további terjeszkedésétől.

Mit csinál hősünk egyedül egy elhagyott bázison az ellenségtől körülvéve? Természetesen elindul megkeresni a dimenziális kaput. Belép az ismeretlenbe, hátha meg tudja semmisíteni a portált, amelyen keresztül a Quake utánpótlás érkezik.

Lássuk hát, milyen a játék! Tizenöt vadonatúj pályán küzdhetjük át magunkat, ám a Quake-vel ellentétben ezúttal csak lineárisan lehet a történeten végighaladni, vagyis elkezdjük az első küldetéssel, és befejezzük az utolsóval. Hogy ezúttal profi munkáról van szó, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy nem csupán új pályákról, hanem valódi új-donságokról beszélhetünk.

Az új fegyverek:

Mozgásérzékelő akna: ezeket az új típusú aknákat a falakra és a plafonra lehet ragasztani. Kisebb meglepetést szerelhetünk velük a minket követő ellenfelekre.

Lézerágyú: a lézerlövendék tisztító ereje nem csekély, valamint megvan az a látájdonságuk, hogy visszapattannak a falakról, szűk sarkokban akár kétszer is.

Mjolnir: a germán isten, Thor kalapácsát ta-

A gremlinek egy szempilantás alatt kikapják a kozinkból a fegyvert



lán bé sem kéne mutatni. Természetesen nem egy közönséges kalapácsról van szó: a földre csapva villámokat szórhatunk, amik kisebb mennydörgés közepet-

ami az emberünket éri, megfélemezdi közte és a támadója között.

Búvárhuha: immunitást biztosít a villámtámadások ellen, valamint jobban lehet haladni a víz alatt. További hatása, hogy a víz alatt elektromos fegyverrel is tüzelhetünk, tehát nem ér minket sérülés.

Az új ellenfelek:

Gremlinek: ezek a dögevő teremtmények általában csapatban támadnak, és belakmároznak a lemeszárolt tetemeikből. De ami érdekesebb: el tudják lopni a fegyvereinket! Csak a Mjolnirt, a baltát, és a shotgun nem képesek kikapni a kezünkből.

Centroidok: ezek a páncélozott, félgép, skorpió szerű krea-

A kürtöt magfűve "testürt" kapunk, mint példónál az itt látható szörnyet



MISSION PACK NO.2

A második küldetés-csomag talán még jobb mint az első, lehet, hogy ezért is készült el később. A címe: Dissolution of Eternity azaz Az Örökkévalóság Pusztulása. Ismét tizenöt új pályáról van szó, ám most a pályák – a változatosság kedvéért – két epizódra vannak felosztva. De térjünk rögtön a lényegre, vagyis jöjjön a kerettörténet!

Évek teltek el az Armagonnal való összecca-



te agyonrázni minden közelben lévő élőlényt. Az elektromos ütés rádásul átterjedhet egy másik ellenfélre is.

Az új fegyverek közül a két utóbbit a 9 és a 0 gombokkal tudjuk kiválasztani, az új típusú aknákat pedig az aknavető gombjának újbóli lenyomásával. Persze ha csak egyfajta akna van nálunk, akkor nem lehet válogatni.

Az új tárgyak:

Szellemidéző kürt: ez az egyik legviccesebb dolog. Segítségével megidézhetünk egy szellemet – például egy lovagot, vagy egy nagy szörnyet – aki ezután követni fog minket, és hathatósan pusztítja az ellent. Csak arra kell majd vigyáznunk, hogy a csata forgatagában nehogy a saját "testörükre" tüzeljünk, mert sajnos ő sem halhatatlan. Empátia pajzs: ha ez a pajzs aktív, minden egyes sérülés,

tűrük jól megtermettek és roppant veszélyesek. Az ollók helyén dupla csőví géppuskák találhatóak, amikkel tühegyes karmokat lönek ki felénk.

Egyéb új-donságok:

Az új ellenfelek kivül a helyszínek is tartogatnak meglepetéseket. Ilyenek például a guruló sziklák, a leszakadó talaj, a kis szünetekkel felvillanó lézercsapdák, amelyeket nagy figyelemmel – ha szerencsénk van – ki tudunk kerülni, vagy ki tudunk játszani. Aztán újfajta csapdák, mozgásérzékelő aknákkal is összehoz minket a sors, egyszóval megvan a játéknak a sava-borsa, a készítőik nem a szintek végtelen elnyújtásával akarták biztosítani a hosszantartó élvezetet. A felsoroltakon kívül egyébként van még a CD-n egy több játékos pálya is, szóval a deathmatch-rajongók is elégedettek lehetnek.

pás óta, noha hősünknek úgy tűnik, mintha csak épp az imént végzett volna. Amikor visszafér a Földre, csak egy biztos: a portál lezárult, sikeresen vissza-

A lebegő csontvázas energiapályákat vezetnek felénk



A cyber-skorpiók duplacsőví géppuskákkal vannak felszerelve





A muma fogadói-zottság természetesen nem az üdvözlésünkre lendíti a karját

verle a gonoszt. "De mi ez a nagy csönd a bázison?" – teszi fel a kérdést magában. Kilép a Parancsnoki Központból, s egy gyéren megvilágított folyosó felé veszi az útját. Egy arccal egy pocsolóba borult hullába botlik. A megcsönkített katona háttizsákja ki van öntve a földre, a mocsokban egy megszenesedett könyv hever. A horitón ismerős jelet lehet kivenni. "Mem... az nem lehet..." – elmékedik hűsünk, s lepillant egy kitépő-űt lapra. A pergamenen ez áll: "A

"Ez nem lehet igaz!" – mondja magában emberünk, és magához ragadja a holttest mellett heverő shotgunt. Ahogy továbbmegy, a folyosó végén egy dimenziókapu sejjik fel. Átlép rajta, s közben már csak egy dologra gondol: "Ezúttal tényleg véget vetek ennek!"

Az új fegyverek

Láva lövedékek: még hatásosabb; páncéltörő (vagy talán inkább égető?) lövedékek a mailgunhoz. Ötös csomagokban lehet őket találni.

Multigránát: ez a gránát a kilövése után öt darabra esik szét, tehát még nagyobb területen végez pusztítást. Ötös csomagokban lehet találni.

Multirakéta: amikor tüzelünk, ez is csak egy rakétának tűnik, ám azután négy felé válik, és így mindegyik darab külön célponton robbanhat. Ezt is ötösével lehet találni.

Az egyiptomi örökdei már csak a féltelenség keményebb kítésű



Az új tárgyak

Antigravitációs öv: a hatása egyértelmű, csökkentve a gravitációt magasabb és hosszabb ugrásokat tesz lehetővé. Energialapjás: ez a kis "gyöngyszem" csökkenti a legtöbb ellentét ejtette sebüllyóságát.

Hell Spawn: a Quake-ben látott ugráló láva továbbfejlesztett változata.

Multigránátos szörnyek: a készítőik úgy tűnik a fair-play hívei, hiszen a fűrészszes szörnyeket hozzánk hasonlóan multigránáttal látták el.

Overlord: a lebegő, csuhát viselő csontváz-kisértekek, igen veszedelmesek, célkövetés energia-golyókkal támadnak.

Wrath: az overlord kísértetek kisebb csatlósai.

Kisebkek, de majdnem olyan halálosak. Örök:ők a múltból érkeztek Quake örögi tervét végrehajtani. A fáraókhöz hasonló külsejű féltisten harcosok nem kis problémát fognak jelenteni.

A végső főgonosz: a féltelenség ezúttal nem más, mint egy tüzet okádó félelmetes sárkány.

Egyéb újdonságok

A helyszíneken persze számtalan más veszedelemmel kell még szembenéznünk. A csapatok között például fel kell készülnünk villámot, vagy láva lövedéket szóróra is, valamint néhét az egész terep megrezeg, például kisebb földrengések közepette kell egy láva-folyam mellett egyensúlyozgatnunk. Aztán ott vannak a vér áztatta hatalmas lengő bárdek, amelyeknek már csak a látványuk is sokkoló, vagy az idegesítő hangú körfürészek, amelyek persze egy-kettőre csatokra szedik a vigyázatlan játékosot. Ezúttal is gondoltak a több játékos üzemmódot kedvelőkre, tehát most is van egy pálya, ami kizárólag erre a célra készült, sőt, újfajta csapatjátékokkal is próbálkozhatunk.

Vári Zoltán

Min-dennapi
Ima Könyve"
Alatta egy ima
következik, egy fo-
hász Quake-hez, a Pusztu-
lás Napjának az eljöveteleért. Iró-
dott a Quake 1215-ös Évében

Plazma cella:

a villám-fegyverünket ezúttal továbbfejlesztették, ezekkel a cellákkal energia-golyókat lőhetünk ki. A lövedék a célponton földelődik le, nagyfokú áramütést okozva. A fegyver kiválóan alkalmas a beláthatatlan terep feldrítésére, hiszen ha az energia-golyó falba csapódik, akkor is megpróbál áttérjedni valami közeli élőlényre. Hatos egységeket találhat.

Az új fegyvereket a régi nagylgun, a gránátvető, vagy a villám-fegyver gombjainak újbóli lenyomásával hozhatjuk elő. Az "újiból" persze csak arra az esetre értendő, ha már nálunk van az adott fegyver eredeti változata.

Az új ellenfelek

No ez az a rész, amelyben ez az epizód különösen kitűnik! Fantom kések: ezek a levegőben forgó kísértekek – többször megvágva hűsünkét – kellemetlen sérüléseket tudnak okozni. Elektromos Angolnák: a nevük azt hiszem min-

A végső összecsapás színhelye egy lávával teli, omladozó barlang



dent elmond, nagyobb sérüléseket tudnak okozni mint a már megszokott halak.

Szobrok: köből faragott harcosok, amik persze csak azért kelnek életre, hogy hűsünkét megöljék.

quake mission pack **Kiadja:** Activision

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P75, 16MB RAM, 2xCD, 50

✓ Egy rakás új ellenféllel és tárggyal gyarapodott a program
✓ Kicsit túl kemény

92%

STAR WARS™ DUELS™ X-WING VS. TIE FIGHTER™



F8 a vonósugár energiaszintjét módosítja
Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét

9 váltás a Shift+9 billentyűkel elmentett beállításokra

Shift+0 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét

0 váltás a Shift+0 billentyűkel elmentett beállításokra

s a pajzs elosztását módosítja

w váltás egy másik fegyverre

x váltás az épp aktuális fegyver tüzelési módjai között (például itt határozhatjuk meg, hogy egyszerre egy vagy két rakétát lövünk ki)

a vonósugár ki/be kapcsolása



c a hajónkra kilőtt rakétákat próbálhatjuk meg ezzel a kishatósugarú védelmi fegyverrel megsemmisíteni

o a legközelebbi célpont kijelölése (a célpont jelen esetben olyan gépet jelöl, mely elpusztítása szükséges a küldetés sikeres végrehajtásához)

t célpont: a következő ellenséges gép

y célpont: az előző ellenséges gép

u célpont: a "friss hús" (tehát a legutóljára érkezett ellenséges gép)

r célpont: a legközelebbi ellenséges gép vagy akna

e célpont: a pilótánkat támadó ellenséges gép

a célpont: az eddigi célpontot támadó gép

p célpont: a legközelebbi, játékos irányította ellenséges gép (NAGYON hasznos parancs)

Shift+p célpont: a következő játékos irányította gép

l célpont: a legközelebbi felénk tartó rakéta

F1 és F2 a szövetséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot

F3 és F4 az ellenséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot

z az épp aktuális célpont külföntéle részeit vehetjük célba (értelemszerűen nagyobb cirkálók illetve űrbázisok esetében érdemes használnunk)

Shift+F5(F6, F7) az épp aktuális célpont elraktározása a fedélzeti számítógép memóriájában

F5(F6, F7) célpont előhívása a már emlegetett fedélzeti számítógépből

z részletes információk lekérése az aktuális célponttól

Alt+c **o** a célpontot

Space fontos döntések illetve utasítások tudomásul vétele

Tab (egyszer) üzenet a szövetséges játékosoknak

Tab (kétszer) üzenet az ellenséges játékosoknak

Tab (háromszor) üzenet minden játékosnak

Esc üzenet törlése

m taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt az űrhajó irányítás nélküli halad

Shift+m taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt a számítógép irányítja az űrhajót

h a taktikai térkép kezeléséhez szükséges billenyűk listáját kérhetjük itt le

g rövid lista a küldetés során teljesítendő feladatokról

k az eddig elért pontszámunk

l lista a legutóbbi üzenetekről illetve parancsokról

d a hajónkat ért károsodásokat kérhetjük le ezzel az opcióval

f rövid tájékoztató a szövetséges gépek állapotáról

/ külső nézet, harci helyzetben nem túl praktikus...

q+Space küldetés feladása

Alt+q+Space kilépés a megfigyelőszobából

Alt+p szünet

Alt+d grafika finomságán állíthatunk

Alt+b a képernyő világosságát állíthatjuk be

alt+i interlace ki/be

ÉRTÉKELŐ, VAGY AMIT AKARTOK

Egy szó mint száz, igen furcsa játék az X-Wing vs. Tie Fighter. Furcsa, mert a készítői kifejezetten hálózatra szánták – s ezt a legcsekélyebb mértékben sem próbálták álcázni. Azt mindenesetre fenntartom, hogy nagyon szerencsétlen hűzés volt a gép elleni játékot teljesen leépíteni. Ennek ellenére a program egy gyűjteményből sem hiányozhat, főleg az egészen kivételes grafikai megoldások miatt. Ami viszont a megszálított Internet és modemnyűzőkkel illeti,

Shift+f rövid tájékoztató az ellenséges gépek állapotáról

Shift+a utasítás a kisérőnknek, hogy támadja meg az épp aktuális célpontot

Shift+b üzenet az utánpótlást szállító hajóknak, hogy töltsék fel a hajót

Shift+c utasítás a kisérőnknek, hogy fedezze a hátunkat

Shift+e üzenet a célpontnak, hogy azonnal kezdjen kitérő manőverekre (ha ezt külön üzeni kell, már rég rossz)

Shift+h üzenet a célpontnak, hogy ideje visszatérni a bázisra

Shift+i utasítás minden kisérőnknek, hogy hagyják békén az aktuális célpontot

Shift+w utasítás a célpontnak, hogy a következő parancs maradjon a helyén és várjon

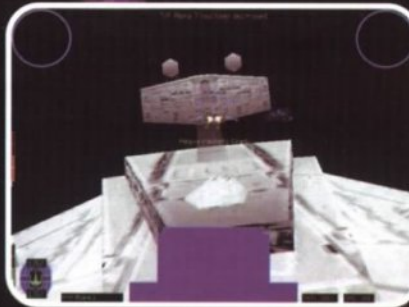
Shift+g utasítás egy várakozó célpontnak, hogy folytassa az útját

Shift+r helyzetjelentés lekérése

Shift+s erősítés kérése (sajna nem mindig jön össze)

numerikus nyílak forgás a pilótáfülkében

numerikus 0 nézőpontváltás



számukra az X-Wing vs. Tie Fighter egy igazi főnyeremény. Kár is lenne tovább ragozni a dolgot: ki kell próbálni és kész.

Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a második CD-lemez egy kizárólag multiplayer üzemmódban működő, "lebutított" változata a játéknak. Ez annyit tesz, hogy hálóból két ember is játszhat egyetlen kópiával, ami szerény véleményem szerint igen korrekt üzletpolitikára vall.

Végezetül még annyit, hogy az egyik Lucasarts vezető már célozgatott arra egy riportban, hogy a későbbiekben talán kiadnak egy kifejezetten küldetéseket és hadjáratokat tartalmazó kiegészítő lemezt. Reméljük a legjobbakat.

T.J.

x-wing vs the fighter	Kiadja: Virgin
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A	
P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD	
✓ A kitérő engine nem változott, csak szebb látványt kapott	
✓ Túlsgósan is hálózat orientált	
94%	

Őszintén szólva – mivel a legnagyobb hazugságok kivétel nélkül így kezdődnek, ez pont jó lesz nyitásnak – igen-csak komálom a repülőgép szimulátorokat. Az emberiség talán legnagyobb csodája a repülés. Leszámítva persze azt, hogy akik először kutatták, azok rendszerint a gravitációt fedezték fel. A számítógépes szimulációk azonban egy kicsit a begyemben vannak: a

(mindig benéz, amikor gépfegyverropogást hall), pedig az egész intro teljesen számítógépgenerált. A II. világháború talán három leghíresebb repülőgépét látjuk benne akcióban: két vadászgépet (Messerschmitt Bf-109 és P-51D Mustang), valamint a B-17 repülőerődöt. Halál realis az egész, leszámítva azt az apróságot, hogy egy '40-ben rendszerben álló Bf-109E (Adolf Galland repülőbarnok

A nyitó képernyőn egy meglehetősen eklektikus repülőtéren találjuk magunkat, ahol a légtérben levő gépeket választva indíthatunk multiplayer játékot az adott gépet meglovalgolvá, az M2M irányítótornyban pedig helyi modemen keresztül. Első útunk azonban mindenképpen a Setup hangárba vezetessen, ahol a nehézségi fokozattal beállíthatjuk a játék realizmusát (veterán pilóták már nem

künc pedig semmi más dolgunk, minthogy rendet vágjunk közéjük. A küldetésnek itt nincs különösebben meghatározott célja, mindössze annyi, hogy minél több ellenséges gépet ledurantsunk, amíg az üzemanyag – vagy az ellenséges vadászok – engedik. Szintiszta akció az egész. Egy spéci küldetést vagy hadjáratot a Fly a Mission hangár választásával indíthatunk. A

AIR WARRIOR II

A reptér meglehetősen vegyes látványt nyújt



játékok legtöbbje a modern, USA-orientált fegyverrendszereket favorizálja, ráadásul ugyanazzal a technika adta lehetőséggel – következésképp manapság kicsit egysíkúvá váltak a szimulátorok. Mindegyikben ugyanazokat a típusokat repülhetjük, ugyanolyan megvalósítással és jobbára ugyanaz-

személyi jelzésekkel) támad egy '44-es festésű B-17-et.

Az Air Warrior elég tűrhető név a számítógépes szórakoztatás világában, már vagy idestova egy évtizede, egyik úttörője volt az online multiplayer légiharc szimulációknak. Rendesen feltu-

BÁDOGGALAMB

csak jeltett, hanem a magasságtól függő, érezhető sebességgel repülnek; Ászkznál pedig már működik az összes repülési nehézség, úgymint: nem megfelelő sebességgel végrehajtott manővernél bekövetkező átesés, dugóhúzó, pozitív illetve negatív G-túlterhelésnél jelentkező fekete illetve vörös látás, a találatok csak közvetlen közelből fatálisak, stb.), grafikai paramétereket állíthatunk

terepasztra clickelve választhatjuk ki, hogy a fentebb említett történeti időszakok közül melyik hadszíntérén és melyik féllal akarunk játszani. Ezután a táblák alatt levő Manualben megnézhetjük, hogy mely típusok repülhetők a játékban. A

(felbontás 1024*768-ig, real time renderelés, stb.); továbbá kalibrálhatjuk az irányító egységet. A játék ugyan elméletileg játszható egérral is, de ha valakinek nem feltétlenül a vérnyomásmértje emelése a cél, ez nem kimondottan ajánlott. Lehetőség szerint egy kemény, direkt szimulátorhoz készült többfunkciós joystick javasolt (pl.

Hát akkor vágjunk a dolgok sűrűjébe!



kon a helyszíneken. Ülők egy poligonbigyóban, aztán innen Pestről lelovók egy gépet, ami még csak most fordult be a sarkon valahol Nepálban. Ez egy kicsit túl techno nekem – hol van itt az ember? Jobb szeretem a légszaváros gépek szimulátorait, még ha sajnálatos módon jóval kevesebb is akad utamba. A gonosz T.J a múltkor gaz módon elkunyerűlta tőlem a Flying Corpst, de az Air Warrior II-nél már úgy döntöttem, nem alkuszom – most én fogok szárnyalni! (Még akkor is, ha most már muszáj lesz felinstallálnom egy Win95-öt...)

pirozott második része is elsősorban több játékos kedvelését favorizálja, de a magányosan utazó offline játékosok is elrepülhetnek benne a légiháborúk történetének legfontosabb helyszíneire: az I. világháború nyugati frontjára, a II. világháború európai- és csendes-óceáni hadszíntereire, valamint a koreai háborúba.

Ugyan nem így tanítják a vadászciklóban, de a B-17 repülőerődöket alulról is támadhatjuk



TESSÉK BEFÁRADNI....
A hangulatot már az intro-mozi megadja. Ezeket egyébként is szeretem: hátraddólok a kis fotelemben, lábam az ablakban, popcornot morzsolgatok, keresem az elgurult blázt – közben a monitoron meg zajlik a történet. Ez esetünkben nem túl hosszú, de valami rettenetesen jól meg van csinálva! Anyám azt hitte videózom, amikor beköröcált a szobamba

egy Thrustmaster), amit játék elején mindenképpen kalibrálni kell.

NYEREGSEI

Az előtérben álló Focke Wulf 190-est választva (Instant Action) rögtön elítélt is kaphatunk róla, hogy milyen érzés lehet online-ban játszani a hálón. Egy véletlenszerűen kiválasztott gép kabinjában találjuk magunkat, a légtér tele van ellenséges gépekkel, ne-

haditechnika szerelmesei itt igen kellemesen érezhetik majd magukat, mert ha nem is az összes, de a leghíresebb, egykoron nagy számban rendszerben álló típusok mindenütt megtalálhatók, rövid történeti ismertetéssel, háromnézeti képpel, műszaki jellemzőkkel, összehasonlító táblázatokkal – és természetesen az AWII-ben a típusra vonatkozó megjegyzésekkel. A slusszkuccsal akár rögtön tehetünk is egy tesztutat bármelyikkel. Érdeklőség, hogy az online játéknál nemcsak repülőgépeket, hanem földi járműveket (dzsip, légvédelmi páncélos, stb.) is választhatunk, amelyek leírása szintén megtalálható, és itt offline-ban ki is próbálhatjuk őket. A falon függő táblákra clickelve indíthatunk egy sima küldetést (Mission) vagy egy na-

gyobb légi hadjárat egymás után következő küldetéseit (Campaign), azaz karriert. Az egyedi küldetések nem feltétlenül egy adott hadművelet részei, néhány direkt azért lett generálva, hogy minél több célpontja legyen a tisztelt játékosnak. A repülőgép típusa a küldetések időpontjától függ, tehát nyilván nem választhatunk mondjuk egy Messerschmitt 262-est az angliai légi csata idején.

szállás, kötelekbe fejlődés és navigálás: általában azonnali a dolgok sűrűjébe csöppönnünk. A legfontosabb alapelv minden vadászpilóta számára természetesen az, hogy ő vegye észre először az ellenfelet – így tehát nem árt buzdogni fogatni a fejünket. A pilótafülke nézeti képeit a numerikus billentyűzet, részletességig pedig az F5-F7 billentyűkkel váltogathatjuk. Az utóbbi ugyan a leglát-

A másodpilóta gondterhelten arca talán egyéni vezetési stílusunknak köszönhető



Már találkozhattunk más szimulátorokban is olyan lehetőséggel, hogy a küldetés egyes részeit, vagy akár teljes egészét filmre rögzíthetjük, amit a későbbiekben – akár a látószög változtatásával – visszajátszhatunk. Olyanra azonban nem nagyon emlékszem eddigi gyakorlatomból, hogy a visszajátszott filmnél hirtelen újra magunkhoz lehetett volna ragadni az irányítást, márpedig itt ilyen lehetőség is van.

Ha kritikusok óhajtnak lenni, akkor úgy is fogalmazhatnánk, hogy sem küldetés, sem hadjárat nincs valami sok, de figyelembe véve azt az apróságot, hogy azért elég változatosak a hadszínterek, ez nem is igen lehet gond. Különösen igaz ez azért, mert a játékhoz kapunk egy mission editort is, amivel tetszés szerinti hadszíntéren, feladattal, létszámmal és géptípusokkal egyéni küldetéseket tervezhetünk, online/offline egyaránt. (Aki ilyenhez lusta, a játékot fejlesztő Kesmai site-járól letölthet magának.) Az AWII fő erőssége mindenképpen a pergő multi-player játék, akár helyben párosban, akár egy Kesmai hoston keresztül a Hálón: egész egyedi szórakozás ugyanis, amikor egy nagyobb társaság verődik össze egy kötelekbe, és mondjuk egy szabad vadászat keretében küzd egy másik társasággal. A lehetőségek itt tulajdonképpen kimeríthetetlenek, hiszen az editorral pár perc alatt olyan küldetéseket tervezhetünk, amilyenre csak kedvünk szótlan. (Szerintem ha a játékot kibővítenék némi stratégiai részekkel, akkor egyetlen játékos vagy csoport, aki csak bekukkantott Air Warriorozni egy kicsit, többet élő nem keveredne belébe, mert egyszerűen lehetetlenlenség lenne abbahagyni.)

Ami nem igazán tetszett, az a kezelés és a grafika. Az odáig még rendben van, hogy csak elég profi joystickkal lehet rendesen játszani vele, de az már nem, hogy szinte minden típushoz újra kell kalibrálni. A Messerschmitt 262-höz beállított joystickkal merem beülni egy 109-esbe – hát mondjuk az ezután következő mutatványaimból kifolyólag Werner Mölders úgy fo-

roghatott a sírjában, mint holmi légszavár. Ugyan logikus, hogy egy B-17 másképpen repül, mint egy MIG-15, és ez el is fogadható, ha mindig ugyanazt a típust repülöm online-ban – na de könyörgöm, ha offline-ban játszom, és minden gépet ki akarok próbálni, akkor legalább hadd mentsem el a beállításokat!

A grafikával a legfőbb gondom az volt, hogy a felbontás növelése maximum a kabin részletességén volt érzékelhető – "odakünn" nem igazán. Mivel a játékot egy elég méretes erőművön teszteltem, mindent teljesen csukára állítottam. Hááááá... Egy Jet-fighter III után azért igen szánalmas látványt nyújt a terep – a robbanásokról meg jobb nem is beszélni.

Colboy

OR II



ÖVÉSZET!



A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSUF

Helyszűke okából nem merültünk különösebben bele a játék kezelésébe (arra ott van a kis 150 oldalas kézikönyv), de első pozitívumként rögtön meg is említeném, hogy a szimulátorokhoz képest abszolút nem bonyolult. Szintén kellemesnek ítélem, hogy a kivételzésnél gondoltak azokra a játékosokra is, akik nem hivatásos pilótának óhajtják a játékkal kiképezni magukat: Novice fokozaton elsősorban az akció dominál – a teljes en elborult fanatikusok pedig nyugodtan játszhatnak ászként, ha reális szimulátorra vágyanak. Jó poén, hogy a bombázóknál lehet változtatni a személyzet tagjai között, továbbá az, hogy katapultálás után tovább folyik a játék: nagy orbáccsal ki lehet nyitni az ejtőernyőt és lehet tovább bármésközni (meg le is lehet lövöldözni az ejtőernyősöket, ami egyébként úriemberhez meglehetősen méltatlan eljárás).

Ha karriert játszunk, akkor természetesen a scenariótól eltérő küldetések egymás után következnek, bár opcionálisan át is lehet ugrani őket. A légi győzelmeik (az egyéni és a század) összeadódnak (ha sajnálatos véletlen folytán menet közben elhaláloznánk, az sem baj, mert karakterünket "újja lehet élesztetni").

Egy küldetés elindítása után megkapjuk a taktikai eligazítást: repült típus, taktikai feladat, résztvevő gépek száma a mi oldalunkon, ki vezeti az egységet (ha ez csekélységünk lenne, akkor kiadhatunk parancsokat a kötelek többi tagjának is), milyen ellenséges gépekre kell számítani, stb. Ha a küldetést elfogadjuk, akkor a térképen tanulmányozhatjuk az autopilóta által használható waypointsokat, majd a Fly gombra kattintva már indulhatunk is.

Mivel a játék alapvetően akcióorientált, rendszerint nem kell olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznunk, mint mondjuk a fel-

Nyugaton a helyzet változatlan. Ez különösen igaz a Fokkerem nyomába szegődő rajongók népes táborán



air warrior II Kiadja: Int. Magic

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEDONA**

486 100, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Akció és szimuláció egyszerre
✓ leghibesebb gépek bemutatása
✓ A mai grafikai elvárásokhoz képest kicsit puritán

74%

A 16 bites konzolok az RPG-játékok egyik legkedveltebb platformjainak számítottak. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy még manapság is jelennek meg rájuk ilyen stílusú anyagok. A következő generációs gépeket ezzel szemben mintha eddig hagyagolták volna a szerepjátékok terén. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy Japánban egy csomó Sa-

hogy a vadászok közül hősünk lesz az egyik, aki elkíséri Bilant utolsó hajóútjára a Börtön-szigetre. A csapat azonban lebecsülte Bilan erejét, mert alighogy kifut a hajó, a szörny megszökik, és szinte a hajó teljes legénységét lemészárolja. Gariant az álmából riasztják fel a vészjelzők. Az első feladatunk az lesz, hogy eljussunk a kapitány kabinjába. Itt, a hajón nyomban ki is tapasztalhatjuk az irányítást, s

futni. Az X-szel a kézikönyvünket tudjuk kinyitni a főbb opciókkal, az Y-nak és a Z-nek pedig a kameranézetek zoomolgatásánál van jelentőségük. Ez utóbbiakat egyébként az L és az R gombokkal tudjuk aktivizálni.

De térjünk vissza a kézikönyvhöz, amiben a következőket találjuk:

A Jack címszónál a minik kísérő madártól, az az Jack-tól kérhetünk külön-

figyelmeztet. Ezeknek leginkább akkor van jelentősége, amikor fogy az idő, és ezzel lerövidíthetjük az utat. Ha egyébként elakadunk, ne essünk pánikba, hogy rossz irányba jöttünk, inkább keressünk valami kidönthető tárgyat, mint mondjuk egy rozoga, megrepesztett oszlopot, amire felkapaszkodva máris elérhetővé válik az azelőtt megközelíthetetlennek vélt hely. Mint minden RPG-ben, természetesen a Dark Saviorben is lesznek küzdelmek. Azonban a gép ekkor sem veszi el tőlünk az irányítást,



turnos RPG jelent már meg, de ezeket sajnos legtöbbször nem fordítják át angolra. Az utóbbi programinséges időben tehát duplán jött a Dark Savior: végre egy remek kalandjáték, ami ráadásul kihasználja a Saturn 3D-s grafikáját.

A teljes mértékben japán stílusban rajzolt játékban Garian, egy fejdavász szerepet kapjuk. A történet

FEJVDÁSZAT A BÖRTÖNSZIGETEN



űgy kezdődik, hogy egy híres fejdavász-csapatnak sikerül foglyul ejtenie a félelmetes szörnyet, Bilant, aki képes mások testébe beleköltözni. A sors úgy dönt,

néhány egyszerűbb, ládapakolgatós feladattal is megbarátkozhatunk. Rögtön megfigyelhetjük az idő kiütemezett szerepét is, ugyanis attól függően, hogy milyen gyorsak vagyunk (vagyis hogy a feladat teljesítésekor mennyit mutat a sarokban megjelenő kis számláló), merőben eltérő lesz a folytatás. Szinte hihetetlen, de ezeknél a helyeknél (vagyis ahol megjelenik a számláló) három sikon folytatódhat a történet, vagyis a játékot háromszor játszhatjuk végig úgy, hogy teljesen eltérő kalandokba lesz részünk, s tulajdonképpen csak a legvégső cél lesz azonos.

Mivel sajnos csak egy példát tudunk a játéknak szentelni, térjünk rá máris az irányításra. Az A gomb jelenti a cselekvést, vagyis ezzel tudunk kardozni, az emberekkel beszélni, a kapcsolókat működtetni, és a ládákat pakolni. A B-vel ugrálni tudunk, a C-vel pedig

bőző segítségeket, amelyeket persze nem ad ingyen. A HP-val gyógyíthatjuk magunkat, a HINT-tel tanácsokat kérhetünk, a LEVEL UP-pal magasabb szintre emelhetjük emberünk képességeit, végül az OPTIONS-szal pedig a feliratok gyorsaságát, az audio hangzást, és az ablakok színét állíthatjuk, ez utóbbiakat természetesen ingyen.

Az Itemet választva a tárgyainkhoz jutunk, itt kell használni például a kulcsokat is.

Aztán következik az Equip., ahol a fegyvereket és a páncéltokat választhatjuk ki. Egy E betű fog azoknál megjelenni, amelyek épp használatban vannak.

A könyvből már csak a Status címszó maradt hátra, ennél Jack, és az általa elfogott kreatúrák tulajdonságait vizsgálhatjuk át.

A játékra jellemző, hogy egy-egy feadatoknak többféle megoldása is van. Titkos átjárókat találhatunk, amikre csak egy-egy apróbb jel

hanem meglepő módon a Street Fighterekhez hasonlóan játszódhatnak le a csaták. Megjelenik a küzdők arcképe, s utána indulhat a csihi-puhi. Az életerőkön kívül láthatunk még egy másik csikot is, ez a speciális támadásunk kijelzője. Ezt az A folyamatos nyomva tartásával tölthetjük, s ha már villog, akkor vehetjük igénybe.

Tapasztalt fejdavász lévén hősünk az ellenfeleket nem csak megölni, hanem elfogni is képes. Ennek módja a következő: amikor a döntő menetben az ellenfelünk energiája már kevés, egy "Capture Chance" felirat fogja jelezni, ha el lehet őt fogni. Ha ekkor időben tudjuk használni a speciális erőnket, az ellenfél a szolgánká válik, és így a jövőben esedékes küzdelmeknél őt is kiválaszthatjuk harcossunknak. Erdemes tehát a csata vége felé úgy háromnegyedig már előre "feltankolni" a csikot, ugyanis a felirat csak pár másodpercig marad kint!

A Dark Savior – elég csak ránézni – az utóbbi idők legkiemelkedőbb Saturn játéka, sőt, továbbmegyek: talán az eddigi legszebb grafikával megáldott RPG, amellyel valaha találkoztam. Még akkor is, ha ez a titulus valószínűleg csak nagyon ideiglenes, hiszen a közeljövőben megjelenő Final Fantasy VII egészen bizonyosan túl fogja szárnyalni.

V.Z.



dark savior Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
Z E N E B O N A

SEGA SATURN

✓ Szép 3D-s környezet + sztereó-agazó sztori
 X Digitalizált beszéd nem ártott volna

86%

Egy jövőben játszódó autóverseny a MegaRace mintájára, csak real time-ban. Egy mondatban így tudnánk definiálni a Ubi Soft új játé-

ezek közül valamelyikkel, természetesen a cég a sima Pentium gépekkel rendelkezőket sem hagyta cserben. Már ha a minimum követelmény P120-at "sima Pentium" kategóriába lehet sorolni. Az eredmény azonban kétségtelenül önmagáért beszél: a Ubi Softnak sikerült megalkotnia az eddigi talán leggyorsabban futó PC-s autóversenyt: Pentiumon a játék 30 képkocka/másodperces sebességre képes,

ja a gép. 16 gyönyörű pályán állhatunk rajthoz, és nyolc áramvonalas, 21. századi gépcsoportot próbálhatunk ki testközelből. Ez a szám azonban még közel sem végleges, hiszen az Internetről újabb és újabb pályákat és kocsikat hívhatunk le. Ráadásul a kocsik tulajdonságait és ke-

A színes alagutakból néha alig látni a kiatat



Ezen a képernyőn válogathatunk a járgányok közül



kát, a Podot. Futurisztikus pályák, elképesztő formájú autók – ilyet már máshol is láthattunk. A program látványlag csupán egy a sok közül, de mégis van benne valami különleges,

AZ ADRENALIN SZINT NÖVELÉSÉHEZ!

hiszen nemrégiben fellépett a minden idők 10 legtebb-ször lehívott Netes játékaik közé. A program megjelenését követő öt nap alatt több mint 100.000-an tettek látogatást a Ubi Soft weboldalán, vagyis volt forgalom bőven!

A testpályán nincsenek zavaró ellenfelek, az egész egy nagy aréna



zelhetőségüket egyedileg, ízlésünk szerint állíthatjuk, ennek kipróbálására pedig még külön van egy teszt-

be kell venni, hogy ezt a játékot végül is az MMX-technológia bemutatkozásának szánták, így ami a program előnye, az egyben a hátránya is: maximális látványt nyújt, de azon kívül nem sok mást. Hatalmas pályákon száguldozhatunk az unalomig, de például nem lehetünk ki senkit, nem babrálhatunk ki az ellenféllel. Persze ha nyolcan játszunk egy-

pod

pálya is. Ha egyedül fogunk neki a játéknak, természetesen kipróbálhatjuk mind a 16 pályát különálló

más ellen az más, de a computer irányította versenyzők ellen hamar ráunhatunk a játékra. Főként ha elárulom, hogy a bajnokság megnyeréséért mindössze egy tükör mód lesz a jutalmunk. Aztán a grafika színességét meg néhol már túlzásba vitték. Sok helyen belekápárik a szemünk, hogy felfedezzük, melyik irányba kéne fordulni. Szép játék a Pod, de szerintem egy játék nem attól lesz jó, ha minél több szín van egyszerre a képernyőn.

V.Z.

A LEGÚJABB TECHNIKA LEGÚJABB CSODÁJA

Az örületre a magyarázat azonban meglehetősen egyszerű: a program bizonyos fókig egy úrt tölt be, mivel útréteként használja a vadonatúj MMX-technológiát, és támogatja az egyre nagyobb körben elterjedő 3Dfx kártyákat is. Persze azt figyelembe véve, hogy manapság a PC-seknek mindössze alig 2-3%-a ha rendelkezik

míg egy 3D-s kártyával rendelkező gépnél ez az érték felkúszhat egészen 80fps-ig. A grafika mindezeknek köszönhetően ráadásul szuper! A fényvörnyök mindenütt ottmaradnak, az autók frónkon látni, ahogy a különböző fények mellett elhaladnak, a megcsúszó gumi füstölög, stb. Ezernyi neonfényrel megvilágított ipari

A megcsúszó gumik csúsznak az aszfaltra



Ime egy elágazás: ha gyorsak vagyunk, egyből átugrathatunk a túloldáira



futamokon, de persze benevezhetünk bajnokságokra is. Saját magunk is szervezhetünk bajnokságot a számunkra szimpatikus pályákkal. Nos, az eddig felsoroltak sem hangzottak rosszul, de természetesen legjobb a multiplayer mód. Az Interneten keresztül akár nyolcan, két gépet linkelve pedig az osztott képernyős kétjátékos módnak köszönhetően maximum négyen állhatunk neki Podozni.

TÚL SZÉP?

Ha a Podról valami summás véleményét akarunk alkotni, azt figyelem-

pod **Kiadja: Ubi Soft**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONA

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

Gyönyörű és gyors grafika
Hosszú távon egyedül játszva egy kicsit unalmas

73%

A történelem legendás, olykor titokzatos eseményeit előszeretettel dolgozzák fel újra és újra, legyen az regény, forgatókönyv vagy akár interaktív kalandjáték. Olvashattunk, illetve játszhattunk az elsüllyedt földrészről, Atlantiszról szóló történeteket, és most itt van az allig 85 éve történt, titkok és rejtélyek övezte tragédia, a Titanic pusztulása. Valahol, az agyam egyik rejtett tekervényében feldegengett valami egy Titanicos játékról: még C-64-en találkoztam egy 3D-s programmal, melyben egy tengeralattjárót kellett irányítani a Titanic roncsai között, s közben összeszedgetni ezt-azt. Akkor egészen komoly játéknak számított, bár nem értetem mit kerestett egy hatalmas fej káoszt az egyik szobában. Erre speciel a mostani feldolgozásból sem kaptam választ, de a GTE Inc. játékaival végre bebarangolhatom az egész szellemhajót – még elsüllyedése előtti állapotában. A Titanic – Adventure out of time egy kis időutazásra invitálja az embert. Nem a történelem előtti időkbe, csupán 1912-be, amikor a az akkori technika csúcspontjának, az elsüllyeszthetetlennek és a leggyorsabbnak kikiáltott luxushajó, a Titanic katasztrófája bekövetkezett. Valószínűleg nem következett volna be a tragédia, ha nem javszolták volna a rossz látási viszonyok ellenére is maximális sebességgel a leg-

den zegét-zugát, megismerkedhet a hajón utazó társasággal, a felső tízezer krémjével. Erre a program készítői is gondoltak, ugyanis a játék indításakor választani lehet: Game, azaz éles játékba kezdünk vagy a Tour pontot választjuk, ahol kedvünkre bebarangolhatjuk a hajót, beszélgethetünk emberekkel.

Az irányítás nem különösebben bonyolult: a hajón a nyilgombokkal lehet mozogni, a kurzor mozgása pedig az egérre hárul. A képernyő alsó részén helyezkedik el a kezelőpult, ahol a bal oldalon az éppen aktuális tárgy látható, középen pedig egy mentőöv (erre kattintva lehet belépni a szokásos save/load stb. pontokat tartalmazó menübe). Szintén középen helyezkedik el a hajó térképe, aminek segítségével gyorsabban navigálhatunk a fedélzeten, valamint egy óra és a táskánk, amibe a tárgyak kerülnek. Az időnek, bár nem döntő, de azért fontos szerepe van a játékban – olykor figyelni kell rá, esetleg versenyt kell futni vele.

A program felépítése némileg eltér a szokásos lineáris játékmennétől, a szereplők szabadabban mozoghatnak, mint egy átlagos kalandjátékban, így sokszor előfordul, hogy apró eltérésekkel találkozunk a kaland, a következő nekifutásnál. Persze a fő események állandóak, csak a "mellevágányok" térnek el olykor-olykor. Ez persze egyben azt is jelenti, hogy 100%-os leírás

TITANIC

társaság, akikkel válhatunk néhány szót. Az utasok minden szavára jól figyeljünk oda – sokszor értékes információkkal szolgálnak. Ha esetleg nem hallottunk jól valakit, kattintsunk még egyszer a szereplő fejére. Mielőtt belevágunk a közepébe, felhívom a figyelmet három szereplőre, akitől fontos információkat lehet nyerni a hajóról és az utasokról. Tehát a kulcsfigurák: a liftkezelő, a poggyászmegőrző (purser) és az inas (steward). Ajánlatos felkeresni őket!

Mint említettem, a történet Londonban kezdődik 1942-ben. Nézzünk körül a szobában, s ha minden személyes holminkat átböngészük, a jön a légiirádó, s egy robba-

Mintha csak az otthoni lépcsőházunkat látnám...



Charles jelentőségétessen bámul ránk

Ki lehet az az elegáns gentleman?



gyorsabb hajónak kijáró kék szalag elnyeréséért – bár ezt a mai napig tagadják. A programban egy ügynököt alakítunk, aki a Titanicon utazó sznobok társaságában forog, és sikerül belekeverednie egy apróbb nyomozásba, ami maga után vonja a többit is. A történet eléggé sajátosan indul: a második világháború idején, 1942-ben egy robbanásnak köszönhetően visszapotyanunk az Időben röpké 30 évet, s így adott a lehetőség, hogy megfelelő emberekkel, megfelelő időben találkozzunk, az intrikák és cselszövegek sűrűjében ügyesen lavírozzuk, az apró "bűnügyeket" megoldva a jövő alakulásába is komolyan beleszólhatunk: (általilag) elkerülhetjük az I. és a II. világháború kitörését is. A játék egy előre kiszámolt egészen tetszetős ray-trace környezetben játszódik. A termekben szabadon foroghatunk, mászkálhatunk. A programban bebarangolhatjuk Titanic egyébként pontos mása az eredetinek, így aki kíváncsi, hogy milyen is lehetett a páru járni luxushajó, annak itt a soha vissza nem térő alkalom: felfedezheti annak min-

nem lehet készíteni róla, hisz előfordulhat, hogy valaki kicsit több időt tölt el ezzel-azzal, ide-oda böklézással, s nem a leírásban szereplő eseménnyel találja szembe magát. Ilyenkor nem kell meglepődni és nem érdemes az ókát keresni, egyszerűen tovább kell ugrani a következő cselekvéshez, de küjön utakon is lehet járni.

A hajón uralkodó hangulat meglehetősen temetői, elvlegre egy sötét vasárnap éjszakai lépünk a történet színhelyére. Hatalmas, elegáns, minden szempontból luxus termekben, kabinokban játszódik a történet, s olykor feltűnik egy-egy ember vagy

násnak köszönhetően az időutazás a közelmúltba.

Rövidke intro, s máris a Titanic egyik kabinjában találjuk magunkat, ahol az inas keres, s átad nekünk egy cettit, melyből kiderül, hogy egy bizonyos P.P. szeretne találkozni velünk az elektromos tevénel. Ez utóbbi – mint megtudtjuk – egy tornaszere, ami a gimnasiunmban található. Faggassuk ki az inast, majd gyűjtjük be az órát a mosdó széléről és a táskát az ágyról. A táskában egy kulcs lapot, melyet a nagy utazóládát nyithatjuk ki. Benne egy gramofon, melyet ha összeszerelünk, meghallgathatjuk főnökünk utasítását, miszerint valakivel találkozunk a hajón, aki majd ellátja bennünket. Akit érdekel a játék politikai háttere, az első világháború előtti helyzetet, az olvasson bele a fiókban található dossziéba. Egyébként ebben a nagy

utazóládában található egy dekódoló szerkezet is, amire még szükségünk lesz. Most már indulhatunk a találkára (ha nem találunk a helyet, a liftes fiú és az inas segítségünkre lehet). A hölgy remek feladatokkal lát el a játék folyamán: először is meg kell találnunk egy kódolt üzenet

et és dekódolnunk kell, természetesen sikerrel. Miután feléptünk, menjünk a fedélzetre, keressük meg Georgiát, akinek általában régi ismerősei vagyunk; a hölgy igen értékesnek látszó nyakláncot biz rák megörzökre. (Ha a férje elvanná tőle, teljesen földönfutóvá válna.) Beszélgeszünk el vele, majd irány "wireless room", azaz a táviró. A matróz nem enged be, de ha összehaverkodunk vele, belemegy a dolgba. Ehhez a következőket kell felelni neki:

"The sea appears calm"
 "It's a clear night, but dark"
 "What uproar?"
 "You don't care for bureaucrats"
 "What war was that?"
 "No wonder moonless nights make you jumpy"
 "Now, may I visit the wireless room?"
 Bent keressük meg a kódolt üzenetet, majd irány a kabinunk. A ládából húzzuk elő a dekódolót, kössük be a vezetékeket, kapcsoljuk be a gépet, majd adjuk be az üzenetet olvasható kódszámot és írjuk be a betűket. Ha minden rendben, megkapjuk a dekódolt üzenetet. Az eredményről informáljuk P.P-t kabinjában. Nem kisebb fel-



Egy császo kávé mellett sok érdekes dolog kiderülhet

felfedezheti annak min-

ADVENTURE OUT OF TIME

EZ CSAK A JÉGHEGY CSÜCSA?



adatot kapunk tőle, mint egy eltulajdonított értékes könyvet visszaszerezni – amelyet állítólag a 4-es számú kokszledobónál rejtettek el. P.P. kabinjával szemben van egy lejárát a hajó gyomrában, ahol a kazánkezelővel találkozunk, akinek legyűnt: a segítségére – próbáljuk meg beállítani a turbinát úgy, hogy a mutató a zöld zónába álljon. Ha elsőre nem sikerül (nem fog), kérjük el a kézikönyvet tőle. Először a nyomást kell növelni a kerek elforgatásával, majd a karokat kell 1/2-es, illetve 3/4-es állásba tolni, majd óvatosan visszavenni a nyomásból. Türelemjáték. Ha sikerül a művelet, a fickó továbbenged, és a 3-as kazánházban találkozzunk Vladával, akinek ígérjük meg, hogy tájékoztatjuk barátját titlétéről. Mielőtt elmennénk, menjünk le a 4-es kokszledobóhoz, vegyük ki a panel mögül a könyvet és vigyük át az 5-ös ledobóhoz. Most keressük fel Barbicont, s a csomagot vigyük el Vladnak, majd vegyük magunkhoz a könyvet.

Számoljunk be P.P.-nek ténykedéseinkről, majd menjünk a poggyászmegőrzőhöz (purser), akinek fel kellene adnia egy táviratot, de nem hagyhatja el a posztját. Ajánljuk fel segítségünket, s ha már itt vagyunk megkérdezzük, ki melyik kabinban lakik. Útban a távirat felé P.P.-vel találkozunk, aki figyelmünkre ajánlja két úr beszélgetését, amit az "A" fedélzet hátulján hallgathatunk ki. A táviratban először kapcsoljuk be a gépet, majd állítsuk a bal oldali kapcsolót Transmit állásba, majd a frekvenciaállítót tekerjük 200-ra. Most kapcsoljunk a táviratra, vegyük elő a küldendő üzenetet és írjuk be. Értesítsük a poggyászmegőrzőt, aki elfut megmondani



A marcona tengeri medve féltékenyen őrködik a távirat felett

Thayernek, hogy sikerült elküldeni az üzenetet. Itt az alkalom, hogy bepillantunk a raktárberők névsorába: a Lemke & Buechner név érekes számunkra, akik állítólag műtárgyat szállítanak. Informáljuk erről P.P.-t.

Keressük fel a poggyászmegőrzőt ismét, aki arról panaszkodik, hogy Mr. Strauss elvesztette a mandzsettagombját. A "D" fedélzeten nézzünk körül és Siedelmannat kérdezzük ki, hogy hol ült Strauss, majd vizsgáljuk át a székét. A mandzsettagombot vigyük el a

A dohányszó káros az egészségre, viszont hasznos a küldetés szempontjából



igaz, egy festmény lesz benne. Vegyük magunkhoz, majd keressük fel Charlest a dohányszóban, majd nézzünk be a feleségéhez, Georgiához, aki mindent összehord Sasharól, a szeretőjéről, Charlesról és másokról. A beszélgetést Charles szakítja meg, akivel a dohányszóban tovább folytathatjuk a csvegést, s megtudjuk: az igazi nyaklánc Sashanál van, aki el akarja adni. Irány Sasha szobája, amely előtt egy szerelő áll. A fickó épp elmegy a csavarhúzójáért, s mi ez idő alatt kapcsoljuk le az áramot az A-14-es szobában, mire Sasha kimegy. Miután elment, kapcsoljuk vissza, s menjünk be. Bent egy matroska babát kell kinyitni (15: 5-3-2-5), s kivenni belőle a nyakékét, amit legjobb, ha leadunk megőrzésre (poggyászmegőrző).

Informáljuk P.P.-t a fejleményekről, akiknek egy üzenete van számunkra: az Inas keres bennünket. A "B" fedélzet lépcsőjénél botlunk bele, s egy német úr vár ránk a squash pályán. Keressük fel, s annyit vivünk vele, amíg el nem nyerjük a gyűrűjét. (Az hiszem át kell teherelni a távirati stílusra helyhiány miatt, de se baj, legalább többet törtek a fejteket.)

A meccs után keressük fel P.P.-t, majd irány az "A" fedélzet lépcsője, s beszélgessünk el Gore-ral. Keressük fel Traskot, s mutassuk meg a gyűrűt, majd irány ismét

P.P. Keressük fel Seidelmannat a "D" fedélzeten, s ne felejtjük el felkutatni a lányt, akit említ. Ugorjunk be előbb P.P.-hez, majd a törökfürdő elektromos részébe. Vegyük fel a cetlit, mutassuk meg Trasknak, majd keressük meg a Scotland folyosón a fejszét és a kötelet a falon. Itt Jack Haccokkal találkozunk, aki átadja a cetli másik felét, amit mutassunk meg Trasknek. A párizsi kávézóban keressük meg a cigit, mutassuk meg Trasknek, majd a dohányszóban keressük fel Seidelmannat, s adjuk át neki a cigit. Irány a fedélzet, ott a mentőcsónakok melletti matrózzal beszélgessünk el. Keressük fel P.P.-t, majd irány a kazánház, ahol Vladal lesz egy kis összetűzésünk. A lényeg, hogy mindig felfelé! Legfelül egy napló vár, amire másnak is fáj a foga. A csapatvége vége az lesz, hogy kiűtenek, s a kabinunkban ébredünk. Innen több úton is eljuthatunk a befejezésig – ezek kibogozását rátok hagyom. Már nincs sok hátra. És még valami: ha esetleg nem sikerült a könyvet vagy a festményt megszerezni, az tényleg komoly gondot jelent...

Koronczai Gáspár

titanic

Kiadja: GTE Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHOSSÁG
SZAVATHOSSÁG
ZENEBONA

486.66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igazán szépen rekonstruálták a Titanicot
✓ Kibalt, élettelenné játéka s nincs igazán jó, pergő sztori

71%

A Disney-féle mozdélután hozzá hasonlóan avatott szemléli a benne hőmpölygő reklámokból valószínűleg már ismerik a Hasbro nevét. Akik meg nem, azoknak javaslom a rajzfilmek gyakoribb fogyasztását, továbbá megsgógom, hogy ez a világ legnagyobb táblás társasjátékgyártó cége. Mostanában van interaktív részlegük (jövőre talán lesz már cyber is), amely százszerez tételben eladott, szóval jól bevált receptjeik számítógépes adaptációt kínálja a nagyérdemű PC-s társadalomnak. No, természetesen nemcsak sima átiratokról van szó, mint mondjuk a boldogult 8 bites időkben: a konverziók a modern számítógépek és az Internet adta lehetőségeknek köszönhetően csillogó új könnyűt kapnak, mindamellett hogy megmaradnak alapvetően TÁRSAS játéknak. Épp itt az ideje, hogy ezekről is ejtsünk néhány kusza sort, hiszen egyrészt kiváló JÁTEKokról van szó, továbbá viszonylag normális áron lehet hozzáférni.

Kezdjük a Hasbroskodást a Riskkel (kis hazánkban Rizikó néven ismert), ami nemcsak a cég legsikeresebb társasjátéka, de nyugodtan nevezhetjük minden számítógépes stratégiai játék atyjának is. Aki esetleg nem ismerné, annak valami képet adhat a T.J.-féle meghatározás: "Ahhh, a Risk! A játék, mellyel 10 másodperc alatt végleg magadra haragdíthatod az összes barátodat..."

A KLASSZIKUS MÓDSZER

A CD-n mindenekelőtt megtalálható a klasszikus táblás játék teljes konverziója, amelyet 2-7 játékos játszhat a választott térképen. A

Klasszikus térkép a 6 kontinens (Amerika két részre van osztva) 42 tartományal (de kérhetjük a napóleoni háborúk korát (7 ország, 70 tartomány), Ázsiát illetve Amerikát a 18-19. század fordulóján (16/144 illetve 14/199) is. A játék megnyeréséhez három út vezet:

Domination:

Az utolsó talpon maradó játékos nyeri a partit, tehát ki kell pucolnunk az összes konkurenciát a világból. Ha elvesztettük utolsó tartományunkat is, mi lettünk kipucolva.

Capital: Minden játékos – titokban – kijelöli egyik tartományát a fővárosának. Ha ezt valaki elfoglalja, akkor játékosunkat sajnálatos módon elsodorták a történelem viharai.

Mission: Minden játékos kap egy speciális küldetést (ki kell ejtenie egy meghatározott játékost, el kell foglalnia egy kontinenst, stb.)

A kezdő tartományok felosztása a játékosok között, valamint a kezdő csapatok elhelyezése történhet manuálisan vagy véletlenszerűen, de néhány további opció segítségével variációkat is vihetünk a játékba: állandóan változó lépési sorrend, nehézségi szint (az AI ereje), felderítés (csak akkor látjuk egy tartomány tulaját, ha van vele szomszédos

tartományunk), időlimit. A Create Clasic pontnál kreált különféle variációs lehetőségek egyébként – az újból procedurát elkerülendő – elmenthetjük, és a Quick Startban a későbbiekben visszahívhatjuk.

Egy játékos köre három nagyobb fázisra oszlik, amelyek sorban a következők: **Utánpótlás:** Itt tölthetjük fel egyes tartományaink haderejét az utánpótlásként érkező csapatokkal. Az utánpótlás mennyisége három részből tevődik össze: birodalmunk mérete; az azonos színnel jölt konti-

támadó több csapattal is támad, akkor két vagy három kockával is dobhat egyszerre (tán valamivel nagyobb az esély, hogy dob egy hóst), a védekező mindig csak egy kockát használ. Az viszont elég ciki, ha három kockával is kisebb figurákat dobunk, mert akkor egyből három csapatot veszünk. Ha a támadás sikeres, átmozgathatjuk csapatunkat új birtokunk és a kiinduló

mint az utánpótlásnál kiderült – a korszerű hadseregfejlesztés alapja. (Ezt a kifejezést most hallottam a TV Híradóban. A képen egy MIG-21 volt látható.) Még kellemesebb, ha valamelyik játékost kiejtjük a játékból (elfoglaljuk az utolsó tartományát/fővárosát), mert a nála levő kártyák hadiszákmányának minősülnek.

Mozgatás: Ebben a fázisban szomszédos tartományaink között átmozgat-

RISK

RI

Napoleon a lovassági támadást erőlteti mindkét szárnyon



nensek/országok teljes birtoklásáért járó bonus; három azonos vagy különböző figurát ábrázoló kártyakészlet becseréléséből szerzett bonus (a Wildcard dzsóker, bármilyen figurának felfogható).

Támadás: Ebben a fázisban támadhatunk meg egy saját tartományunkkal szomszédos ellenséget. Mivel győzelem esetén legalább egy csapatnak maradnia kell a kiinduló helyen is, támadni értelemszerűen csak onnan lehet, ahol legalább két csapatunk van. Aki nagyobb figurát dob, az nyerte az összecsapást, az ellenfél elvesztett egy csapatot (ha csak egy volt, akkor egy füst alatt a tartományt is), egyenlő figuráknál a védekezőnél van a kedvezmény. Ha a

hely között (annyi mindenképpen megy, ahány kockát a győztes dobásnál használunk). Egy körben természetesen többször, több tartományból is támadhatunk – a stratégia az a játékban, hogy eldöntjük, mennyit érdemes.

Ha egy körben legalább egy tartományt elfoglalunk, akkor a kör befejezése után egy új kártyával gazdagodunk, amely –

hatjuk csapatunkat, körönként egy csapatot egyszer. Értelemszerű, hogy az ellenséggel nem érintkező tartományainkból célszerű ezzel a módszerrel átirányítani marcona hadiainkat a zürösebb helyekre.

Na, ennyi volna a hagyományos Risk. Gondolom nem voltam túl épületes, de szabályszerűtől írni róla legalább olyan hálás feladat, mint mondjuk a sakkról, vagy ne adj'isten a "Ki nevet a végén?"-ről – ezt a játékot is játszani kell, nem pedig megmagyarázni!

ULTIMATE RISK

A név zavaró, hiszen ez nem az a tehé, ami egy ulti bemondására máttot kap – ez a számítógép adta lehetőségekkel bővített Risk. A klasszikushoz képest eggyel növekedett a küldetések típusának száma: a területiális játékokban elég a tartományoknak egy adott százalékát elfoglalni a végső győzelemhez. Opcionális plusz variáció a szövetségek alakítása (ld. később), szükséges rossz pedig a lázadók és a szerencsétlen véletlenek.

RISK

ZIKÓS!

táblás játékosok eddig kénytelenek voltak kacsintgatással egymás tudomására hozni, taktikusabbak a mellékhelyiségekben megtárgyalni). A haszna tökéletesen egyértelmű, ha 2-3 konkurrenssal kell egyszerre huzakodni – az meg egy más kérdés, hogy a piranha-komplexus ("Tépjük szét, többen vagyunk!") alapján ilyenkor rendszerint nem nagyon szokták elfogadni az ajánlatot.

Utánpótlás: A birodalom méretén és a kontinens/országbonuson kívül még van egy pár jutalomember a szu-

meghalni vagy fogságba esni, aminél még nagyobb baj, hogy a tábornok elhulltával annyi csapat megy is a levesbe, amennyivel többet vezetett a terep által engedélyezettnek. (Ez tők jó mondjuk egy 400 fős brigádnál...). A tábornok egy karakter, akinek ügyessége növekszik a győzelmeknél, csökken a vereségeknél. Az ügyessége határozza meg, hogy hányféle harci taktikát tud alkalmazni egy összecsapásban.

Másik új "csapat" az erőd, ami négy utánpótlási egységért vásárolható, és – elméletileg – 20 csapatnyi erősségű védelmet jelent egy támadás ellen, tehát elretentésül szolgál. Gyakorlatilag csak akkor ér valamit, ha megfelelő létszámú csapat is védelmezi. Támadásnál az erőd ereje csökken, az utánpótlási fázisban egy csapat értékéért lehet renoválni rajta egyet.

Támadás:

Támadáskor a védő választhat: megadja magát (nahát, azt soha!), csekélyebb veszteséget vállalva visszavonul egy szomszédos tartományba (az néha taktikus lehet), vagy vállalja a csatát. A csata eredményét nem holmi kockadobálás, hanem a be-



Custer tábornok úgy döntött hogy defenzív hadmozdulatot hajt végre Louisianában



Egyszerre hatan ölik egymást Európáért. Nem baj, én addig bekebelezem Amerikát

perállamért (több kontinens/ország teljes uralma), egységes birodalomért (az összes tartományunk szomszédos eggyel – az a kettő...), elfogott lázadókért, hadifoglyok cseréjéért. Ezek a bonusok a körben elsőnek lépő első fázisa előtt kerülnek kiosztásra, a kártyakészletélre elérhető csapatokat viszont csak a saját körben lehet letenni. Korlátozott a csapatok száma is, problémás terepen tábornok nélkül csak max. 10, simán csak max. 20 csapat lehet. Mivel ebben a játékban nagyobb létszámú utánpótlás is állhat a hához, a katonalovas-ágyú figura választásával lehet szabályozni, hogy

vetett erők száma és a harci taktika határozza meg. Egy sima csapat 7, egy ügyesebb tábornok már 17 védekező és támadó taktika között választhat (alul a csillagok mutatják, hogy a taktikát milyen szintű tábornok használhatja), amelyeket a kártyákhoz hasonlóan a tekeres szélére kattintva lapozhatunk. A védekező fél taktikája akkor lehet sikeres, ha pont azt választja, ami a támadóéknak az ellenszere (például jobb szárnnyon védekezik egy bal szárnnyon jövő támadással szemben) – ezt majd mindenki szépen kiszabálja magának. Egyenlő erők esetén a tábornok személye dönt, hiszen ő használhat

Az előbbieket független játékosként ténykednek, az utóbbiak pedig a terület típusától függő természeti csapások (sárgaláz, pestis, stb.) és a viharok blokkolva a tengert átkelők. Ha már a terület típusát említettük, akkor itt meg is állhatunk egy szóra: a problémás terep (mindegyik az, amelyek nem tők sík) befolyásolja a csapatok maximális számát, valamint ilyenről nem lehet újabb támadást indítani az adott körben.

A fázisok is bővültek. Ha a variációknál engedélyeztük, az első kör a **Szövet-ségek létesítése**, amikor két játékos megegyezik, hogy a következő 1-3 körben nem támadja meg egymást (ezt a

Új "csapat" a tábornokok ligája, akit három csapat "áráért" lehet vásárolni a birodalom méretétől függő számban. Első haszna, hogy végtelen számú csapatot képes kommandírozni. Kellően, hogy csatákban hajlamosak

A törökök elkapták a vitéz orosz Lacey generális



olyan taktikát, ami ellen a másik nem képes védekezni. Kiegyenlített erők/taktika esetén a csata elődöntetlenül is végződhet, ilyenkor a támadó még kétszer újra támadhat. Eldől a csatánál a halottak a levesbe, a foglyok pedig a két fél gulájaiba kerülnek, amelyeket az utolsó fázisban 1-1 arányban kicserélhetnek egymással. Ha a vereség nem volt megsemmisítő, a megvert fél maradványai még mindig visszavonulhatnak.

Mozgatás: A normál mozgatsnál még van két plusz opció (terület feladása és a visszavonulás), amelyekről el nem tudom képzelni, hogy épeszü ember használná őket...

SZERÉNY MEGJEGYZÉSEK

Még nem említettem, hogy a játékot a szinte már elmaradhatatlannak számító renderelt mozik tartják mindenütt, bár a színvonaluktól azért nem álltam neki sikongatni. A hangokról nem is szólván. Akad pár baklövés is: a gép néha elfélt-szogatja az a tréfát, hogy az egyik 26-os egységéhez hozzáadhatot és így már is 266-an vannak (a nénikedeti!), továbbá csata után akkor is felkínálja a visszavonulást lehetőségét, amikor nem igazán van hova. Ilyenkor sokat segít a PC-hívők Szenthárosága. Mármint a Ctrl+Alt+Del.

Az újításoktól függően a Risk a multiplayer opció miatt csak megmarad társasjátéknak. Mondjuk elég nagy állásagnak tartom, hogy több ember csak hálózaton játszhat egymás ellen, mert egy gépen csak egy human player választható. Azt azért nem tudom, hogy gondolta a Hasbro, hogy ha kedvem támad Riskezni mondjuk a T.J.-vel (kedvem volna magamra haragítani), akkor majd mindig a hátamra kapom a gépet meg a monitort, és átuccolok a világ másik végébe?! Csupa számítógépes ellenfél ellen Easyben még elég jól el lehet szórakozni, de Hardban és Expertben már kicsit idegesítő az állandóan hatosokat dobáló/tökéletes taktikát választó ellenfél, aki ellen kábé annyi az esélyed, mint mondjuk egy többfordulós "itt a piros-hol a piros"-partiban... Persze ha a játékot direkt munkahelyi/iskolai alkalmazásra szánták, akkor úgy rendben van a dolog.

CoVbo

risk

Kiadja: Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
Z É N E B O N A

4860x266, 8MB RAM, SVGA, 2xD, WIN95

/ Az alapjáték kiváld és a pluszok is jobbára azok
X Nem lehet egy gépen kettő játszani a programhibák

72%

Amióta a nagyobb teljesítményű Pentium processzorok teljesen hétköznapiak váltak, szemléletesebb PC-re is egyre több, és egyre magasabb színvonalú autós szimuláció jelenik meg. Ennek kapcsán a Rally Challenge-et tesztelve eszembe jutott egy – a magyar nyelvben állítólag hibásan elterjedt – közmondás, ami pont idevág: "A kivétel erősíti a szabályt." Nos, a Rally Challenge az a bizonyos kivétel.

poligon falat, ezeket "ráfestették" a fák, és akkor most képzeljük azt, hogy erdőben vagyunk. Jó, hogy a Rally Championshipben is alkalmaztak hasonló megoldásokat, de ott legalább kerítéssel, dombokkal tarkították a fát, itt viszont megesik, hogy percekig csak ilyen egyhangú útkon haladunk. Az pedig már tényleg abszolút amatőr munkára vall, hogy az említett poligonfalak sehol sem átlátszóak, magyarul a háttérben látható felhők – akár van ott fa,

sebváltó felmondja a szolgálatot. Elhihetitek, nagyon izgalmas dolog egyben végigmenni a pályán. Baktöves baktöves hátán: ezek az elromló autók úgy kellettek nekünk, mint púp a hátunkra. Elég lett volna, ha megmaradnak a horpadásoknál a kasztnin, meg a fényezés elkoszosodásánál. Igazság szerint én mondjuk ez utóbbit se hiányoltam volna, mert ez meg úgy néz ki, mintha a felvert porfelhő véletlenül kint maradt volna a képernyőn.

neten keresztül mások ellen is próbára tehetjük, egy játékos módnál pedig a következő opciók állnak a rendelkezésünkre: indíthatunk ún. gyors menetet (Quick Race), tetszőleges pályán; arcade versenybe kezdehetünk, ami szintén egy gyors futamot jelent, csak itt nem sérülnek a kocsik; fantom versenyen vehetünk részt, ahol korábban elmentett futamaink szellemképével mérhetjük össze tudásunkat; és végül természetesen bajnokságra nevezhetünk be, ahol a

RALLY CHALLENGE

FERJÁNCZÉKNAK NEM KIHÍVÁS!

JOBB MINT A RALLY CHAMPIONSHIP?

A programot a rally szimulációk új mérföldkövének szánták – legalábbis ez derül ki abból, hogy a dobozra nem szegyelettek egy olyan – állítólag független – sajtó véleményt ráírni, miszerint a termékük jobb, mint a Rally Championship. Nem tudom, talán az illető lap tesztelője lehet, hogy rossz programot kapott kézhez, vagy az is lehet, hogy egy vaskos borítékot

akár nincs – elnyírnának ott, ahol a poligon széle végződik.

CHALLENGE

Egy impresszív ugratás egy látványos szomszágó!



A szellemképtől nem kell megijedni, nem tudunk nekiütközni.



Még szerencse, hogy be voltam kötve...

KONKLÚZIÓ

Több szót azt hiszem felesleges is erre a játékra vesztegetni. Elképedve a fentebb említett jellemzők, próbáltam minél objektívebb képet alkotni a játékról, de akárhogy is próbáltam pozitívan hozzáállni a feladathoz, nem sikerült semmilyen érvet felsorakoztatnom a játék megvásárlása mellett. A végén már-már arra a megállapításra jutottam, hogy valami rossz tréfának vagyunk a részesei, de hát ahhoz meg a program egy kicsit túl drága.

V.Z.

kapott mellé – másként nem tudom elképzelni, hogyan lehet ilyen badarságot állítani. Az egyetlen hasonlóság a két program között, hogy itt is hasonló autótípusok szerepelnek, és külsőre a kocsik itt is hasonló részletességgel vannak kidolgozva. Amíg el nem kezdődik a játék, még el is hihetnének a szlogent, ám amint betöltődik az első pálya, valami szörnyen lehangoló látvány fogad minket. A pályák tervezésével az alkotóknak strapálták agyon magukat: az út mentén két oldalt felhúzták egy-egy

Hát hol jön egy ilyen játék mondjuk a Screamer 2-höz?! Az egészben pedig a röhej, hogy ráadásul a program még lassú is. Persze levehetjük a felbontást, meg a tárgyak részletességét, de akkor már talán az is jobb, ha újra elővesszük a C64-est. (A felhők formája amúgy is a Pole Positiont juttatta az eszembe.) De hogy ne csak a grafikát szapuljam, vegyük az irányítást. Borzalmas, egyszerűen nem lehet bevinni az élesebb kanyarokat. Aztán meg elengedem a gázt, mire éktelen durrogásokat hallok. Mi az? Kihagy a gyújtás? Hát miféle rally autók ezek? De felejtébb "mulattató" az az esemény is, amikor néhány koccanás után a

a főbb paramétereket. Három rally autó közül választhatunk, ime a választék: Subaru Impreza WRX, Toyota Celica GT4, és Proton Wira. Az összesen 9 pálya a világ legkülönbözőbb pontjain lett elhelyezve, így a normál bitumen utakon kívül száguldozhatunk például sivatagban, vagy jeges, csúszós terepen is. A tudásunkat hálózaton, vagy akár Inter-



A terep – mint látható – meglehetősen egyhangú

Ez a görög talu szinte az egyetlen valamire való háttérrel



rally challenge Kiadja: Roadshow

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁT SZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBOA

4860X4100, 8MB RAM, 2xCD, V64, WIN95

! ???
X Pocsék irányítás • gyenge grafika • idegesítő játékmenet

17%

Bizony már rég elmúlt az idő, amikor az Accolade cég neve a magas színvonalú autós szimulációk volt egyenlő. Már csak az "őreg róka" emlékezik arra, mit is jelentett egykoron az a két varázslatos szó, hogy Test Drive. A cég viszont bizonyára úgy gondolta, a patina csak jót tesz egy legendának, s most ismét előkotor-ta. Ezúttal azonban nem egy hagyományos Test Drive-játékról lesz szó, hanem – amint az "Off Road" szócscsa is mutatja – a szép sima aszfalról göröngyösebb utakra kanyarodunk.

A világ legmenőbb 4X4-es járgányaival – köztük egy

a hálózati játék lehetősége is. Az options menüben az első két ponttal a grafikai paramétereket állíthatjuk, illetve a játékképernyőn megjelenő kijelzőket kapcsolgathatjuk ki/be. A Controls-szal az irányítást tervezhetjük át a legideálisabbra, a Driver Settings-nél meg néhány könnyítő opciót találunk. A játék

helyzetekből is visszaáll az autó, a motor meg szinte soha nem erőlködik. A jeles pályák kivételével frankón lehet tövig nyomni a gázt, csak az roppant idegesítő, ha néha beszorulunk a tereptárgyak, mint például a fák közé. Ahogy ott szenvedünk, rögtön elsőből utolsók leszünk. Talán ezért

kon áthaladjunk. Érdemes tehát figyelni az ellenfeleinket, hiszen ők is a legrövidebb utat választják. Grafikailag a Test Drive Off Road sajnos nem tartozik az élvonalba. SVGA felbontásban ugyan még a rendszám is jól olvasható a kocsikon, s szinte minden csavar meg van rajzolva rajtuk, de azért hi-

TEST DRIVE



Land Roverral, vagy egy Chevy Z-71-essel – állhatunk neki sarat dagasztani, szám szerint 12 pályán. Igaz, ezek közül kezdetben csupán 6 választható, de

ahogy nyerjük a bajnokságokat, úgy kapjuk a méltó jutalmunkat, azaz a pályákat. A terepviszonyok három típusra oszthatók: sáros, sivatagos, és havas.

Kétféle bajnokságnak vághatunk neki: egyrészt egyes típusú mezőnyrel (Mixed League), itt összesen hat kupát nyerhetünk el, másrészt versenyzőtáryokra tagolódva (Class League), azaz ugyanolyan márkájú autók ellen, így minden egyes autópussal elnyerhetünk egy-egy kupát. Persze ezeken kívül lehet gyakorolni is tetszőleges pályán, ez a



Ügyeljünk, hogy az ellenőrzési pontokon mindig áthaladjunk

főmenü Practice Race pontjánál tehetjük meg. Ha már a menünél tartunk, nézzük tovább az opciókat: a versenytípusok alatt a játékosok számnak a meghatározása következik. Játshatunk ketten, osztott képernyővel, de megvan a modernes, illetve

Oldalsó nézetből nem a legkényelmesebb az irányítás



minden lefutott menet után megkérdőzi majd, hogy meg akarjuk-e újra nézni a futamot, majd hogy elmentse-e a visszajátszást. Ha ekkor igennel válaszolunk, a későbbiekben az itt lévő Load Replay-jel tölthetjük vissza a felvételt. Az options menü utolsó pontja a Hall of Fame, amivel a pályákon elért rekordokat nézhetjük végig.

Az Options menü után a főmenüből már csak a Load Saved Games van hátra, ezzel tölthetjük vissza a korábban kimentett állásunkat a bajnokságban.

A játék a kulcsint tekintve egy kissé hasonlít a már korábban ismertett Hardcore-ra, de ugyanez az irányításra már egyáltalán nem áll. Míg a Hardcore-nál a túlzott életszerűséget kifejezősoltam, addig most pont az ellenkezőjéről beszélhetünk. Felborulni csak a legdurvább helyzetekben lehet, egészen képtelen

is lett kitalálva a pánik gomb, az F12, aminek hatására visszakerülünk a leg-

ányzik, hogy a polygonok nincsenek beábrnykolva, és hogy pont egy ilyen strapás autóversenyél nem horpadnak be a kocsik. Igaz persze, hogy út-közéknél repkednek valami darabkák, s a fényezés is koszosodik, de ez már manapság kevés. Mellesleg elég időtlen, hogy nekimegyek orral egy fának, mire a motorhátzetem lesz egy folt. A terepkel ezzel ellentétben nincs különösebb gond, crossversenyélnél még nemigen találkoztam joggal, legálábbis Pc-n. Csak az a kellemetlen, amikor mondjuk egy kanyarban – külső nézetből –

"Dzsip-dzsip-dzsóka"

A belső nézetből sajnos nemigen lehet a pályát látni



A egyes bajnokságon eltérő autótípusok vesznek részt



a magas fák ettakarják a saját autónkat, és vakon kell vezetnünk. Bár lehet, hogy ez a kis nehezítés nem is olyan nagy baj.

V.Z.

utolsó ellenőrzési ponthoz. Amúgy az autó irányításához jótórnán csak a kurzorgombokra van szükségünk. A kézfélek (jobb Ctrl) és a dűda (jobb Alt) inkább csak a teljesség kedvéért lett a játékba berakva. Kézféltre például csak néhány élesebb kanyarban lesz szükségünk, de ott sem feltétlenül. A kameranézetek közül se hiszem, hogy a hátsó, követő nézetet kívül bárki is valami mást használna, de azért az F10-zel akár oldalsó nézetet is választathatunk, vagy teljesen körbe járhatjuk az autót.

A játék legérdekesebb vonása, hogy nem muszáj a pálya nyomvonalán maradnunk. Bárhol levághatunk, ahol úgy érezzük, csak arra kell vigyáznunk, hogy az ellenőrzési ponto-

Ezért aztán érdemes volt strapáljunk magunkat



test drive off-road **Kiadja: Accolade**

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

P90, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Könnyű irányítás + egyszerű kezelés
X Túl egyszerű grafika

79%

Kicsit olyan érzés szállja meg az embert a Red Alert kiegészítő lemezek böngészésénél, mint amikor szeretné egy cipőt venni. Van mindenféle márka a piacon – Reobek, Odidos, Pama és Hike (csak hogy az ismertebbeket említsem) – de "valamiért" egyik sem az igazi. No persze nem is az enyhén okkerszínbe hajló eladót kell megkeresni minőségi vásárláskor, forduljunk inkább a márkaboltokhoz. Jelen esetre levettve az így hangzik: szaladjatok el a legközelebbi 576 Shopba, mert megjött a Westwoodtól a régen várt official kiegészítés, azaz a Counterstrike.

ges konvoj elpusztítása a cél, és ha ez meglóg, mert időben nem vettük észre, már meg is jelenik a sokak előtt ismert "Mission failed" felirat. Van egy olyan pálya is, ahol az összes egység nem a megszokott fegyverével tüzel, hanem valamelyik másikéval – ez némi kavardást fog az elején okozni, de felismerhető (nagyjából) hogy mi milyen erős, ugyanis az egységek ára is megváltozik! A küldetések nem összefüggnek, bármikor választhatjuk bármelyiket, a kiegészítés felállításától a főmenüben megjelenő New Missions menüpont alól. A 100 multiplayer pálya azt hiszem önmagáért beszél, aki hálózatban gyúri ezt a

inkra. A fenntartás azért helyénvaló, mert ha valakinek megvan az internetről is leszedhető rulesszámítógépes (vagy kézzel szerkesztgeti át), akkor akárkörny gyárthat magának ilyen tankot, arról nem beszélve, hogy így módon akár a gyalogos is viselheti ezt a fegyverzetet. Sajnos új videobeállításokkal egyáltalán nem találkoztunk – de ez már így volt a Command & Conquer Covert Operations nevű kiegészítő-lemezénél is. Kár értük, mert gondolom min-

beütés: arról van mindössze szó, hogy egyes trackeket normál audio CD-ben nem hallhatunk, csak a játékban hallgathatjuk meg ezeket. Hogy ez miért rejtett, azt csak a jó ég tudja – na mindegy.

Végzőnk elég legyen annyira, hogy kizárólag fanatikusoknak ajánljuk – de azoknak úgy, mint a legjobb Red Alert-kiegészítést – itt ugyanis kivételesen kapunk is valamit a pénzünkért.

UTÁNCsapás

RED ALERT COUNTERSTRIKE

Természetesen csak az eredeti RA CD-vel együtt működik (egész pontosan a vinciére fel-



installált részével), úgyhogy egymagában ne vegye meg senki, "azé, me' ősöb". Hogy mit ígérnek a készítő? Lássuk: 16 új küldetés, több mint 100 multiplayer pálya, új egységek, 8 új audio track, valamint néhány extra nyálakosság a fanatikusoknak, úgymint: Red Alert Windows Desktop Theme kiegészítés, a legfrissebb update-ek a játékhoz, beleértve a chat@Westwoodot is, valamint állítólagos "rejtett" zeneszámokat (később visszatérünk mindegyikre egy kicsit részletesebben).

Az új küldetések valóban elég változatosak, nemcsak a pályák méretét, hanem a küldetés illetőleg is. Találkozhatunk itt is a már jól megszokott havas és erdős pályákkal, de



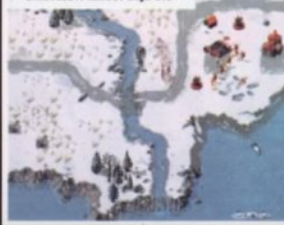
Atomtöltet indul a szövetséges bázisról



...megérkezett!

helyet kapott a Red Alertben újonnan bemutatkozó épületen belüli misszió is. Szerencsére nem csak az a célunk mindenütt, hogy az összes ellenfelet kiirtsuk, mert az nem tűnik nagy varázslatnak. Sokszor csak egy ellensé-

Az orosz balet éppén a Vituzdri elnevezett táncot adja elő



programot, nem fog csalódní. Egy pár szót az új egységekről: csak némely küldetésben irányíthatjuk őket, gyártani természetesen nem lehet (kivéve az orosz atomtengeraltjárót (nem a meghajtása atom, hanem a fegyverzete). Ide tartozik az orosz kommandós, aki jóval nehezebben sebezhető, mint egy mezel katona és a tüzereje sem elhanyagolható – egy pár lövéssel a tankokat is kilyuggatja. Hü társa egy csodakutya, akit így első

látásra egy kaukázusi juhásznak saccoltam, mert nemcsak nagyobbat ugrik és több az ételtereje, mint a "hagyományos" kutyanak, ráadásul kegyetlenül aprítja a gyalogosokat is! Szövetséges részről egy olyan repcsivel futathatunk össze, aki Enola Gay nevű ösét követve atombombákat hajigál a fejünkre. Van még itt Tesla tank is, de ezzel szemben kis fenntartásokkal viseltünk, ugyanis küllemében semmit nem változott, csak a Tesla coil sugárát szórja a csapata-

denki szívesen megnézzet volna egy pár új jelenetet.

A RA Widows desktop theme azon fanatikusok körét érinti, akik rendelkeznek a WIN95-höz a Plus! kiegészítéssel és nem átalának egy amúgy is ingatag rendszert teljeszetemelní kedvenc programjuk képeivel és hangjaival, hogy esetleg még a szövegszerkesztést is mókásabbá tegyék. A Westwood chat egy igen érdekes alternatíva a szertextelefon vagy a vicmondó szolgáltatás helyett a szülőök megvadásására vasok telefonszámlá-

A szovjet gyártmányú Tesla (híli) torony működés közben



kon keresztül, bár ide elkel egy kis angoltudás is (valamint nem árt, ha egy modem is beszerült a gépbe).

Az audióról: a zenék a megszokott stílusúak, semmi gond nincs velük. Ami az állítólagos "rejtett" zeneszámokat illeti, ezek megtalálásához már valóban kell némi Sherlock Holmesi

counterstrike

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P75, 6MB RAM, SVGA, PC CD

- ✓ egy rakás új pálya + audio trackok
- ✗ Lehetne valamivel több új egység és video

88%

Imperium Galactica

Imperium Galactica

ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!

MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!

GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?

MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:

IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.

Imperium Galactica

Imperium Galactica

HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.



A 3400-as években járunk. Az emberiség évszázadokkal ezelőtt elhagyta a naprendszerét és a Proxima Centauri körül egyre több új világot népesített be. A gyors terjeszkedés azonban rengeteg problémát is hordoz magában. A rivális bolygók egyre ellenségesebbé válnak és az első galaktikus háború látszólag már elkerülhetetlen. Az emberi faj megosztottságát megérezve pedig idegen fajok jelennek

akarjuk csillapítani, el kell hagynunk a hidat. A hajó kabinjában a legénység tagjaival beszélgethetünk, s húzhatunk ki belőlük néhány fontos hírt, míg kabinunkban a fedézteti számítógép adatbázisát böngészhetjük végig.

CSILLAGTÉRKÉP

A csillagterképen körzetünkben található bolygókat és űrhajókat látjuk. A színek az uralkodó fajt jelzik. Egy bolygóra rábökve alul tömör információt kapunk róla, a második kattintás pedig a bolygótérképre visz. Egy hajót kiválasztva flottánkat mozgathatjuk a csillagok között (ALT + egérgomb –

Ezt most elrontották vagy ilyenre tervezték?



A kisebb hajókon még ilyen színeket az irányítópult



meg a birodalom határain, csak a kedvező pillanatra várva. Mi ebben a bizonytalan helyzetben hadnagyi rangban lépünk a színpadra: parancsnokunk egy kicsi, de létfenntartású körzet irányítását bízta ránk.

A fontos beosztás azt jelenti, hogy el kell hagynunk családjunkat és minden időnkelt a parancsnoki flotta vezérhajóján kell eltöltenünk (de hogy legyen valami változatosság is a dologban, előléptetésekkor nagyobbra cseréljük alattunk ezt a hajót). Végrehajtandó feladatainkat a hídon egy monitoron keresztül kapjuk és szükség esetén innen küldhetünk üzeneteket, kérhetünk segítséget. Felettesünk az utasításokat eleinte teljesen a szánkba rágja, de amint haladunk feljebb a ranglétrán s szerzünk egyre több tapasztalatot, úgy leszünk egyre inkább a saját ötleteinkre és döntéseinkre utalva. Érdekes, hogy saját életünket, családjunkat is az ide érkező üzenetekből, hírekből kell összeraknunk kockánként.

Amennyiben információhságunkat

mozgás, CTRL + egérgomb - támadás).

FELSZERELÉS

Hajók felszereléséhez olyan bolygót kell keresnünk, ahol van katonai űrkiőző. Itt egyrészt kettősíthatjuk vagy egyesíthetjük flottáinkat, de vigyázzunk, mert a túl kicsi flottákkal nem megyünk semmire. A nagyobb hajókon található szabad helyekre további vagy modernebb fegyver, pajzs vagy hajtómű rakható. Az egyes újításokat csak felfedezésük után használhatjuk fel, s akkor sem minden hajón. Csata után a bővítő helyek állapotát különböző színek jelzik. Zöld a tökéletes, sárga és piros a sérült, szaggatott zöld pedig az üres részeket mutatja. A sérüléseket a legénység az űrben is automatikusan javítja, a hi-

ányokat viszont csak a kikötőben lehet pótolni.

Egy ismeretlen bolygót nem támadhatunk meg, először egy műhold segítségével fel kell derítenünk, s csak ez után jöhetnek a telepések vagy a katonák.

ség és tüzoltóság) követi. A rendőrségnek mellesleg az adómorál javításában is elévülhetetlen érdemei vannak. Az adókból befolyt összeghez kereskedelmi kikötőkkel és bankokkal tehetünk hozzá némi plusz bevételt. Persze az egész mit sem ér, ha

Imperium

KOLÓNIAK

A kolóniák legfontosabb feladata a terjeszkedéshez szükséges anyagi háttér biztosítása. Ehhez pedig sok boldog és becsületesen adózó állampolgárra lesz szükségünk. A népesség folyamatos növekedéséhez elő-

bolygónk nem tudja magát megvédeni (pajzsok, erőd és védelmi fegyverek). Ha pedig minden stabilan működik, megkezdhetjük a terjeszkedést. A gyárak a hajók és fegyverek gyártásában lesznek hasznunkra, a kutatóközpontok pedig az új technológiák felfedezéséhez szükségesek. Katonai

A kis település központjában a rendőrség áll



Még sok ilyen tankot kell gyártatnom

		ŰRHAJÓK FELSZERELÉSEK FEGYVEREK ÉPÜLETEK	
		Lézerágyúk Nehézfegyverzet Bombák és rakéták Tüzérek Földi járművek	
Tolómozgás: előre, hátra, balra, jobbra Állás: áll, mozgás	KIVESSZ FELSZERELÉS	KAPACITÁS: 905 HÍD	

szőr is elegendő lakóhelyről, étellemlől és energiáról kell gondoskodnunk. Fontosságban ezt a jó közérzet (szórakozóhelyek, kórház és templom), valamint a biztonság (rendő-

kikötőre a flották felszereléséhez lesz szükségünk.

Az egyes kolóniákon minden épületpusból csak korlátozott számban építhetünk (s ez a szám függ a bolygó

adottságaitól, illetve eredeti tulajdonosától is). Az épületek csak akkor működnek tökéletesen, ha teljesen épek és van elegendő munkás és energia az üzemeltetéshez. Ha ezek közül bármelyik hiányzik, az épület csak részben üzemel vagy 50 százalékos káron túl teljesen leáll (ezért egy bolygó megtámadásakor először az erőműveket érdemes megsemmisítenni). A sérült épületek helyreállításához "csak" elegendő pénzre van szükségünk.

GYÁRTÁS

Az előállítható dolgokat három nagy csoportba oszthatjuk: űrhajók, kiegészítő felszerelés és fegyverek. Ennek megfelelően három különböző gyártípust építhetünk, bolygónként és típusonként egyet-egyet. Egyszerre öt különböző eszköz termelését indíthatjuk el, s ezek között fontossági sorrendet is megadhatunk. Minden termék elkészítése pénzbe és előre meghatározott időbe kerül (de az időt a felépített gyárak számát növelve csökkenthetjük). Fontos, hogy az elkészült eszközök egy közös raktárba kerülnek és

FÖLDI ERŐK

Földi csatára csak azután kerül sor, ha a támadóknak sikerül átjutniuk a bolygót körülvevő védelmi vonalon (űrhajók, pajzsok, föld-űr lövegek) és marad a hajójukon földi harcokra alkalmas egység. A támadó hajókra csak kevés tank fér, de a védők erejét is korlátozza a bolygón levő katonai épületek száma. A csata az egységek elhelyezésével kezdődik, s eközben egyik fél sem látja a másikat. A harcban a támadó feladata a védő katonák és katonai épületek megsemmisítése, míg a védő csak az összes támadó egység kilövése után érezheti magát biztonságban. Az irányítást könnyíti, hogy a SHIFT + egérgombbal egyszerre több egységet is kijelölhetünk, az A lenyomása után pedig összes egységünknek egyszerre adhatunk pa-

Az a piros hajó rosszban sántikál



s így némi gondolkodási időt nyerünk. Csata közben egyébként célszerű türelőre törekedni, azaz minél több egységgel támadni az ellenfél egy katonáját.

ÜRESATA

Az űrhajók irányítása teljesen megegyezik a tankok mozgatásával. A küzdelem itt addig tart, amíg az egyik fél megsemmisül vagy visszavonul.

Csata közben a legyengült hajókat érdemes hátrahívni, hiszen a javítás mindig olcsóbb, mint egy új hajó gyártása. Ezen túl oda kell figyelniünk a hajók fegyverzetére is, mert előfordulhat, hogy kifogy a lőszer vagy szétfövik

hatunk ki minden rendelkezésünkre álló dologt. Emellett parancsnokunk apró küldetésekkal, például egy fertőző bolygó karanténba zárásával, a belső kócek felkutatásával vagy egy fontosabb űrhajó kísértelevel biz meg. Igaz, a karanténnal volt egy kis problémám is, amikor a bolygóroló egyszerre 6-8 kereskedő hajó akart távozni, s ezt újra és újra megpróbálták. Néhány békésebb próbálkozás után ugyanis bemérgesedtem és szétlöttem az összes szőfogatlant, erre az ezredes lefokozott.

A program talán egyetlen negatívuma, hogy néhány színész nem tudta igazán hitelessé tenni szerepét. Erre legjobb példa az ezredes, aki miután elvesztettem az egész flottát és a szektor pénztét szállító hajót, egyszerűen csipőre tette a kezét és egy jószágos óvo néni erélyességével közölte, hogy csalódott bennem. Bár lehet, hogy ez is szándékosan került a játékba és csak fel akarták vidítani a vese-ségtől teljesen maga alatt lévő játékost. Szóval akit érdekelnek a stratégiai játékok, annak csak egyet tanácsolhatok: futás le a boltba, mert talán még nem fogyott el teljesen a program.

(Végezetül még megemlíteném, hogy a játék nemcsak hogy magyar nyelvű, de teljesen magyar fejlesztés is. Ha valaki esetleg angolul kíváncsi rá, a GT Interactive kiadásában bármely kaliforniai szoftverbutikban hozzájuthat.)

P.K.

galactica

később bármelyik bolygón vagy űrhajón felhasználhatóak. Emiatt érdemes egy közös tartalékokat képezni, így egységeinket egy bolygónk megtámadásakor mindig a szükséges helyre vethetjük be, a harc után pedig ismét visszatehetjük a közösbé (ami azért elég logikátlan dolog). A legyártott és elavult vagy feleslegessé vált terméket a költségek töredékéért adhatjuk el.

FEJLESZTÉS

Tudósainkat 5 fő kutatási területre állíthatjuk rá, s mindegyik ág ütéséhez külön fejlesztőközpontot kell építenünk (laboratóriumokból minden bolygón egy-egy lehet, kivéve néhány speciális égitestet, ami emiatt különleges értéket képvisel). Egy új eszköz felfedezése általában csak több tudományág együttműködésével jöhet létre, s van olyan projekt, ahol egy ágazatból is több laborra lesz szükségünk. Ezért egy kutatást csak akkor indíthatunk el, ha minden igényelt laboratórium a rendelkezésünkre áll (a képernyőn az öt szám sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia és katonai). Egy megkezdett kutatást egyébként csak a rá fordított pénz növelésével tudjuk meggyorsítani.

STAR WARS MAGYAR MÓDRA

rancsot. A kijelölt egységet a jobb egérgombbal küldhetjük a kijelölt helyre. Emellett hasznos lehet, hogy a szöközsel megállíthatjuk a játékot

az ügyüket, s inentől kezdve hajóink teljesen kiszolgáltatottá válnak.

DIPLOMACIA

Más fajokkal való kapcsolattartásra csak a legutolsó szinten van lehetőségünk. Ekkor lehetőségeink megegyeznek a hasonló játékokból már jól ismertekkel. Szövetségeseinket egyébként rendkívül hatékonyan használhatjuk fel néhány ellenfél bolygó legyengítésére. Az Imperium Galacti-

Resztigetés a kacsminán



Imperium galactica

Kiadja: A-Comp

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX-4 100, 8MB RAM, VGA, 4CD

✓ Magyar nyelvű + tőkletes megvalósítás + igazán valószínű + A színészek teljesítménye a vidékben

91%

Réges rég, egy messzi, messzi galaxisban... Az első Halaicsillag megsemmisítése után a Lázadók a jeges Hoth bolygón ásták be magukat. Eközben Darth Vader átutazta szinte az egész galaxist, hogy fiát, Luke Skywalkert átállítsa az Erő Sötét Oldalára. Ekkoriban történt, hogy titkon, általában egy új játékos csatlakozott a képzeltbeli partihoz. A Fekete Nap nevű bünszövetkezet vezetője, név szerint Xizor, a Sötét Herceg egy alávaló tervet forralt. Xizor minden igyekezetével a Császár elismerésére vágyott, át akarta venni Darth Vader szerepét az uralkodó jobb kezénél. Ha megül Luke-ot, Vader tekintélye csorbát szenved a Császár előtt, s ezzel megragadhatná a számára kedvező alkalmat. Igen ám, csak hogy egy fiatal zsoldos beleküp a lovasbőbe...

Mi sem természetesebb, mint hogy a LucasArts debütálása Nintendo 64-en csakis egy Star Wars-témájú játék lehetett. A Shadow of the Empire azonban minden szempontból más lett, mint az eddig megszokott Star Wars-játékok. A legfőbb különbség, hogy a gép hihetetlen képességéből adódóan az egész játék olyan real time 3D-s grafikával készült, ami felveszi a versenyt a korábban – például a Rebel Assaultban

CSATA A HOTHON

Dash irányítását a Hoth bolygón vehetjük át, ahol részt vesz a birodalmi AT-AT lépegetők elleni csatában. A Snowspeeder vonatkozókéleit a Z gombbal tudjuk kilőni, de csak akkor, ha már a lépegető lábai közelében járunk, és erre a gép figyelmemet is minket. A többi ellenfél, vagyis a szondák és az AT-ST járőrök ellen csak a lézert tudjuk használni. Sajnos – ahogy a Birodalom visszavágából már megismerhettük – a birodalmiak végül mégis elfoglalják a lázadók bázisát, így Dashnak is menekülnie kell. Az egyik dokkban ott vár rá teherhajója, a Millennium Falconhoz hasonló Outrider, csak hogy a főgenerátor megsemmisülése miatt a dokk kapuja nem nyílik. Hősünk elindul, hogy megkeresse a vészgenerátorokat, és beindítsa őket.

Egy Doom stílusú rész következik, azzal a különbséggel, hogy itt "külső" nézetek is a rendelkezésünkre állnak (például a Fade to Blackhez hasonlóan magunk előtt láthatjuk Dash-t). Az ilyen típusú pályák most sem, és a továbbiakban sem lesznek bonyolultak, hiszen a megoldás mindig lineáris, vagyis alig van egy-két rövid elágazás; szó sincs labirintusokról. A bázis folyosóin mindenütt Snow Trooperokba botlunk, az egyik teremben pedig olyan Wampákat is találhatunk ketrecbe zárva, mint amilyenek Luke-nak is meggyűlt a baja.

Az első főellenség egy AT-ST lépegető lesz, ennek a likvidálása még meglehetősen egyszerű. Mivel agyontaposni nem tud minket, nyugodtan menjünk a lábához, és lopózzunk a gép háta mögé. Ha az AT-ST pilótája nem lát minket, egy idő után leállítja a gépet, ilyenkor kell tehát megcélozzunk, és beleereszteni néhány golyót a géptestbe. (A hangárban ehhez találhatunk extra erős lövedékeket

is.) Mellesleg minden főellenségénél az a legjobb taktika, ha megkeressük a legbiztosabb helyet, és onnan a Z gombot nyomva tartva céltünk.

A harmadik pálya egy úrcsata lesz. A Hothhoz érkezett birodalmi rombolókirajzott Tie Fightereket, és Tie Bombereket kell leszednünk, mialatt Loebo (a robotunk) egy aszteroidamezőben navigálja a hajót. A legnagyobb veszélyt itt a Tie Bomberek zöldszen világitó torpedói jelentik.

KUTATÁS BOBA FETT UTÁN

A negyedik küldetés már jóval később játszódik: hősünket Leia hercegnő bérelt fel, hogy segítsen Luke-nak megkeresni Boba Fettet, aki épp azon igyekszik, hogy kézbesítse a hibermált Han Solot a gengszterfőnök Jabbanak. Erre az időre tehető, amikor Xizor hozzájárul a terve megvalósításához, s Jabba fejedvadászhoz egy hamis parancsot juttat el, miszerint holtan kell elfogni Skywalker-t. Visszatérve

STAR WARS SHADOW



Vigyázzunk, nehogy lekéssük a vonatunkat

– megszokott rögzített képsorokkal is. Magyarrut: azt a látványt, amit korábban csak a játékok intro képsoraiban nyújtottak, itt most maga a játék produkálja. Aztán ott vannak a zenék és a hangok. Elképesztő, hogy noha egy kártyás gépről van szó, kristálytisztaság, sztereó muzsikák szólanak meg mindenütt, semmivel sem elmaradva a CD alapú gépektől. Az effektek pedig – az űrhajók hangjától kezdve a lövésekig – egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve.

A SNEs-en megszokott Star Wars játékoktól eltérően itt most egy vadonatúj szereplőt fogunk irányítani: Dash Rendart, a bolygóküzi csempész. (Nem véletlen tehát a régi ismerettségére Han Soloval.) Dash – Solohoz hasonlóan – pénzért csatlakozik a lázadókhoz, bár először talán maga sem sejtí, mire is vállalkozott.

A játék különböző típusú küldetésekből áll: ahogy bonyolódik a történet, hol űrhajóval, hol gyalog kell haladnunk. Az egészben egyébként az az igazán fantasztikus, hogy a történetet jól beilleszthetjük a Star Wars-trilógia eseményeibe, és így megtudhatunk néhány olyan dolgot is, ami a filmben nem volt látható.

További pozitívum, hogy a program – a Mario 64-hez hasonlóan – elemes memóriát használ, vagyis minden sikeres küldetés után állást menthetünk, és nem kell hozzá memóriakártya.



A birodalmi teherhajóban néhány bónusz cucc vár ránk

Íme Boba Fett, és a hajója, a Slave 1



azonban hősünkhez, Dash megtudja, hogy Boba Fett összemarokodott a koncon egy rivális fejedéssel, IG-88-cal. A droid hajója megsemmisült, ezért Dash megérzése szerint az új hajó-alkatrészek után kutató fejedésszel Ord Mantell város mellett, egy roncslelepen kell keresni.

IG-88-at majd egy kohónál találhatjuk meg, ahová vonaton juthatunk el. Itt az a lényeg, hogy mindig időben ugorjunk át a megfelelő szerelvényre. Eközben persze el kell kerülnünk az elsuhanó tereptárgyakat, illetve likvidálnunk kell az öröket. A vaspálya végén levő garbán IG-88 igen trükkös lesz: szinte egy-

folytában mozog, ráadásul a lövedékei szinte halálosak. A legjobb taktika ellene, ha beülünk két szemétdomb közé, és azok fedezékéből tüzelünk a néha előbukkanó robotra.

Mielőtt kinyirjuk a fejedésszel, megtudjuk, hogy Boba Fett a Zhar rendszer felé vette útját, így tehát most mi is oda megyünk. Egy birodalmi holdbázisra kell behatolnunk, ahol egy egész seregnyi Storm Trooperen átverekedve magunkat a kémlelő torony computerére kell rákapcsolódnunk. Ha ez sikerül, megtudjuk, melyik hangárban kell keresnünk a fejedésszel hajóját, és kapunk egy – az övéhez hasonló – jetpacket. Ezt a C gombbal tudjuk

begyűjteni, és az ugrás gombbal adhatunk neki toléerőt. A pálya végén végül megküzdehetünk a fejedésszel, aki az egyik legkeményebb ellenfélnek bizonyul. Húzódjunk be a hangár legalsó platformja alá, így kénytelen lesz ő leereszkedni, mert amíg amint eltaláljuk, máris menekül. Miután megadtuk, ami jár neki, nem adja fel: a hajójával támad. Ez látszólag szinte reménytelen küzdelem, de van egy trükkje a dolognak: mivel a fejedésszel olyan közel jön hozzánk, amennyire csak tud, beállhatunk a hajó lézérágyúinak a csővé közé, és így röhögve lövhetjük ki a semmirekellőt.

A BÉRGYILKOS VADÁSZAT

Boba Fett végül elmenekül, mi viszont a Tatooiné-en új küldetést kapunk Leától. Mialatt Luke Obi-Wan Kenobi otthonába költöztve a Jedivé válás útjára lép, nekünk a testőr szerepét kell eljátszani, és le kell számolnunk Mos Eisley-ben egy motoros bandával. Ez egy gyönyörű, de könnyű pálya, csak le kell szorítgatnunk az útról az ellenfeleinket. Nehézséget legfeljebb a keményebb fokozatokon játszva tapasztalhatunk, mivel akkor már jobban séri a motor. A sűrű falnak csapódást azonban könnyen elkerülhetjük, ha használjuk a fécet. A hetedik küldetésben – hogy megtudjuk kinek teljesítenek szolgálatot Jabba fejedésszel – Dash-sel egy birodalmi teherhajó computerét kell megcsapolnunk.

Az egyetlen bonyolultabb helyszín egy nagy raktár, ahol a falon lévő kapcsolókkal egy rakás ajtó nyithatónk ki, s így kell megtalálnunk a helyes utat. A főellenség ezúttal egy robot lesz, aki azonban elég lassú, így csak annyi a dolgunk, hogy meneküljünk, és tüzeljünk.

A SÖTÉT HERCEG REJTEKHELYÉN

A computer adataiból végül fény derül Xizor cselszövése, aki ezért foglyul ejti Leia hercegnőt. Lando, Chewie, Luke és hősünk a hercegnő kiszabadítására indul. Xizor főhadiszállásához csak a Birodalmi Város csatornáin keresztül lehet bejutni, tehát egy kis úszkálásnak néznünk elébe a szennyvízben. Mi sem természetesebb, hogy itt a főellenség egy – a filmben látotthoz hasonló – undorító, hulladékékev Dianoga lesz. Kinyírásához az egyet-

Mos Eisley-ben néhány motoros brigantival kell leszámolnunk



len, különálló csápon levő szemét célozzuk. A többi csáp elől a mélybe meneküljünk, s csak akkor bukunk fel levegőért, ha már nagyon muszáj.

Xizor kastélya – az eddigiek után – már könnyű helyszínek számít. Csak a főellen-ség lesz iszonyú izmos: a hatalmas robotnak először a lábát, aztán a törzsét, s végül a fejét kell elintéznünk, magyarul három élete van. A lábát a lépegetőkhöz hasonló módon lövjük ki, a többi részt pedig a szokásos módon, fedezékből tüzelve.

Xizor ezután az úrbázisra menekül, és a befejező úrcsata jön. Először is Xizor flottáját kell megritkítanunk. A birodalmi rombolót ne bántsuk, mert úgysis sérthetetlen, inkább a bázis ágyait vegyük célba a hatalmas karokon. Ha mindet kilőttük, a létesítmény védtelenné válik, s a karok végétől berepülve, mind a négy oldalról proton torpedóit ereszt-

ve a bázis reaktor-magjába, a levegőbe repíthetjük az egész kőcerájt. Ezután már csak a menekülés van hátra, ám hogy sikerül-e Dash-nek időben kijutnia, azt csak akkor tudjuk meg, ha minimum Medium fokozaton

játszottunk...

Végül egy tipp: ha van kedvünk hozzá, kezdjünk neki az egésznek újra, és próbáljuk meg begyűjteni az összes Challenge pontot, ugyanis összeszedve őket – a játszott nehézségi szinttől függően – különböző extrákhoz juthatunk.

Vári Zoltán

OF THE EMPIRE



A birodalmi hajón az álmukból riasztjuk fel a rohamosztásokat

18

Health

100

Lásér

A beszélgetések ilyen állóképekben zajlanak



Leia's trying to find answers, Luke. She thinks Black Sun's spy network may provide them.

shadow of the empire

Kiadja: LucasArts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

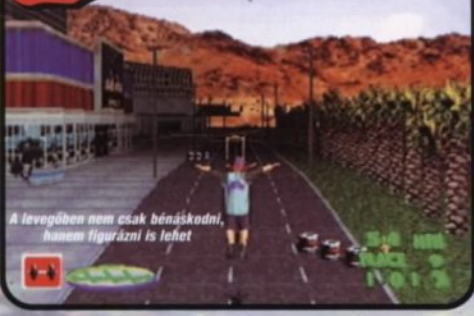
NINTENDO 64

✓ Kitűnő grafika e remek mozgások és hangok
X Kisné nehézkes irányítás

87%

Az immár veteránnak számító PlayStationösök még emlékezhetnek az ESPN Extreme Games című játékra, amiről tavaly januárban írtunk. A programmal egy örült versenyben vehettünk részt: biciklisek, görkorisok közé állhatunk, és hatalmas száguldások közepette – az öklünket sem kímélve – harcolhattuk ki magunknak az első pozíciót. A játék leginkább figyelemre méltó tulajdonsága a csodás grafikája volt: San Francisco-ban például átgurulhattunk a

2XTREME



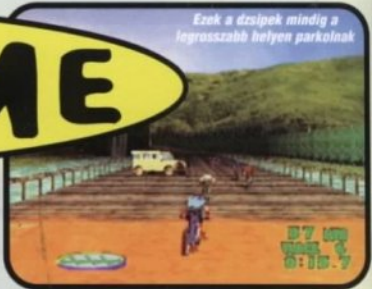
A levegőben nem csak békáskodni, hanem figurázni is lehet

Golden Gate hídon, aztán remek erdős utakon száguldozhattunk, magyarul szépen kivitelezett, realisztikus pályákon versenyezhattunk. Ezzel szemben most a folytatásban mi kell tapasztaljunk: elnagyoltan megtervezett pályák, jóformán csak a texture borítások változnak az út menti falakon. Idéftlen, doboz formájú, életszerűtlen háztömbök jönnek kilométereken keresztül. A grafika tehát rosszabb lett, ráadásul sajnos nem csak az. Ezúttal például nem tehetjük meg, hogy kerékpárral gördesz-

kások ellen versenyezzünk, ugyanis a program a pályához automatikusan társítja a sporteszközöket. Így tehát van összesen 12 pálya, amelyek négy helyszín között oszlanak meg. Los Angelesben gördeszkázhatunk, Las Vegasban görkorizhatunk, Afrikában egy bicikli nyergébe paltanhatunk, végül Japánban pedig snowboardozhatunk. A folytatásban továbbá versenyidényeken lehet indulni, tehát nincs pénzgyűjtögetés. Kilenc másik versenyzővel egyetemben állhatunk a rajtvonalhoz,

a cél: győzelem, bármilyen áron. Ebben azonban nem csak a többi versenyző próbál megakadályozni minket, hanem az alkalmatlankodó járőrök, vagy az afrikai szavannákon bókászó elefántok is.

Az irányítás egyszerű: a négy akciógombbal végezhetjük el az alapvető műveleteket, vagyis gyorsíthatunk, fékezhetünk, ugrathatunk, és "gurulhatunk". Az L1-R1 gombokkal pancsolhatunk be az ellenfeleknek, végül a másik két felső gombbal pedig a felvett ikonokat használhatjuk, ugyanis az akadály-kapukon áthaladva most nem csak jutalompontokat kapunk, hanem néhol sérthetetlen ségre, extra erőre, magasabb ugrásra vagy extra sebességre tehetünk szert. További érdekes dolog a figurázás: mindegyik pályán gyakran ráhajthatunk rampákra, s így ugratás közben különböző gombkombinációkkal (lásd: kézikönyv) mindenféle légi-mutatóványokat vihetünk véghez. A program talán legpozitívabb jellemzője, hogy beraktak egy kéjtájkos üzemmódot is, ahol osztott képernyőn folyik a verseny. Sajnos ezzel azonban már tényleg minden pozitívumot felsoroltam. Ritka az olyan játék, aminek a második része az előd közelébe se jön, de a 2Xtre-



Ezek a dűsikek mindig a legrosszabb helyen parkolnak

me egy ilyen. Ha még az első részt sem ismered, akkor mindenképp inkább annak a megvásárlását javasoljuk.

Kiadja:
Sony

2xtreme

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

P L A Y S T A T I O N

✓ Kéjtájkos mód e jópofa dolog a figurázás a levegőben
✓ Átlagon aluli grafika e unalmas pályák

48%

Talán kevesen tudják, de a BattleMechek, vagyis a hatalmas, ember irányította harcirobotok elsőként nem a videójátékok tervezőinek jutottak az eszébe. A Mechwarrior 2 alapjátérte – miszerint a 31. században az univerzum legnagyobb klánjai ilyen fegyverekkel vívják meg a háborúkat – eredetileg egy táblás játékhoz tartozott, ahol apró műanyag figurák személyesítették meg a robotokat. Mennyivel szórakoztatóbb azonban, ha valóban beleülhetünk ezekbe a gépekbe, és valóban ott lehetünk a csataterén.

A Mechwarrior 2 PC változata már majdnem két éve hogy megjelent, tehát elég furcsa, hogy csak most jutott az Activision eszébe egy 32 bites konzol verzió. Ha egy átirat ennnyit kérik, akkor általában mindig ugyanaz a nota: már nem elég korszerű. Nos, az Activision programozói mindent elkövettek, hogy ezúttal ez másképp legyen: texture borításokat húztak az eredeti flat shaded poligonokból kialakított tájakra, s ezeket 20 frame/másodperces sebességgel mozgatja a gép. A küldetésekhez pedig klánonként 8-8 vadonatújat csatoltak, ezek száma tehát így összesen 48. Újdonság még, hogy vannak felvehető power-up-ok, mint például gyógyulás, láthatatlanság, stb. Amúgy a lényeg maradt a régi: választhatunk a Wolf, vagy a Jade Falcon nevű klán közül, és a cél, hogy minden hadi tudományunkat latba vetve, küldetésről küldetésre haladva klánunk vezérére váljunk. Noha a Play-

Station tulajdonosok eddig még nem játszhattak Mechwarrior játékkal, azért hasonló tapasztalatokat már szerezhettek, méghozzá a Crazy Ivanell. A legfőbb különbség a két játék között, hogy ezúttal nem csak egy egyszerű shoot'em up-ról van szó, a küldetések itt komplexebbek: például meg kell védenünk objektumokat, fel kell derítenünk a terepet. Mindezek ellenére a játékmenet szerintem egy kissé elavult: a múlt számbunkban ismertett PC-s G-Name – ahol ki is lehet szállni a Mechekből – már jóval intelligensebb, összetettebb cselekményt tud felmutatni.

MECHWARRIOR 2

Mellettek a játékok szerintem az eredeti PC-s verzió színvonalát sem őrít meg, igaz szebb lett, és több a küldetés, de a billentyűzet hiánya miatt a játékok túlságosan le kellett egyszerűsíteni. Alapvető hiányosság, hogy nincsenek külső né-

Kiadja:
Activision

mechwarrior 2

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

P L A Y S T A T I O N

✓ Feljavított grafika
✓ Külső nézetek hiányoznak

80%



A Mechek kidolgozása most még szebb



A bolygók felszíne az újalt texture borítást kapott

zetek, csak a belső HUD. Aztán nem elég, hogy kevés az irányítón a gomb, az alapbeállításnál ezek közül néhányat inaktívan hagytak, így ennél a kiosztásnál például nem tudjuk a robot testét külön forgatni. Az eseményeket meg kissé felpörgették: több akciót, ám kevesebb életszerűséget vittek a játékba, tehát nincsenek átmeneti "csendes" szakaszok. Végül – bár lehet, hogy ez izlés kérdése – nekem az se tetszett, hogy az eredeti zenét ócska thrash metralra cserélték le.

Az elmondottak ellenére az eredeti változat kedvelőinek bizonyára azért ez a verzió is tetszeni fog. Az is meg lehet, hogy csak én vagyok túlhatalos – talán ez már szakmai ártalom.

A mikor a SNES megjelent, a gép egyik legfőbb büszkesége az ún. Mode 7 grafikai üzemmód volt. Ennek a lényege, hogy a gép hardveresen képes egy 2D-s bitmap grafikát tetszőleges irányba forogtatni, kicsinyíteni, nagyítani. A Mode 7 tette lehetővé olyan immár legendássá vált Nintendo játékok megvalósítását, mint az F-Zero, a Super Mario Kart, vagy a Pilotwings. Fura módon azonban bármennyire is forradalmi újításnak számított ez a megoldás, a Nintendon kívül jóformán egy cég sem foglalkozott vele, inkább csak átvezető jelenetekhez, vagy intro képsorokhoz használták. Nos, a kis bevezető után talán mondanom sem kell, hogy ismét egy olyan játékról lesz szó, ami Mode 7 grafikát használ.

A Mohawk és Headphone Jack egy abszolút szimpia máskálós játék lenne, ha nem lenne az a tényező, hogy a gravitáció a játékokban nem csupán egy

irányba hat. Ez úgy kell elképzelni, hogy ami az egyik pillanatban plafon, az egy jókora ugrás után immár talaj – rajtuk áll, melyik nézőpontot választjuk. A pályák is ehhez mérten lettek

– állandóan napszemüveget hordanak, és Discman hallgatnak. Csak egyetlen céljuk van az életben: jól érezni magukat a bolygójukon, így nem csoda, ha nincs semmiféle kormány vagy más államszervezet. Egy nap azonban az egyik Morf úgy határoz, ezen változtatni kell. Headslot tábornok (így nevezik az említett Morfol) robotok kezd el gyártani,

amikkel az egész világ meghódítására törekszik, és azonnal betitli a bolygón mindennemű zenét.

A feladatunk gondolom ennyiből már világos: Mohawkkal, illetve két játékos mód esetén Headphone Jackkel – az elkobzott CD-ket kell begyűjtenünk, és a mindenütt kiszórolt robotokat megsemmisítenünk. Ez utóbbit kétféle módon művelhetjük: vagy a hőseink hátán lévő tüskéket mélyesztjük belejük, vagy felrobbanunk, amit azonban csak korlátozott számban tehetünk meg. A pályákon mindig csak akkor mehetünk tovább, ha már begyűjtöttünk megfelelő mennyiségű CD-t. Ha megvan a 100 lemez, a lárképen egy piros X fogja jelölni a kijáratot, vagy pedig a főellenség helyét.

Mivel a bonusok, illetve az időnként felbukkannó Morf ikonok jelentése gondolom senkinek sem fog feltörést okozni, betegezésül inkább néhány tanácsot adnék. Először is a pályák végi eredménytáblánál ne felejtjük el felírni a pályakódokat! Ha elakadunk, keressük a falból kilógó csővegeket, ezeket ugyanis egyfajta teleporként használhatjuk. Ha esetleg ilyen sem találunk, akkor csak egy ma-

alialkítva: sokat kell filóznunk, hogyan juthatunk el az egyik helyről a másikra, sokszor a szó szoros értelmében körbe kell mennünk a helyszínen. (Ha nem vizsgáljuk sűrűn a térképet (Select), bizony könnyen eltévedhetünk.) A játékhöz egy elég idétlen alapsztorit agyaltak ki, ami a következőképp szól: a Buli Planétán járunk, aminek a képlékeny állagú, mumiákhoz hasonlatos lakói, a Morfok – noha se szemük, se füllük

lyük löszert használjuk, alaposan fontoljuk meg, hiszen egy fatörk kirobantásához például nincs szükség célkövetős lövedékre, viszont mondjuk ott, ahol egy liffel kell leereszkedniük ismeretlen veszélyek közé, ott annál inkább. A játékban még az időnként felbukkanó kristályoknak van kiemelt szerepük, ezek rejtik magukban az energia munióit és a plusz energiát. Hogy kiszaba-

gyarazat lehet: nem vettünk észre egy titkos folyosót. Ezeket az átjárókat arról lehet felismerni, hogy kis "ablakok" nyílnak belőlük, s így a térékben könnyen kiszűrhetők. Rögtön a második szinten muszáj is leste megtalálnunk egy ilyen folyosót egy titkos kapcsolóhoz, ami az utat elzáró tüzeket fogja kioltani.

mohawk

Kiadja:
T-HO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SUPER NINTENDO

✓ A pálya elforgatása határozottan jó effekt
✓ Egyhangú grafika + unalmas ellenfelek

68%



Az űrványokon keresztül az itt látható bonuspályákra jutunk

Földet idegen lények inváziója fenyegeti. Az egyetlen, aki megmentheti az emberiséget Te vagy... Ismerős a történet? Valóban? Hát lény, hogy a Realm "forgatókönyvírója" nem túl eredeti ötlettel állt elő, de hát ez van, ezt kell szeretni. A játékban egy cyborgot, azaz egy emberszabású Bio-mechet kell irányítanunk négy nem csekély méretű, parallax scrollozó világban keresztül. A program grafikailag a legendás Amigás Beastre emlékezteti az embert: a szépen megrajzolt hátterek előtt misztikus lények, lángcsóvák támadnak ránk, a pályák végén meg nagyra nőtt főellenségek várják az

energiánkat jelző pajzsok pedig a bal felső sarokban kaptak helyet. A másik sarokban kezdetben csupán az alap-pisztoly látható, de a játék során majd többféle fegyvert is felvehetünk mellé, mint például tripla lövedéket. Egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, ezek között az X-szel lehet váltani. Ezzel kapcsolatban egy dologra nagyon vigyázzunk: ha új típusú fegyvert veszünk fel,

mindig az épp lecserélni kívánt pisztoly legyen használatban. A fegyverek kisebb kapszulák formájában jelennek meg, amik gyakran csak úgy itt-ott hevernek, de megesk, hogy az ellenfelektől kell elvennünk őket. Azt, hogy hol, me-

lőtték beszerzik-e az anyagot, másokra meg nem áll szándékomban rátukmálni.

Vári Zoltán

realm

Kiadja:
Titus

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SUPER NINTENDO

✓ Csodás grafika + ötletes feladatok + elég hosszú
✓ A készítő a sztorival nem igen törték magukat

82%



A tripla lövedék hathatósan pusztítja az ellent

001340

érkezésünket. A földi ellenállás bűvőbelyéről, egy erdősből indulunk, majd sötét barlangokon vezet át az útunk, végül pedig még a sztratoszférán is át kell hatolnunk, hogy eljussunk az idegenek hajójára.

A játékterben alul láthatjuk az életpontszámát és a pontszámunkat, az



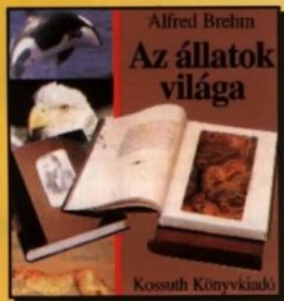
Ez a morcos sárkány nem egykönnyen adja be a kulcsot

010060



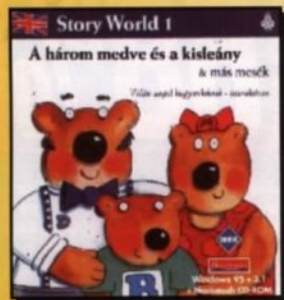
Utazás a Naprendszerben

ÚJONSÁGI! Az 1996-os multimédia pályázat első díjas alkotása. A Naprendszer égitestjeit mutatja be az a színes ismeretterjesztő program. Mintegy 400 nagyszériű felvétel, 15 számítógépes animáció, 9 órányi narrátor szöveg és filmfelvételek illusztrálják az utazást, melynek során felfedezzük a Napot, a Merkurt, a Vénuszt és a többi bolygót. Narrátor kövélünk elmagyarázzák a fontos tudnivalókat és összefüggéseket. A Naprendszeri fellelmező tudósok és kutatók megismerésével tekinthetünk a csillagzat történetébe, mely egyidős civilizációinkkal. A szövegbe épített kereszthivatkozási rendszerrel elérhető az alapfogalmak megértését segítő **Kislexikon**. A bolygók mozgásának modelljét számítógépes animációk ábrázolják, és a csillagászati táblázatból megtudjuk, mikor és hol figyelhetjük meg a Naprendszer égitestjeit az éjszakai égbolton. Hangulatos zenei aláfestés kísér utunkon, miközben megismerjük a Nap családját. A költőlegesen megtervezett program kiválóan alkalmazható az iskolai fűzők, csillagászat tantervek oktatásához is.
Magyar MPC 4999 Ft



Alfred Brehm: Az állatok világa

3000 eladott példány!
A CD-ROM a múlt századi tudományosság kimerkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát öleli át a XX. század végéig. Technikai nyelvről. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint 8000 oldalnyi szöveggel, 2500 színes és fekete-fehér képpel – 42 videófelvétellel, 32 állathanggal és különféle keresztfunkciókkal kiegészítve. Alfred Brehm életművét dr. Balogh János akadémikus, a nemzetközi hírnő zoológus és ökológus méltatja.
Magyar MPC 8999 Ft



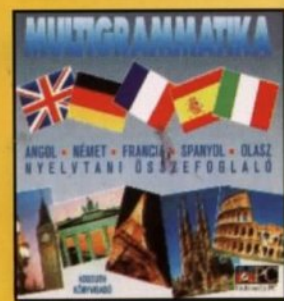
Mesevilág 1., 2.

4-4 köztétel, képből-szövegből-dalban feldolgozott angol meséket és a hozzájuk kapcsolódó verskelet és dalokat tartalmazza a **gyerekek számára készült angolnyelvi-tanuló kiadvány**, melyet a londoni Euróta cég fejlesztett. A mesékhez szívesen jöttek csatlakozni, amelyek célja az előforduló szavak, kifejezések gyakorlása. A program könnyed használatához Bendegúz, a 18 nyelven – köztük magyarul – tökéletesen beszélő kedves sárkány nyújt segítséget. A lemezeken található 18-18 dal, mese és vers hagyományos CD-lejátszóval meghallgatható.
Magyar angol MPC, hibrid 5999 Ft (lemezekenként)



Magyarország növényvilága: Legszépebb vadnövénycsoportok

A hazai flora 453 legszebb vadnövénységét válogatták a lemezre a Gödöllői Agrártudományi Egyetem Növényzeti és Növényéleti Tanszékének szakosítottai. A fajtak leírását 730 színes fénykép illusztrálja. A kiadvány nélkülözhetetlen segítség a biológia tanításához, szemléltetéséhez az általános és középiskolák, valamint a térmával hobbiszerzőknek és a botanikusok számára.
Magyar angol MPC 4999 Ft

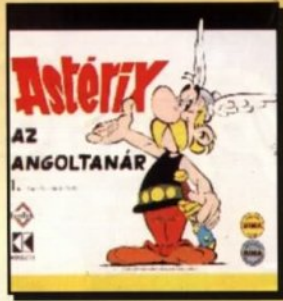


Multilingvismatika

Öt világnyelv (az angol, a német, a francia, a spanyol és az olasz) belső összefüggései és nyelvtani szerkezete tanulmányozható a program segítségével. Műd nyílik a leggyakoribb nyelvi jelenségek összehasonlítása; a szabálygyűjtemény és a példák megkönnyítik a nyelvtanulók számára a megfelelő nyelvtani formák kiválasztását, a hangos illusztrációk pedig a helyes kijelölést segítik.
Magyar MPC 2999 Ft

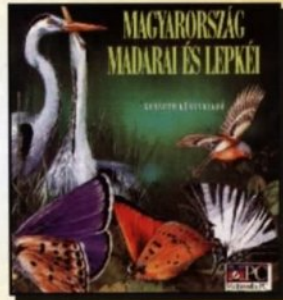
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK MULTIMÉDIA AJÁNLATA

1389 Budapest, Pf:132.



Asterix, az angoltanár 1., 2.

Fiatalkorok és felnőttégek egyaránt szór a multimedias nyelvtanító program. A világhírű Asterix-történet, melyet a londoni Eurotak Almodor CD-ROM-ra, képpel, hanggal teszi még világotosabbá az angoltanulást. Az 1500 szót tartalmazó szöveg angol anyanyelvűekéül hallható, mikrofon segítségével a tanuló gyakorolhatja, majd az eredetivel összehasonlíthatja kiejtését. A tanulást megkönnyíti a történet fordítása és a tanári jegyzetek 18 nyelven, köztük magyarul is. Az kvíz az anyaghoz kapcsolódó kérdéseket tesz fel, a jó eredményért öklével jár.
Magyar angol MPC, hibrid 7999 Ft (lemezekenként)



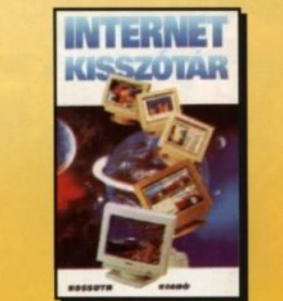
Magyarország madarai és lepkéi

A lemez Magyarország 170 madaraját és mintegy 900 lepkéjét ismerteti a szárazold magyar tudományos alapműveinek felhasználásával, dr. Balogh János akadémikus előzsvével. A környék kezelhető, igényes grafikai programban 600 oldalnyi szöveges leírás (melynek egy része 50 percben előzsvében is meghallgatható), 75 madár hangja 50 percben, közel 700 színes és fekete-fehér illusztráció és 50 színes táblakép mutatja be a Magyarországon honos, részben már kihalt állatokat.
Magyar MPC 5999 Ft



Angol-magyar menedzserszótár

Az üzleti életben leggyakoribb angol nyelvű üzleti és számítéstechnikai kifejezések, az Internet használatához nélkülözhetetlen angol fogalmak magyar jelentéséről és helyes angol kiejtéséről mutatja be a program, amely kinyomtatható szócikkkel és másfél órányi hanganyagot tartalmaz.
Magyar MPC, hibrid 3999 Ft



Internet kiegészítő

Az Internet legfontosabb fogalmainak gyűjteménye.
695 Ft



A következő Hasbro-játék tanulmányozásával több mint egy évtizedet foglalkoztam, tehát amint neveztem magam a kérdés avatott szakértőjének. Az alapul szolgáló "többszörös" játék minimális konfigurációjával egy Toll és egy "Matek" vagy "Fizika" felirátú füzet szolgál, az utóbbi mintegy kimeríthetetlen tárházul szolgálva az új parlikhoz szükséges pályáknak, melyet a leendő felhasználó egy Mission Editor (ejtsd: vonalzó) segítségével teljesen szabadon alakíthat ki. Hasbroék Battleshipnek hívják a játékot, de mi nevezük csak Torpedónak.

küldetések már csak annyiban emlékeztetnek az eredeti játékre, hogy a flottáinkat itt is egy 10x10-es hálóban helyezhetjük el – a többi már egy modern tengerészeti hadviselést szimuláló stratégiai játék képét ölti magára, ráadásul az aktuális trendnek megfelelően nem körökre osztva, hanem real time-ban.

Az utóbbi három gyakori küldetést mindenképpen érdemes sorban végigjátszani, mert ezek fokozatosan ismertetnek meg a játék irányításával. A Clash at Sea-ben a feladat egy flottával eltaka-

HA NEM LENNE KOCKÁS PAPÍROD...

vegyíthetők a felszíni egységekkel, csak önálló flottát képezhetnek.

Lehetőség szerint érdemes az erőket nem túlzottan koncentrálni, azaz ha lehetőségek van rá, több flottát is felállítani. Flottának számít egy magányos romboló is, ami felderítésben lesz nagyszerű: ha egy flottánk egy ellenséges flottával szomszédos szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következésképp egy távolabb lévő

tűnk földi és légi célpontokra (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön felségesség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik), üzemenyagréderecske nem kell foglalkozniuk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazarepennnek az anyahajóra.

Set Way Points: Ezzel lehet mozgatni a flottát egy adott útvonalon. Menüjének első pontjával töröljük az útvonalat (a flotta megáll), a másodikkal pedig visszatérünk a játékhoz.

BATTLESHIP

A szabályok, a méretétől eltekintenek, egy részt a szokásos helyhiány, másrészt az elképzelt bonyolultság miatt.

Ez érdekes. Megvertem a számítógépet?

Mission Completed

ritani az ellenfél (egy flottát); az Air Superiority tami a külföldi (felszíni, víz alatti és légi) haditengerészeti egységek kombinált irányítására; a

Capture the Islands pedig mindezekhez még bevonja az AWACS-repülőgépeket, a földi bázisainkon lévő rakétasilók és a dokkok használatát.

A játék elindítása előtt – a gyakori küldetések kivételével – a főmenüben állíthatjuk, hogy hány pontért lehessen hajókat vásárolni. Ez természetesen minden főlél azonos, multiplayert játéknál a host játékos beállítására dominál.

A küldetés lépés a flotta összeállítása. Ez egyébként akár egy mission editornak is felfogható, hiszen World Dominationben az aktív flották számának illetve összeállításának variálásával tulajdonképpen végtelen számú új helyzet generálható (scenariók nélkül természetesen ez fix). A különböző hajók mérete egyrészt a rajtuk lévő fegyverzet kaliberére (egyben hatótávolságára és hatékonyságára), a típusa pedig a fegyverzet típusára van hatással, az alábbiak szerint:

Destroyer: Középes ágyúkkal és közepes rakétákkal felszerelt romboló.

Frigate: Rakétafegyvertől a rombolóhoz hasonló fegyverzetrel, de van rajta egy rakás torpedó is, továbbá aknákat is lerakhatunk vele.

Cruiser: Rakétacirkáló kis kaliberű ágyúkkal, viszont akad rajta néhány több robbanófejű rakéta a majdnem biztosan találozható és néhány cirkáló rakéta is.

Carrier: Anyahajók.

Méretétől függően 1 helikopter és 1-3 vadászbombázó kap helyet rajta.

Battleship: Csatahajó. Középes, nagy és XXL-es ágyúk, valamint cirkáló rakéták.

Submarine: Különböző méretű torpedókkal és cirkáló rakétákkal felszerelt tengeraltatók. Csak helikopterek szárhajók ki őket – vagy a hajóink, ha szomszédos szektorban vannak, de addigra jelenlétükről már egyéb jelek is árulkodni fognak... A tengeraltatók egyébként nem

csatahajó ágyú vagy fegyverrel és cirkáló rakétákkal ellátott célpontot kínálnak.

Bevásárlás után következnek a flották elhelyezése, majd indulhat a küzdelem egy 1.600 szektorra osztott terepen. Itt a flottáinkon kívül még helyet kapnak különböző szigetek (rajta néha szárazföldi bázisokkal), aljatórnokok, aknamezők – és természetesen az ellenséges flották, amelyek felderítéséről elméletileg máhódnak kellene gondoskodni. A bal felső sarokban a választott flotta vagy bázis rajzát látjuk, de a háttérben kívül támadásnál itt is futnak videók; a jobb felső sarokban található a radar (a felette lévő gombokkal állíthatjuk, hogy milyen típusú egységet jelezzon); lejjebb változtatható a nagyítás mértéke; a bal alsó sarokban látható ikonokkal pedig flottáink és szárazföldi bázisaink között szelektálhatunk.

A pointer flottáinkra/bázisunkra mozgva láthatjuk az abban lévő hajókat és állapotukat, click után adhatunk parancsokat a flotta egészének: Fire Weapons: Tűzpancer valamelyik egységnek. A program rangyolt a szektorra, amelyben kiválaszthatjuk a kívánt hajót, majd a hajó menüjében a kívánt fegyvert. Ezután ki kell választanunk a célszektort, majd ott a pontos célt. A találat nem biztos, tehát célszerű egyszerre annyit lövest elen-

Derek gépeim visszatértek egy légitámadásból



Egik időtlenül nézett volna ki, ha valaki komolyan egy sima torpedóval akart volna kiállni a '97-es év PC-s játéklaciára. Még akkor is, ha azt a 'Mindent a látványért'-mozgalom jegyében minden földi jóval felszerítették: a különböző méretű hajók modern haditengerészeti egységek képét öltötték magukra, ágyulósvektől és rakétasivartól dübörögnek a hangszórók, füstölög a kockás lap (a mai napig nem tudtam megtanulni, hogy az négyzethalós), miközben a háttérben egy rakásnyi, elég jó minőségű renderrel full screen mozi mutatja az aktuális eseményt.

Na nem. A dolog nagyon csúni, de a sima torpedó csak a négy részből álló gyakorlóssorozat első darabja: egy 10x10-es szektorban kell elhelyeznünk minden hajótípusból egy-egy darabot, aztán után a szokásos "bényeg-talált-süllyedt"-módszer alapján zajlik a történet – aki előbb elveszt az összes hajóját, az veszett. Itt máris van két elég nagy marhaság: nem hogy a csúcsával, de egymással szomszédos négyzetekbe is lehet hajót tenni, és csak vízszintesen állhatnak.

A többi gyakori rész, a World Domination és a

Koncentrált csapásmérő erő. Ez az, amit célszerű kerülni!



CoVBoy

battleship **Kiadja: Hasbro Int.**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

486DX266, 1MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Gyors & egyszerű & hettegig el lehet vele játszani
✓ Közélszarnál kissé nehézkes a célzási procedúra

94%

gedni, amennyit a pointer melletti töltőnyek lehetővé tesznek. Természetesen egyszerre több hajóval és több fegyverrel is tüzeltethünk, de a célpontkielölési herchurcát ilyenkor újra el kell játszannunk. Spéci fegyverzetként üzemelnek az anyahajókon lévő helikopterek és vadászbombázók. Légicsapást (Air Strike) intézhetünk egy kiválasztott szektor ellen (nekem a Bombing csak a bázisokról indítható AWACS-gepéknél üzemelt), vagy a Recon megjelölésű küldetésekkel felderítést végezhetünk a hajó előtt menetrányban vagy egy kiválasztott útvonalon, illetve újratorozhatjuk őket a flotta körül. Start után a légi egységek szintén "flottává" válnak: ki lehet választani belőlük egy-egy gépet, aminek fegyvereivel tüzelt-

INKELT LAPOK

PERFECT WEAPON (PLAYSTATION)

A következő kód sérthetetlené tesz minket, tehát az energiakijelzőnk sosem fog csökkenni. Menet közben nyomjunk egy Startot, azaz pauzáljunk, s gyorsan nyomjuk le a KÖR+NÉGYZET+JOBB gombokat egyszerre. Eresszük fel őket, majd hasonló gyorsasággal szintén egyszerre nyomjuk le a BAL+R1+R2 kombinációt. Ekkor egy hangot hallhatunk - legalábbis, ha jól csináltuk. Engedjük tovább a játékokat, és élvezzük a sérthetetlenséget.

IRONMAN/X-O MAND- WAR IN HEAVY METAL (PLAYSTATION)

A játék password opciójánál a következő kódokat beírva minden extrát megkapunk, plusz még 99 életet is. Egy játékos mód - Utolsó szint: C04A770777777
7777777777777
Két játékos mód - Utolsó szint: C02A77X7777777
7777777777777

RE-LOADED (PLAYSTATION)

Csakúgy mint a játék előző részében, a következő kódokat a Pause képernyőn kell bevinni, de csak azután, hogy az L1 és L2 gombokat már kb. 10 másodperc lenyomva tartottuk, és a kódok beírása alatti továbbra is így tartjuk őket.
Extra lőszer: HÁROMSZÖG, BAL, BAL, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.
Pálya ugrás: BAL, HÁROMSZÖG, X, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.
Extra életerő: LE, JOBB, BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE.
Fegyver power-up: BAL, FEL, X, KÖR.
Mindegyik cheat amit beírnak, a pause menüben fog megjelenni, amiket ezután az X-szel fogunk tudni kiválasztani.

CRUSADER: NO REMORSE (SATURN/PLAYSTATION)

A főmenüből menjünk a Load Game-re, majd a Teleport Missionre, kód-szónak pedig a következőt adjuk meg: LOSR. A gép látszólag úgy veszi, mint ha hibás kódszót adtunk volna meg, de játék közben mégis a következő csalások fognak a rendelkezésünkre állni:
Teljes életerő, és energia:
Saturn - nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.
PlayStation - nyomjuk le a NÉGYZET+R1-et.
Teljes fegyvert és az összes tárgyat:
Saturn - nyomjuk le az X+Y+Z-t egyszerre.
PlayStation - nyomjuk le a KÖR+R1-et.

COMMAND & CONQUER (SATURN)

Íme néhány család ehhez a kitűnő stratégiai játékhoz. A bevitelükhöz még meg sem kell állítani a játékot, tehát simán, az első küldetést elindítva, menet közben üssük be őket.
Pénz kód: JOBB, BAL, A, B, C, Z, Y, X, JOBB, BAL. Ahányszor csak ezt a trükköt elvégezzük, a pénzünk 5000\$-ral fog növekedni.
Térkép kód: FEL, LE, JOBB, BAL, A, FEL, LE, JOBB, BAL, A. Hirtelen a térkép összes fekete része felderítődik, s így könnyen figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását.
Nukleáris bomba kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, A. Ezzel rögtön egy indítható nukleáris fegyver boldog tulajdonosai leszünk.
Ion-ágyú kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, B. Ezzel a csapataink egy ion-ágyúval gyarapodnak.
Légi csapat kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, C. Egy air strike ikon fog megjelenni az oldalunkon.

Lézer kód: X, Y, Z, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, X. Ahhoz, hogy ez működjön, már rendelkezniük kell egy Orca VTOL helikopterrel!
Építkezés kód: Y, A, B, B, A, LE, A, B, B, A, LE, FEL. Mielőtt ezt bevinnék, szükségünk lesz minimum egy energiaközpont-ra és barakkokra. Segítségével annyi munkaerőt, és eszközt kapunk, amennyire csak szükségünk van. A pénzkóddal együtt használva iszonyú gyorsan építhetünk.
Visoroid kód: C, JOBB, A, Z, Y, B, FEL, B, B, A. Időnként egy blob fog megjelenni a pályán.

SOVIET STRIKE (SATURN)

Kedves Elvtársak, a Saturn verzióban mások a pályakódok, mint a PlayStation változatban, íme:
Crimea - KRAZHA
Black Sea - VERBLUD
Caspian - YADRO
Dracula - PERIWOROT

DIE HARD TRILOGY (SATURN)

A PlayStation verziót már kivesztük, most következzen néhány Saturnos cheat!
A második résznél amint meglátjuk, hogy valaki tüzel ránk, rögtön hajítunk egy gránátot. Ha jól csináltuk, egy M16-os géppisztoly villan fel a képernyőn, s innentől fogva ez lesz az alapfegyver. Érdekességképpen előáruljuk, hogy ugyanezen a pályán rövid időre magunkra uszíthatjuk a rendőroket is, méghozzá úgy, ha rögtön a játék elején elintézzük az első két rendőrkoocsit.
De jöjjen inkább az igazi, "BIG" csalókód: amikor a játék töltődik, és a Die Hard copyright jogainak a képernyője látható, azialatt üssük be: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Ha eredményesek voltunk, bevillan egy fehér képer-

nyő, mutatva, hogy a cheat aktív. Ezután bármelyik részt elindítva, és a játékot lepauszálva nyomban láthatjuk, hogy a Pause menü néhány csaló opcióval bővült, úgy mint pályaugrás, vagy sérthetetlenség.

HARDCORE 4X4 (SATURN)

Az alábbi csalásokat pauszálás után üssük be!
Tank mód: A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A.
Örök turbó: C, JOBB, A, Z, Y, C, A, JOBB.
TV kamera nézet: JOBB, A, BAL, BAL, Y, LE, FEL, BAL, BAL.
Ugrás az utolsó körre (csak akkor működik, ha az első helyen autózunk): BAL, BAL, BAL, A, A, A, BAL, BAL, BAL, A, A, A.

SONIC 3D (SATURN)

A címképernyőn tartjuk lenyomva a FEL+JOBB-ot, az A-1 és a C-1 egyszerre, s a Starttal így indítsuk el a programot. Nos, ezután már csak annyi a dolgunk, hogy játék közben pauszáljunk, és az A-val, a B-vel, vagy a C-vel pályát ugorjunk, attól függően, hogy mekkora részt akarunk kihagyni. Ezen kívül ráadásul az X-szel extra életet kapunk, az Y-nal extra medált, a Z-vel pedig Smaragdot.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

A múlt számunkban között trükkökhöz íme még néhány további család. A bevitelük módja változatlan, tehát a Game Select képernyőn először is be kell adnunk az L, R, R, L, R, L, R, L, R kódot, majd a családokat ezután írhatjuk be.
MUSIC - A Music Test módba kerülünk.
LIVES - a játékot 50 étellel kezdetjük.

APOK

COLOR - megváltozik Dixie és Kiddy ruhájának a színe.
MERRY - a karácsonyi mód bekapcsolása, aminél néhány bónuszpálya grafikája megváltozik.

WAVERACE 64 (N64)

Vaiani újat akartok? Próbáljátok ki, milyen egy delfin hátán lovagolni! A főmenüből a Stunt módot választjuk, majd a Jet Ski kiválasztása után ügyeljünk, hogy a Dolphin Park pályán legyünk. Kezdjük el a versenyt. Hogy működjön a dolog, már az első körben át kell mennünk minden egyes karikán, és minden egyes figurázást be kell mutatnunk, ráadásul még az időnek sem szabad kifutnia. Ha ez sikerül, egy delfin visítást fogunk hallani. Ekkor menjünk vissza a főmenübe, és induljunk a bajnokságon (Championship) normál fokozaton. Indítsuk el a Warm Upot, majd amikor kiválasztjuk a Jet Skinket, húzzuk lefelé az analóg jojt, és tartsuk lenyomva az A gombot mindaddig, amíg a verseny elkezdődik. Ekkor a Dolphin Parkban találjuk megunkat, és a Jet Ski helyett egy delfin van alattunk.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (N64)

A lényegesebb Turok cheateket a múlt számban olvashattátok, most néhány kevésbé hasznos, de felettébb érdekes kód következik.
Disco mód: SNFFRR. Hatására az ellenfelek nem támadni, hanem táncolni fognak. (Kivételet képeznek persze a rovarok.)
Vízját mód: DLKTDH. A gyönyörű 3D-s grafika egy monokrom "rajz" válik.
Galéria: THBST. A gép bemutatja az összes ellenfelet.
Credits: FDTHMGS. A készítőik névsora.
All Cheats: RBNSMTH. Az összes csalás beírása.

ALIEN TRILOGY (PC)

COMENANDHAVEAGO - összes fegyver
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH - végtelen munició
NADIAPOPOVxx - szintugrás (1-34)

HELLBENDER (PC)

Kissé eltolták a programozók a nehézségiszintet, annyira lehetetlen megoldani egy problémát, hogy könnyen nevezhetnék a játékok idegrombolónak. Hál'istennek elrejtettek benne egy-két könnyítő kódot:
IMPUMPD - összes fegyver
URDEAD - hozzáférés egy bizonyos fegyverhez (a csillagot egy egyjegyű számmal kell behelyettesíteni)
TOTLPWR - energia max.-ra
AUNTEM - szintugrás (a csillagot 1-8-ig lehet behelyettesíteni)
IMSTUCK - ugrás a következő szintre

ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)

A játékkálások a SAVES alkönyvtárban szimpla szöveges infokat tartalmaznak, így tehát akár egy sima Notepaddel is átszerkeszthetők a dolgok. A második sorban a CREDITS után találjuk a jelenlegi kézpénzünket. Ha átírjuk 99999-re az jelentősen segít majd anyagi helyzetünkön. Még több apróság is átírható, de ezekkel csínyjén kell bánni, mert majdnem mindegyikhez több sort is módosítani kell - ha nem tesszük a játékkálás betöltésének egy szép fagyás lesz a jutalma.

DAYTONA (PC)

Ha az valamelyik versenyen az elért eredményeileg elegendő ahhoz, hogy beitessük a nevünket, ptyüőjük be régi Sega-sikerek kezdőbetűit, ponttal elváltaszta egymástól, például O.R.(Outrun) S.H(Space Harrier) A.B(After Burner) O.R.(Out Run) és az

eredeti zenék szólnak a játékokban.
 Ha PC-módot választunk, a pálya kiválasztása után nyomjuk a Space-1, amikor autót választunk. Time Lap módba kerülünk. Befejezés után válaszoljunk Yest a visszajátszáshoz és az F9 gombbal helikopter néyethől követhetjük az eseményeket.

DIE HARD TRILOGY (PC)

A három játék közül bármelyikben állítsuk meg a játékot az Esc gombbal, majd nyomjuk le az R-1 és a 2-1 Die Hard 1:
REAR - az ellenségek a lábuk közé durrantanak
RUDE - isten mód
REDO - 50 gránát
AAAAAAAARRRRR - csontváz mód
RUDDER - végtelen lőszer a fegyverekhez sorban. Egyszer kell beütni a shotgunhoz, kétszer a P5-höz és így tovább
 Die Hard 2:
DARE - isten mód
RELOAD - egy csomó gránát és rakéta
 Die Hard 3:
EOXELXDL - jobban megölki a kocsikat, és ettől néha fel is fordulnak

STRIPE (PC)

A shareware verzió kódjai:
STUFF - legyőzhetetlenség, összes fegyver, kulcs
IANGOD - legyőzhetetlenség(csak így simán)
GUNS - összes fegyver
OPEN - összes kulcs
KILLEM - a szinten lévő összes ellenfél kiirtása
SPIRIT - no clipping mode
GOT0xx - szintugrás (32-34)
MOVEMEx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára
IDDT - teljes térkép
ILIVE - energia
IDMYPOS - megmutatja a koordinátákat
 A teljes verzió kódjai:
JIMMY - összes kulcs
TOPO - teljes térkép
ELVIS - no clipping mode
SCOOTx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára

HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)

Íme az összes pályakód a HUMANS sorozat legutolsó és legévezetesebb tagjához:
MOONBASE
2- FLOORS ON FIRE
3- CAMERA TOASTY
4- JUMPING BEANS
5- SPANNER EATER

ANCIENT EGYPT
6- CHALK N CHEESE
7- EYEBROW JUMPER
8- MAD HEAD FRED
9- SPACE CHOMPERS
10- A BIG BEATING
11- GOING TO MARS
12- HUGE TURNIPS
13- PINK PEA SOUP
14- LUMPS OF MUD
15- PILES OF SPUD

ANCIENT CHINA
16- GLENZ VECTORS
17- HUNKY DORY
18- RASTER TUNNEL
19- LICKERTY SPLIT
20- PORK CHOP CITY
21- CANNIBAL BOB
22- BABOON CASES
23- SHOTGUN DODGER
24- DRAGON BALLS
25- INTERFERENCE

THE VIKING ERA
26- BEEEEEEEEEEEF
27- MUSHROOM SOUP
28- THE SLAM DUNK
29- IN TURKEY TOWN
30- KING KEV HMMMM
31- MAN DING A SHOP
32- SPIT N POLISH
33- PIE DOMINATION
34- DANCING DINGO
35- RED EGG TIMER

MODERN JAPAN
36- DONUT DIMPLE
37- BEASTRO FLAPS
38- KOMBO LICKERS
39- BOMB BANGERS
40- DONKEY WARRIORS
41- BONUS ARE GOOD
42- SNAKES IN TOWN
43- KING PIN BEAST
44- CRUSTY BOFFIN
45- BLUE TREE TOPS

THE SHERWOOD FOREST
46- PURPLE BULLET
47- BACON SQUASHER
48- HELL AND BACK
49- TROUSER TRICKS
50- MASTER JODEZ
51- CONCRETE BREAD
52- SLIMERY TEACHUP
53- TASTY BRICKS
54- TICKLE FLICKERS
55- TABLE OF SKIDS

CAMELOT
56- OREGS OF CAT
57- HOPPING TABLES
58- LIGHT NOODLES
59- HOWLING GARAGE
60- ZOOMING TACTIC
61- CARPET KICKERS
62- PLASMA DRIVER
63- ZOCK OF ROCK
64- BEANS ALIVE
65- TEACAKE BLISS

IMPERIUM GALACTICA (PC)

A játékban a cheatok aktiválásához nyomjuk le a Shiftet, majd gépeljük be: KAROLY. Ezután egy billentyű leütésével a következő csalásokat érhetjük el:
 c - az összes kolónia és felfedezés, ha még egyszer megadjuk, lehet cheatelni a bolygókra is v - +100.000 sztotyinka
 Az 5-6-7-8-9 gombokkal a rangunkat állíthatjuk emelkedő sorrendben, de erre azért nem árt vigyázni, hiszen az 5 billentyűvel elérhető rangtól már látjuk az egész galaxist, és ha olyan helyre küldjük a hajóinkat, ahova nem lehet, akkor elvesztjük a flottát és egyből szépen le is fokoknak bennünk ket.

Cseveg

Újra itt a nyári! Meg én is. (Ezt hívják halmazati bűntetésnek.) Jön CoVboy apó a nagy levélcsordával, marhaságokkal és most először csirkeségekkel is, legalábbis dekoráció szinten, mert megtetszett a Redneck Rampage reklámja. Már most megígérhetem, hogy ebben a hónapban csupa zöltséget fogok beszélni, Mert a zöldség zöldön az nagyon dízajnos. Kezddésem egy usque méréges úriember írománya fogja megadni az alaphangot:

Helló CoVboy!

A múlt hónapban írtam nektek, a nevem GJaza the Software-piratee. Azért nem írom le a rendes nevemet, mert már leírtam az előző levélben. Persze null reakció! Már nem azért, tudom, hogy marha sok levelet kapsz, de valami reakció azért lehetne, hogy pl. XY-nal nem értek egyet. Ő úgyis tudni fogja, hogy kiről van szó. Régebben bevált szokás volt, hogy Zolee választott embereknek az újságban legalább egy sorban. Ez nem véletlenül lett kitalálva.

Itt akkor meg is torpanhatnánk egy szóra. Beismerem, hogy nem választottam a leveledre egy sorban. Szánomban bűnelmet. A győző büntudattól oly módon óhajtottam szabadulni, hogy odalettem egy újsághoz, és magamhoz szolgáltattam egy áprilisi 576-ot. Ennek a sajtóorgánumnak ugyanis nem titkolt mellékhatása, hogy messze űzi a gond felhőt az ocráról. (Ettől a hónaptól első fizetek rá, mert úgy hallottam, úriemberéknél az dukál.) Fel is csaptam a lapokat a Tudomány Tárházánál (gondolom, mondani sem kell, hogy ez a Csevegő fedőneve). Képzeld, mit láttok?! Az egész rovatnak majdnem a fele kizárólag egyetlen levéllel foglalkozik 'Válaszóív' címszó alatt. Mondjam, hogy hívják a levélírókat? Szóval tényleg null reakció, és tényleg bocss, hogy nem választottam egy sorban. Egyébként az egy soros válasszokat nem tartom szerencsésnek (még ha a Zolee csinálta, akkor sem), mert ugyan lehet, hogy a levél írója tudja, hogy miről van szó - de máskül 20-30 ezer ember meg nem igazán, tehát a dolgot egyfajta káosz-feeeling lengedezné be.

Na ezen kívül még lenne 1 pár hozzászólásom: 1. Tényleg lehetne stábfotó, de ne olyan igazolványkép-szerű, hanem életszagúbb. Jó. Rendszerben. A következő számban lesz stábfotó. Fogalmam sincs, hogy kit akarsz ljesztgetni ezekkel az arccokkal, de életszagú lesz, az biztos. Azt viszont már előre megmondom, hogy darts nyilak dobálása, bajs-

zok rajzolása, voodoo varázslat és hasonló praktikák a képekkel hatóságilag tiltva vannak!

2. A poszter maradjon. Lehet, hogy elférne a helyén 1-2 leírás, de nem emelkednétek ki a többi újság közül, pedig ezzel a poszterrel egyediek vagytok.

Rendszerben. Poszter marad. 3. Lehet Comix Corner és novella is, mert ettől változatosabb a lap, és nem olyan sablonos.

Ebben is egyetértünk. Viszont elég sokan nem akarják őket, tehát alkalmasint muszáj kompromisszumnak születnie. Addig vegyük úgy, hogy ezek a rovatok pihennek.

4. Kérdőív is lehet. Imádom a kérdőíveket!

Ezt a levelet azért írtam, mert szívesen viselem a lap sorsát! A Csevegőben írhatnál legalább egy egyszavas megjegyzést, hogy tudjam, hogy ezt elolvastad. Meg azt is jó lenne odairni, hogy Gjazának.

Ismételten szeretnék megnyugtani mindenkit, hogy az ide érkező leveleket legalább két ember elolvassa. Én például ezért a levélért kaptam vagy 15 felkiáltójelet és két összehúzott szemöldököt az első olvasótól - mármint azért, mert "nem választottam" az előző levélre. Gjazának: Elolvastam. Null reakció.

Érdekes levél következik, amelyben egy mélyen szántó találos kérdés megfogalmazása mellett megismerkedhetek az ar-zett kérdőívvel is:

Hello CoVboy!

Hát ezzel a kérdőívvel jó nagy bonyodalmat csináltál! Oldal, ár, CD...Hah! A teljesség kedvéért én is beleszólok.

Oldalszámnyelés: Allright! Csekély áremelés mellett jöhet pár oldal! De! Ne legyen:

- több reklám (suxx)
 - novella (No more vella?)
 - hónap baromsága (NO!)
 - még több árlista (Fűj!)
- Ez a mostani Mixim-katalógus jó ötlet volt! Nem foglal helyet, mégis mindenki elolvassa! (Az jó. A Miximnél is azt szeretnék.)

Hát ennyi lenne a véleményem. Valami még piszkálja a csőrömet. Egy kérdés:

MIÉRT NINCSEN HOME-PAGE-E ÉS E-MAILJE AZ Újság-nak?

Hm, miért? Nem érné meg?

Haha! Dehogynem! Akkor meg miért nincs? Na jó, békén hagyjak.

MCH of Propeller

Na igen. Amikor először bebóklásztam ide, én is pont ezt a találos kérdést szegtetem neki mindenkinek. Azt mondták, hogy ha ilyen kell, akkor nem gond, holnapról lesz. Illetve ez volt az elképzelés.

Namármost a telefonások szeretettel vették érdeklődésünket, és örömmel közölték, hogy már szeptemberben megoldódik ez a problémánk. Mármint szeptemberben fogják majd megmondani, hogy mikor lesznek hajlandók olyan telefonvonalat beszerezni, amin málnaszörfőzni is lehet.

Jópofa, nem?! Viszonylag gyorsak. Tehát hópédszre még várni kell egy pöttyet, amit részéről már csak azért is roppantul sajnálok, mert csodaszép, tejjel-mézzel folyó kis honlapot taláthatom én ki, mindenféle letölthető nyálánksággal, online magazinnal, meg hasonlókkal. Azonkívül egy füst alatt rögtön lenne hely novel-

láknak, Comix Cornereknek, és mindennek, ami az újságból kimaradt. Röpké válasz következik egy röpké levélre: **Helló CoVboy!** A nevem Fidó Didó. És az újsággal kapcsolatos dolgokat szeretnék megemlíteni. Szeretném, ha visszahoznátok azt a fránya Hónap Buká-sa cikket. Miért? Régebben kiröhögtem a belemet tőle. Amúgy én is PC-s vagyok, mint az újság olvasóinak nagy része. A Theme

Hospital leírásánál meglepődtem a tesztelője nevén: dr. prof. CoVboy. Hogy miért? Ugyanis ez a leírás is volt olyan színvonalas, mint a többi. Nem is tudtam, hogy a tehénpásztorok tudnak írni!

Természetesen nem tudok írni. Az ilyen kispolgári csökevényeket én elvetem. A Csevegőket is toliba mondom. Akarom mondani: szövegszerkesztőbe, a hi-tech páásztorok már csak ilyenek. A Theme Hospital két oidaia pedig teljes egészében nyomdahiiba volt. **Helló CoVboy!** A vonal túlsó felén Stryker beszél. Gondolom ebből már ki is találtad, hogy én egy Mortal-mániás vagyok, és ez igaz is. A Mortal szerintem egy kiváló játék ezért havonta mini-



veggő

mum fél oldalt kellene szentelni neki. A Mortal-osokon kívül felölem azt sértegetsz, akít akarsz, de ezt a szilikongyerekdumát jó lenne ha abba hagyád, mert különben hívom a 107-et. Egyébként az újság nagyon tetszik, őle si nav evteziif yge ervé. Ezek voltak röviden Stryker kívánságai.

Ez a Mortal üldöz engem. Hetekig hajkurásztam Mortal-poszterre valót. Illetve posztersorozatára valót, mert úgy gondoltam, hogy le lehet nyomni az összes szereplőt - aztán ki ki tapátázhajta a szívének kedvest. A szereplőket ugyanis nyilván előbb megrajzolták vagy megfestették, tehát valahol meg kell lennie ezeknek az artworkoknak. Ez onnan is bizonyos, mert elődöm hagyatékának átvizsgálásakor találtam 7 kb képet Sub-Zeróról meg pár társáról. Ezekből sajnos nem lehetett posztert csinálni, mert legalább az ezerszeresére kellene nagyítani őket - de valahol léteznek ezek a rajzok, és nyilván a többi is. Megkezdtem tehát a hadműveletet, amelynek fő csapásiránya az Acclaim magyarországi képviselője volt. Sirálmalmra közölték, hogy annyit Mortal-os anyag van, hogy a Nagykerutat is végiglakóztathatom velük. Hóhó, akkor lejmi!

Kaptam is egy SyQuestet azzal, hogy ezen Mortal poszter hegyek vannak (de legalábbis egy). A szerkesztőségben nagyon boldogan nyitogatom a cuccot - hái mi van rajta? A Space Jam kézikönyvének a szövege, Quark file-nam. Fekete-fehérben. Hm. Ebből nem lesz Mortal-poszter. További sirámok az előző helyre, újabb ígéret: most kokocogn a germánokhoz valamit kiállításra, onnan

hozunk neked egy rakás MK-anyagot. Az új zsákmány CD-n érkezik. Ez már biztatóbb, ilyenem már elfér egy-két poszter. Sajnos megint nem teljes a siker: Mortalnak Mortal, csak nem poszter, hanem öszviesz tíz képernyő dump a PlayStation3-ból. De nem adom fel: lesz Mortal-poszter, ha beledöglök, akkor is! (Legkésőbb a Mortal Kombat 7 megjelenésével egy időben...) Írótlun azért egyelőre nem fogunk róla félt oldalt, ha egyszer már kitérjaltuk. Addig vigasztaljon az a tudat, hogy a szilikongyerekek nem az én dumám, hanem a Martiné. Továbbá senkit sem óhajtok megsérteni a Csevegő kuszá soraival, nem ez az alapvető cél. Meg egyébként is: Halál a Mortal-osokra...

Hello CoVboy!

Engedd meg, hogy bemutatkozzam (ha nem engedted meg, olvasd tovább a *-től) (Jó.)

*Már párszor írtam nektek (amikor még nem ti, hanem ők volt). Pontosabban a Csevegő című kolosszális rovatban (Ez nem ironia!) is helyet kaptam, ugyanis Zoleeeeeeee egy idéltlen poémomat idéltlenül (és kicsit átídtélen) betette, és idéltlen csinált belőlem. Erre írtam egy búcsúzó levelet (ez a specialitásom) neki, ami szintén helyet kapott. Tulajdonképpen csak azért írtam, hogy rá-döbbsentsem kissé "lenéző" stílusára. Nem sikerült. Ez poén. Volt. Lett volna. Szóval nem haragszom rá, és (talán észrevetted) nem mondtam le az újságról. Ezt neki is megmondhatod, bár nem hiszem, hogy én lennék a szívügye. Úly téma: ÉN. (Ez a kedvenc témám.) (Lesz 576 is.) (Az meg az anyém.) (Éljenek a zárójelű) KONZOLOS vagyok. Van egy NES-em és egy SNES-em. Kitalálhatod, most mit fogok venni. (Netán egy Saturnt?) Az ne tévesszen meg, hogy géppel írok, de van egy Macintoshom, ami nem rossz, de programokban nem vagyok gazdag. Szóval épp tolat készülttem ragadni, hogy megkérdezzem, vajon miért is venné egy Nintendo az újságot, amikor valamelyik számban 1, azaz egy, azaz egyetlen egy nintis pro-

gram megjelent. Aztán a következő számban SEMMI. Azaz NULLA. Miután (protekciónal)(meg egy nagykéssel) kijöttem a gyogyóból, ismét hozzátok fordultam, és látam, hogy van már sokok nintendo program kösz.

Ha elfogadsz egy tanácsot a jó öreg Jabbatól (ez én vagyok: csúnya és gonosz), ne nagyon foglalj állást bizonyos dolgokban. Bár én nem vagyok drukker, de lehet, hogy a múltkori zöld-fehér szövegek miatt sokan megilletseitek volna. Az nem valami egészséges dolog. Dícséretes pár munkatársad Nintendo felé hajlása. Tudják, mi a jó... De vannak akik nem veszik ezt lyó néven. Ennyi. Az újság felosztása tökéletes, a dumád még annál is tökéletesebb, majdnem olyan, mint az anyém. Apropó! A februári szám címlapja jobb: a Nintendo jobban néz ki az elejére írva. Persze ezt nem célzásnak mondtam...

U.I.: Légszji, ha lehet, ne tedd be a leveletem a Csevegőbe, vagy ha mégis, az elejét hagyd le, és maradjunk a Jabba névnél. Nem csípem az álnevezést, de amúgy nem érezhetem magam biztonságban...

Né4-kérdésekre a válaszok előrébb, a cikkekben. Lehet, hogy nem bőcs dolog állást foglalni bizonyos dolgokban, de azért néha nem árt, mert az ember szép lassan bele-szürkül a háttérbe. Ez persze nem vonatkozik kimondottan a Fradira (egyébként ha valaki lelki problémát csinál magának abból, hogy én melyik focicsapatnak szurkolok, szíve-joga, és egyébként is az teljesen ingyen van). A Nintendo arányával a konzolok között ugyanaz a helyzet kisebb vonalakban, mint a PC-konzol aránnyal. A helyhiány, ugyebár...

Tisztelt CoVboy és 576!

Hogy miért írok, miért kezdem hoggyal a mondatot azt nem tudom, de remélem majd menet közben kitalálok. Az első 576-om az 1991/4 volt. Akkor vettem, amikor kórházban és már nagyon untam magam. (Aha. Tehát orvos vagy.) Noha számítógémem nem volt, megszerettem a lapot és megrendeltem az előző számokat is. Ma már megvan az összes, és mindig figyelemmel követtem a lepbéli eseményeket, de irti nem írtam soha semmit. Illetve egyszer írtam egy poéndus, de velőtlen levelecskét, megtalálható az 1993/3-as számban, ami egyébként szerintem elég fajs változást hozott a lap addigi arculatában. Szerencsére a helyzet azóta javult, a mai design teljesen nyugati színvonalú.

A PC-konzol problémához: nekem kicsit más színezetű a bajom a dologgal. A mai generáció számítógépesei közül már sokan rögtön a csúcsmínőségű gépeket kapják kézhez, s nem nőnek fel hozzájuk. Én még egy C64+ magnó összeállítással kezdem, s tudom mekkora örömet tud szerezni egy kb. fél perces zene és állókép egy játék befejezésénél. A malak közül sokan azt sem tudják, hova kapjanak, önzöek, és megnyilvánulásaikból ítélve sokuk egy nagy s****t hord a nyakán. Szerintem ezekre a hangokra ne nagyon hallgass, még ha esetleg jelentős számúak lennének, akkor sem. Ha az újság őket kezdené kiszolgálni, silány nyáltozó megkorcsosulna. Öszintén szólvá mindig fel-lekesülök, ha néha-néha beszölköz az ilyeneknek. Ez nekem annyiban PC-konzol probléma, hogy a fenti emberek nagy része eddig a konzolok közül került ki, de sajnos mostanára már az ilyen mentalitású PC-sek száma is egyre több. Én úgy látom, hogy a cikkegyensúly OK.

A dupla Csevegő császár és az új formátumú Hírek is. A Trend rovat jó húzás, kíváncsi vagyok, mit veszték meg nagytól alá. (Arra én is.) Sokan fel, ti meg elvettétek az ötletet, hogy az 576-ban programozásról vagy bonyolultabb felhasználói programokról írjatok. A magyarázat szerintem elfogadható volt, de én mégis szívesen látnék egy-két dolgot a lapban. Nevezetesen dióhéjban írhatnátok arról, hogy mi is az a prerenderelés, blackbox technika, fmp, gouraud shading poligonok meg ilyenek. Én zabálnám a cikket és tényleg hasznos lenne, hiszen majd minden írástokban van legalább egy ilyen vagy a fentiekhez hasonlatos kifejezés. Lehet, hogy gyér vagyok a témában, de a következő mondat az "Anyanyelv és kommunikáció" c. könyv buzgó tanulmányozása után sem került közelebb hozzám: "A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real time-os texture mapped és tökéletesen árnyékolat poligonos grafikával készültek." Háááát... éljen! András, Budapestről.

Hm. Az utóbbi esetben csatlakoztatlan jelekből sikerült ráismernem Vári Zolt finoman cízelált stílusára. Jó, majd kiadunk hozzá egy értelmező szótárt is. A levél első részében felvetett gondolatokat pedig ajánlom azon számom levélíró figyelmébe, akik ebben a hónapban is PC-konzol háborúsdalv terheltek postáldúmat.



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

Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

**Sikeresen végzett diákok bizonyítványuk bemutatása ellenében
viszonteladói áron vásárolhatnak!!!**

CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	3.200,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax Modem External	15.900,-
33600 Fax Modem Internal	14.800,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.600,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.400,-
SB 16 Creative IDE	9.760,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	13.700,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	8.960,-
17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE winchester	29.200,-
1.7 GB Seagate IDE winchester	32.960,-
Pentium 133 Intel CPU	22.400,-
HP 5 L Laser printer	78.000,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Komplett gépek teljesleges összedolgozásban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órával készítésével.

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

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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

Az alábbi új helyeken is találkozhat az 576 KByte PC CD-ROM választékával!

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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

SÜBA

Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12

Ready
COMPUTERS

Faxbank:
2-333-666
#1310

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

PENTIUM KOMPLETT(!) KONFIGURÁCIÓ

5k86-100	107.500 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1 GB HDD	
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	
PENTIUM 133	130.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1.3GB HDD	
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	

ALKATRÉSZEK TELJES VÁLASZTÉKA

586 VX 256K/ HX 512K	13.700/16.700 Ft
Gigabyte VX/NX 512K	20.800/24.900 Ft
OEM SB 16/32	10.800/14.300 Ft
Intel P133 / 166 CPU	21.700/31.500 Ft
6x/12x CD ROM	13.000/15.900 Ft
1.3 GB/1.7 GB HDD	28.800/32.000 Ft
14" Targa / 15" Shmr.	29.900/47.800 Ft

HP, Epson, Canon nyomtatók
Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Gyűjteményem számára

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

A hűsvéti nyereményakciónk nyertesek, akik ingyen vásároltak az 576KByte Shopban és még az alábbi tárgyak boldog tulajdonosaivá váltak:

- I. díj: Demeter Lászlóné, Budapest () focilabda+ () ajándécsomag)
- II. díj: Horváth Péter, Tata () sporttáska+ () ajándécsomag)
- III. díj: Hörnyéki Tamás, Budapest () baseball sapka+ () ajándécsomag)

BALATI Computers 1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolg.
2000 Ft-tól + ÁFA-tól.
5K100. VX. 1.44, 1.3, 16MB, 14". Ház, 105g. bill.
117000,- + ÁFA
Alkatrészekből diákoknak 5% kedvezmény

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk. Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/264-507

Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-Amiga Gyors szervíz és kereskedelem. Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845, 30-510-510

Amiga 600-as számítógép 1.3, 2.0 kickstart átkapcsolóval, lemezekkel, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845, 30-510-510

Eladó Amiga 1200-as monitor, winchester, stb. Irányár: 35.000 Ft. Érdeklődni: 46/351-312

A500 (1 MB) + Philips színes monitor + monitor-szűrő + 1 db joy + 1 db mouse + több, mint 300 db lemez játékokkal eladó 60.000 Ft-ért. Erd.: Molnár Gábor 142-2633

C64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + 1541 drive + magnó + 2 joy + egér + mátrix nyomtató + 150 lemez + rajzpad. Erd.: Svientek Norbert Tel.: 221-2375 délután!

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MDII + SEGA-MCD, 2 db kontroll padal, 3 db CD-vel, 1 év garanciával, reális áron eladó. Erd.: Kereszthelyi Krisztián Bp

XIV., Tihamer ú. 36. 1/1. 1141 Tel.: 363-23-24 (15 óra után)

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár: megegyezés szerint. János Gábor Cim: Homokméggy Gerle u. 7. Tel.: 0678454-013

Eladók a Guru 92/2-93/3 számai (a 92/3-ast kivéve). Ár: megegyezés szerint. Ugyanitt eladó 2 C64-es program: Wasted Time: 600Ft, Lethal Weapon: 500Ft, együtt csak 1000Ft. Valamint játékleírások minden géptípusra. Listát küldök! Cim: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27. Ifj. Szabó Barnabás

Eladó: SEGA GameGear + 8 db játék + hálózati adapter. Ár: 30000Ft. Érdeklődni: Berta Gábor 316-58-10

Eladó SNES-re Super GameBoy + 2 db játék T2 + F1. Ár: 6000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 06-62-240-569

Eladó SMS + 3 játék + adapter 1 db javítandó Game G + 6 játék + C64 + floppy + színes monitor + 61 lemez. Este 4208330

Eladó SEGA MD + 6 játék (MK 2-3, Sonic, MG1) + 4 joy egyben vagy külön. Tel.: 95/320-928

Eladó PSX-re Soviet Strike - 8500-ért. Tel.: 277-97-09 17h-tól

Megadrive játékok olcsón eladók. Pi: Earthworm Jim!l. Erd.: 06-30-299866

Eladó 5 hónapos Sony PSX + 2 joy + 4 demo CD + 1 játék. Ár: 50.000 Ft. Erd.: Tel.: 367-30-77 Sür-gős!

SEGA Master System II. 4 játékkal 12.000 Ft-ért eladó. Érdeklődni: Svéda Zsanett!l Tel.: 48/465-047

Eladó SEGA MD2 3 játékkal, MK2, Desert Strike, Judge Dredd. l.ár: 36000, esetleg külön is. Tel.: 0633440540 Molnár Viktor Dorog, Akácta út 6.

SNES + 2 db joy + konverter + 14 játék eladó. Judge Dredd, Mickey Mania, Donkey Kong 1-2, Mario Kart, Jungle Book, Aladdin, Mario All Stars, Star Wars 1-3, Mario World, Yoshi's Island, Earthworm Jim2. Érdeklődni 19 óra után: 06-23-341-854. Irányár: 80.000Ft.

Eladó SMD + 2 joy + 6 db játék (Mortal K., Earthworm Jim). Irányár: 30.000Ft. Erd.: (52) 366-782

SEGA Saturnhoz vadonatúj Arcade Racer kormány dobozban 17.000Ft-ért eladó. Tel.: 285-1324

Sony PSX eladó: 1 joy, demo CD, Die Hard Trilogy, Time Commando. Irányár: 60.000Ft. Szoc-ska László Tel.: 06-33-401-120

Olcsón eladó 2 hónapos SEGA Saturn + 2 joy + Daytona USA ccc. Levélcim: Gugulya Róbert 5430 Tiszaföldvár, Kőrösi út 8.

Eladó SEGA Saturn + 1 joy + 1 játék. Irányár: 47000Ft. Nights + 1 joy: 13000Ft. Külön is. Tel.: 217-81-31

Eladó Playstation -re Wipeout. Érdeklődni este 5 óra után az 56/372-854-es telefonon Berta Gergő-nél. Irányár: 10000Ft

Jó állapotban lévő SMD2 + programok eladók 18e Ft-ért, vagy PSX programért. Érdeklődőknek bővebb információt adok! Tel.: 78/466-040. Cim: Jávör Tamás 6300 Kalo-csa, Móra F. u. 99.

Eladó SEGA MD2 + 1 joy + 1 program nem eredeti tráfóval 8000Ft-ért, ugyanitt 3 db SNES program nagyon olcsón eladó. Tel.: 33/441-385

Áron alul eladó: SNES + 2 joy + 1 kazetta (Int. SS. Socc 2) Irányár: 20.000Ft. Tel.: 57/438-003 Bámi-kor hívhatok!

Eladó SNES-re Mortal Kombat3 + GameBoy-ra Mario 1-2-3. Érdeklődni: Tel.: 25/310-967

Eladó MD programok: VR - 4000Ft, Shaq-Fu - 4000Ft, Battle Frenzy - 3000Ft, Boogerman - 4000Ft, Shinobi3 - 2500 Ft, NHL '96 - 5500Ft. Erd.: Tel.: 228-21-93

Használt Sony Playstation olcsón eladó! Rebel II, Mortal Trilogy, Porsche Challenge, Fifa 97, Little Big Adventure játékokkal. Erd.: 17óra után Tel.: 284-82-66

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

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

HIRDETÉSI ÁRAINK:

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

Plusz sorok

PC C64 CSERE VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)

GÉPTÍPUS: AMIGA EGYÉB **ROVAT** KERES OPCIÓK INVERZ (+50% FELÁR)

KÍNÁL KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekkben befizetem.

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



COMGAME KFT

**1389 Budapest,
Postafiók 132.**

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árnyaltotásos jogát indokolt esetben fenntartjuk!
A pirosal jelöltek a hátlapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

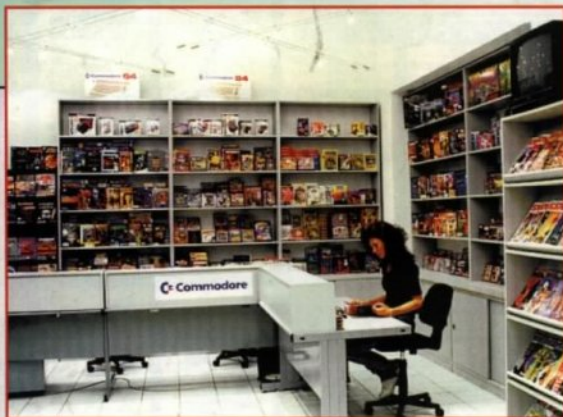
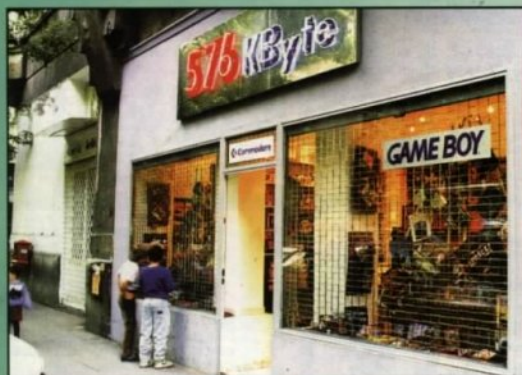
H/ 11TH HOUR	4999	BURAU 13	3999
H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
H/ 1944 ACROSS THE RHINE	3999	H/ CANNON FOOTER 2	3999
H/ 7TH GUEST	3999	CAPTAIN QUAGAR	3999
100 ARCADE ACTION	1999	CAR & DRIVER	2999
100 CLASSIC ACTION	1999	CAVE MASTER	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	TOMRAIDER DATA	HVJ
100 RACING ACTION	1999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	CHAMPIONSHIP MANAGER	3999
3 KOPONYA TUDLÉSI KINGS	9999	96/97	5999
ABSOLUTE PINBALLS	9999	CHARGE CONTROL	3999
ADVANCED CIVILIZATION	4999	CHRONICLES OF THE SHARD	4999
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONOMASTER	4999
AFTERLIFE	4999	CITY OF LOST CHILDREN	12999
H/ AIRBORNE RANGER	1999	H/ CIVIL WAR	3999
AL UNDER JR. ARCADE RACING	2999	H/ CIVILIZATION	3999
ALICE DAMPER PRO HOCKEY	3999	CIVILIZATION 2	11999
ALIEN INCIDENT	3999	CLANDESTINE	4999
ALIEN TRILOGY	10999	CLASH	3999
ARCADE AMERICA	3999	COLLOSSUS CHESS X	3999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMANCHE 3	HVJ
ARCADE FRUIT MACHINE	5999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCHAICEMAN DYNASTY	4999	COMMAND & CONQUER	7999
ARMAGEDDON FIST CLASSIC	3999	COMMANDER BLOOD	3999
ASULTI RINGS	4999	COMPLETE ONIGI SOCCER	6999
BANZAI BUG	9999	CONQUEROR AD 1086	5999
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999	COUNTER STRIKE	4999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999	RED ALERT DATA	4999
BATTLE SHIPS	5999	RED ALERT DATA 2	4999
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999	RED ALERT DATA 3	4999
BEST 3D GAMES	2999	RECREATION	3999
BEST ARCADE GAMES	2999	REDEMPTION	3999
BEST BATTLE GAMES	2999	REDEMPTION 2	3999
BEST BATTLES OF 95	2999	REDEMPTION 3	3999
BEST WINDOW GAMES	2999	REDEMPTION 4	3999
H/ BIG RED RACING	3999	REDEMPTION 5	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999	REDEMPTION 6	3999
BLACK KNIGHT	3999	REDEMPTION 7	3999
BLOOD & MAGIC	10999	REDEMPTION 8	3999
BLOODNET	3999	REDEMPTION 9	3999
BLOODWING	3999	REDEMPTION 10	3999
BUG	9999	REDEMPTION 11	3999

H/ DESTRUCTION DERBY	4999	H/ FIELDS OF GLORY	3999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FFA SOCCER CLASSIC	3999
MAGYAR LERÁSSAL	3999	FFA SOCCER 96 CLASSIC	3999
DEVILS DEMONDIABLO	3999	H/ FLASHBACK	3999
DATA	HVJ	H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
DIABLO	11999	H/ FOOTBALL GLORY	2999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	FORK IN THE TALE	3999
DIE HARD TRILOGY	12999	H/ FORMULA 1 GP	3999
DOOM 2	4999	FORMULA 1 GP 2	3999
DOWN IN THE DUMPS	4999	MAGYAR LERÁSSAL	3999
DRAGON LORE II	11999	FRANKENSTEIN	1999
DRAGONHEART	7999	FREDDY PHARKAS	3999
DREAMER	3999	FRONT LINES	4999
DUKE NUKEM 3D	9999	H/ FULL THROTTLE	2999
DUKE NUKEM 3D	9999	FLIN PACK	2999
DUKE NUKEM II	2999	FLIN PACK 2	2999
DUNE	2999	G-NOME	11999
DUNGEON MASTER II	3999	GRAND PRIX MAGIC /	3999
DUST	HVJ	GRAND PRIX MAGIC 2	3999
EARTH SIEGE	3999	H/ GATO DATA	HVJ
EARTHWORK	3999	H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
JIM-PITTAL-GAMEPAD	9999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
H/ ECSTASY	4999	GREEN PORTAL DEMLO/TOOLKIT	5999
EF2000 EVOLUTION	11999	GREEN PORTAL CDS COMPLETION	2999
GUILTY	HVJ	GRIMM IN CDS COMPLETION	2999
MAGYAR LERÁSSAL	3999	MAGYAR LERÁSSAL	3999
EF2000 TACTOON	5999	GUILTY W GARTERS	HVJ
MAGYAR LERÁSSAL	3999	H/ HIND OF KATE/KYANDIA 2	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	HELLFIRE ZONE	3999
H/ ELF	3999	HELP COMPLETION	4999
EMPIRE SOCCER	1999	HERETIC SHADOW	3999
GRADER TURNABOUT	11999	H/ HERETIC RIDERS	4999
ELRO 96	4999	HEROES OF NIGHT & MAGIC 2	1999
HEROES OF THE 357TH	2999	HEROES OF THE 357TH	2999
DATA	4999	H/ OCTANE	3999
EXHAUMED	3999	H/ HIND	4999
EXTRACTORS	3999	H/ HOOK & LEGEND OF KYANDIA	4999
EXTREME RISE OF TRIAD	9999	INCA	4999
EXTREME VELOCITY	3999	INCA COLLECTION	6999
COMPIRATION	HVJ	INDIANAPOLIS 500	2999
4-AT	3999	INDYCAR RACING 2	9999
4-AT	3999	INFERNO	3999
4-AT	3999	IRON ASSAULT	3999
4-AT	3999	INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
4-AT	3999	INTERNATIONAL SCENARIOS	3999
4-AT	3999	INTERNATIONAL TOPPER	1999
4-AT	3999	INTERNATIONAL TENNIS	1999
4-AT	3999	INTERSTATE 76	1999
4-AT	3999	INTERSTATE 76	1999
4-AT	3999	JACK THE RIPPER	3999
4-AT	3999	JET FIGHTER II	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER III	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER IV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER V	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER VI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER VII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER VIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER IX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER X	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XL	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER XLIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER L	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXX	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIII	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXIV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXV	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVI	9999
4-AT	3999	JET FIGHTER LXXXXXXXVII	9999
4-AT			

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**

576 KByte



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

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciókat (ld. a hírlapban a pirossal
jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásá-
val érvényes. Vásárlásakor kezd
megtartással, vagy kifizetés el-
megtartással.

Akciók
1997. június 15-től
érvényesek!