

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

VII. évfolyam, 6. szám, 1996. június



- TIME COMMANDO
- CONQUEST OTNW
- SHELLSHOCK
- CAPITALISM
- OFFENSIVE
- FIRE FIGHT
- BAD MOJO



Settlers
 Megarace
 Panzer Dragoon **2**

FORMASBONTÁS!
 A szabályok arra születtek, hogy áthágják őket!

CSOMAGKULDO SZOLGALAT!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alappép + 2 control padHÍVJ!

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alappép + 1 control padHÍVJ!

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alappép + 4 vagy 1 játék . .HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az árairól információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alappép játék nélkülHÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alappép+2 játék+1 control pad . . .HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD69999.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
 GAME BOY tölthető elem 1999.-
 MD ACTION REPLAY V2.0 9999.-
 MD HI-FI KÁBEL 1999.-
 MD JOY - ARCADE JOYSTICK . . . 7999.-
 MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
 MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-
 MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
 MD SCART KÁBEL 1999.-
 MS JOY - CONTROL PAD 1999.-
 NES ACTION REPLAY 5999.-
 PSX ARCADE STICK 9999.-
 PSX CONTROL PAD -
 CONTROL STATION 4999.-
 PSX CONTROL PAD - P100 5999.-
 PSX CONTROL PAD -
 STATION MASTER 5999.-
 PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel . . . 1999.-
 PSX memóriakártya 6999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

PSX összekötő kábel 7999.-
 SATURN CONTROL PAD -
 TERMINATOR 4999.-
 SATURN CONTROL PAD -
 VOYAGER 4999.-
 SATURN JOY hosszabbító kábel . . 1999.-
 SATURN NTSC adapter 7999.-
 SEGA Master System -
 Game Gear KONVERTER 3999.-
 SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-
 SNES 6 JÁTÉKOS
 TRI BAL ADAPTER 3999.-
 SNES ACTION REPLAY V2.0 9999.-
 SNES CONTROL PAD 3499.-
 SNES JOY - ACTION PAD 2999.-
 SNES JOY - SPRINT PAD 2999.-
 SNES SCART KÁBEL 1999.-
 SUPER GAME BOY 9999.-



VOYAGER



SPRINT PAD

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
 AMIGA MOUSE 3999.-
 CD32 JOYPAD 3999.-
 COMMODORE
 FOOT PEDAL (pedál) 2999.-
 COMMODORE JOY -
 ACTION CONTROL Pad 2999.-
 COMMODORE JOY -
 Competition PRO 5000 2999.-
 COMMODORE JOY -
 CRUISER TURBO 2999.-
 COMMODORE JOY - QJ II TURBO . 1999.-



AMIGA MOUSE



CD32 JOYPAD



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO

DISK BOX - 30 db CD lemezek . . 2999.-
 PC JOY - COMPETITION PRO . . . 3999.-
 PC JOY - EAGLE CONTROL PAD . 2999.-
 PC JOY - EDGE II 2999.-
 PC JOY - FX 2000 2999.-
 PC JOY - HAWK+ 2999.-
 PC JOY - NAVIGATOR STICK . . . 6999.-
 PC JOY - PC100 CONTROL PAD . 3999.-
 PC JOY - POWER PAD 3999.-
 PC JOY - SPRINT PAD 4999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 F-16 FLCS 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 FORMULA T2 34999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER RCS . 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER TQS . 29999.-
 PC JOY - THRUSTMASTER
 XL ACTION 7999.-
 PC JOY - TORNADO 2999.-
 PC THRUSTMASTER
 ACM GAME CARD 6999.-



DISK BOX



NAVIGATOR STICK



POWER PAD



TORNADO

STREET FIGHTER II™

KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható
 a nyolc alapfigura,
 darabonként mindössze

199 Ft.-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 PC GAMES 1599.-
 PC FORMAT 1599.-
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE 999.-
 KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
 C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 TOTAL (NINTENDO) 999.-
 TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
 SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN)
 + CD 1999.-
 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékkönyveket adok: papírrégségeikért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
 Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	<p>Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rózsaszín postalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az újság címén.</p>		

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

SNOW JOB/3DO	7
FIRE FIGHT/PC	8
TIME COMMANDO/PC ..	12-13
XTREME RACING/AMIGA ..	14
WORLD RALLY FEVER/PC ..	17
WIPEOUT/SATURN	18
GOLDEN AXE/SATURN	18
PANZER DRAGOON 2/SAT.	22-23
CAPTAIN COMMANDO/SNES ..	28
EURO96/SATURN.....	28
ALIEN ODYSSEY/PC	29
SHELLSHOCK/PC	32
MASK/SNES	33
MEGARACE 2/PC	36
STAR TREK: DS9/SNES, MD	37
FINAL FIGHT 3/SNES	40
RIDGE RACER REV./PSX ..	42
BAD MOJO/PC	43
ADIDAS POWER SOCCER/PSX	47

CONGO/PC	9-11
CONQUEST OTN WORLD/PC	19-21
SETTLERS 2/PC	24-27
CAPITALISM/PC	34-35
OFFENSIVE/PC	44-45

HÍREK	4-6
TOPLISTA/REJTVÉNY	16
CINKELT LAPOK	30-31
CSEVEGŐ	38-39
COMIX CORNER	41
EXKLUZÍV: BOOM!	46
SZÍV TV: BENNE MARTIN!	48

ADIDAS POWER SOCCER/PSX	47
ALIEN ODYSSEY/PC	29
BAD MOJO/PC	43
BOOM!	46
CAPITALISM/PC	34-35
CAPTAIN COMMANDO/SNES	28
CONGO/PC	9-11
CONQUEST OTN WORLD/PC	19-21
EURO96/SATURN	28
FINAL FIGHT 3/SNES	40
FIRE FIGHT/PC	8
GOLDEN AXE/SATURN	18
MASK/SNES	33
MEGARACE 2/PC	36
OFFENSIVE/PC	44-45
PANZER DRAGOON 2/SATURN	22-23
RIDGE RACER REV./PSX ..	42
SETTLERS 2/PC	24-27
SHELLSHOCK/PC	32
SNOW JOB/3DO	7
STAR TREK: DS9/SNES, MD	37
TIME COMMANDO/PC	12-13
WIPEOUT/SATURN	18
WORLD RALLY FEVER/PC ..	17
XTREME RACING/AMIGA ..	14

kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/6-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterve: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

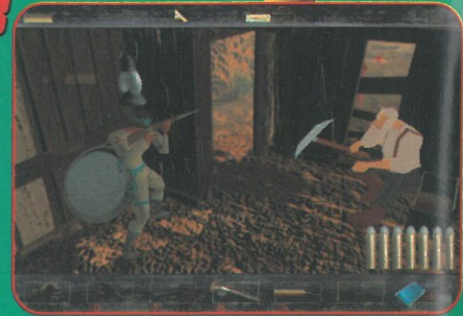
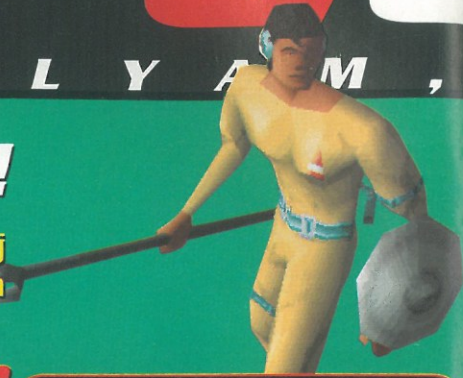
tartalom

V I I . É V F O L Y A M ,

IDŐZAVAR!

A '80-as évek sztárja, a Commando új köntösben! Idei "ruhakölteményét" a legmodernebb anyagokból szabták.

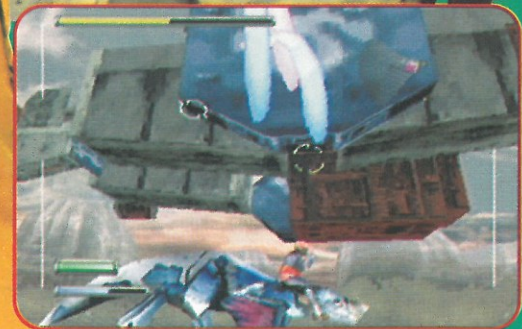
TIME COMMANDO..12-13



MASZKRA FEL!

A poénpetárda ipar fő részvényesének, a viccvirslitermelés első számú emberének filmadaptációja konzolon hódít.

MASK.....33



SÁRKÁNYEREGETÉS!

A Sega Saturn erődemonstrátora megint jelesre vizsgázott. Úgy látszik, a '96-os év ismét a sárkány éve lesz!

PANZER DRAGOON 2.....22-23

MANGARÁZDASÁG!

Manga srácok és csajok veszettül rázzák a rongyot és a világ útjain garázdálkodnak: egyszerűen mangarázdaság!

WORLD RALLY FEVER.....17



ÚTTÖRŐ!

A stratégiai játékok alapkövét az előd tette le. A második rész új utakat vág, hogy kirángassa a stílust a pillanatnyi kátyúból.

SETTLERS 2
24-27

AKTUÁLIS

Feltartóztathatalanul közeleg a nyár, amit nemcsak a kánikulai meleg 40 fok körüli tetőzése, a sörhasak hirtelen megjelenése és a mandulás Magnum árának drasztikus emelkedése jelez, hanem a cégek rohamunkája is, hogy egy-két éve húzódó fejlesztéseiket még a nyári uborkaszezon előtt piacra tudják dobni. A nagy hajtásban néhány gyengébb eresztés is becsúszik, de jobbra hozzák a fejlesztők a tőlük megszokott színvonalat.

Főleg igaz ez a már második részüket megélt játékokra, amelyekből mostani számunkban egy csinos csokrot állíthatunk össze: Settlers 2, Panzer Dragoon 2, Megarace 2. Mindegyik a maga stílusának kiemelkedő alkotása lett. Persze ne feledkezzünk meg a stratégia játékok piacán folyó öldöklő iramról sem, melynek legnagyobb nyertesei mi, játékosok vagyunk. Négy műalkotás is verseng e hónapban a kegyeinkért. Az akciójátékok hívei pedig egyenesen kezét csókolhatnak a kiadóknak, annyi nekik való csemege lát mostanában napvilágot.

Két különlegességre hívnám fel még a figyelmet. Az első a rejtvényoldalunkon található. "Forma 576" néven találtok ott egy kétfordulós feladványt, amely az idei hungaroringi Forma 1-es futam tiszteletére fogant és nagyon értékes nyereményeket rejt. A fejtörő nagyon nehéz, de aki veszi a fáradságot és fellapozza az idevonatkozó szaksajtót és almanachokat, az számíthat arra, hogy testközelből élvezheti a verseny hangulatát.

A másik, komolyabb érdeklődésre számot tartó oldalunk a legutolsó: a 48. oldalon villanásnyi interjút olvashattok az Élő Legendával, Martinnal, aki az 576 Szív TV-beli műsorának kapcsán nyilatkozott múltjáról, jelenéről és a jövőéről.

Zolee

VIRGIN INTERACTIVE

Fittyet hány a nyári kánikulára a kiadók gyöngye, hiszen sorozatban érkeznek hírek felőlük. Kezdjük a sort egy vérbeli akciójátékkal, a **PRAY FOR DEATH**-szel. A kiadó által "fantasy beat 'em up" kategóriába sorolt anyag fantasy eleme a játék előtörténetéből adódik. A Halál a vállalkozó szelleműeknek még egy lehetőségét ad, hogy visszatérjenek az élők



sorába: kiválasztott lelkek megküzdehetnek egymással az életben maradásért, majd végül a Halált is legyőzve visszatérhetnek a földi létbe. 12 féle bizarr karakter közül szelektálhatunk: skizofrén sorozatgyilkos, Bruce Lee leszármazottja vagy akár egyiptomi istenség bőrébe is bújhatunk. A játékban 5 harctípusban tehetjük próbára tudásunkat: 1-, vagy 2-játékos üzem-



mód, Tag Team lehetőség (hárman a többiek ellen), tréning és a Death Match, amiben maga a Halál az ellenfelünk. Természetesen minden karakter rendelkezik jónéhány speciális mozdulattal - mellékelt képeink ezt próbáltam bemutatni. A hozzáértők azt is érzékelhetik a képekből, hogy ez nem a Virgin leglátványosabb játéka lesz: valóban, az ára is középkategóriás. Ez annak a tendenciának a jele, ami Nyugaton is felütötte a fejét, mely szerint már nem vásárol mindenki ész nélkül, néhány zsetonnal magasabb ár játékok sorsát döntheti el. Megjelenés július elején.

A fiatalabb korosztályt célozza meg a Lucasarts/Virgin páros nyáron megje-



lenő produkciója, a **MORTIMER & THE RIDDLES OF THE MEDALLION**. A 10-12 éveseknek szánt ismeretterjesztő játék a komolyabb Lucasarts fejlesztések szintjén mozog, főleg a videobetétek nagyon látványosak. A sztori dióhéjban



(apukák, anyukák figyelem!): a gonosz Lodiuss egy ellopott mágikus medállal állatok életerejét szívja ki, melyek azután kővé válnak. A mi feladatunk megtalálni a rossz célra használt medált, mely azonban darabjaira hullott szét, s így számtalan helyen okozott az állatvilágban kövédermedést. Egy kisfiú és egy kislány, nomeg Lazlow professzor háziállata, egy repülő óriáscsiga indul útnak, hogy 24 óra alatt kiszabadítsa dermedt álmából a világ valamennyi állatát. A játék az állattani, környezetismereti, a reflex- és kombinációs készséget fejleszti játékos formában.

SUPER STREET FIGHTER 2. Van-e széles e hazában olyan valaki, ki ezt a nevet nem ismeri? Biztos, hogy nincs. Erre a



tényre blazírozik a Capcom/Virgin team is, akik több évvel a konzolos megjelenés után immáron PC-re is elkészítik a játék konverzióját. Az eredeti változathoz képest a 12 World Warrioron kívül helyet kap a játékban 4 "külsős" is: Dee Jay (a bivajerős jamaikai harcos), Feilong (a kínai küzdősport-specialista), Thunder Hawk (az amcsi wrestling hős) és Cammy (a brit különleges kiképzésű ügynök). Természetesen innen sem hiányozhat a töméntelen mennyiségű speciális mozgás, sőt a 4 új belépő mind-



egyikének lesz titkos támadása is. A program öreg korára való tekintettel ez a játék is mérsékelt áron kerül majd a boltok polcaira. Megtekintését mindenképpen ajánlom, mert a fejlesztésénél külön gondot fordítottak a minél kisebb minimumkonfiguráció elérésére (486/33, 4 mega). Megjelenése a napokban várható.

És hogy az igazán ingyencék se lógassák az orrukát, a mammutcég nekik is tartogat egy meglepetést. Világraszóló csoda van készülöben a Cryo Interactive fejlesztésében, amire természetesen a Virgin harapott rá elsőként. A Wing Commander a maga 90 percnyi videobetéteivel farokbehúzza bújhat



meg a **HARDLINE** 120 perces, fullakciós, több millió dolláros költségvetéssel készülő jelenetei mellett. Az első IGAZI interaktív játéknak titulált műben 1998 Amerikájában találjuk magunkat, amely addigra a drogok, bűnözés, prostitúció és fegyverkereskedelem viperaféskévé vált. Ez a szétzilált társadalom melegágya a Szektaként emlegetett, idegen civilizációból érkezett, az emberi agyat megtámadó vírusnak, amely tízezerrel szedi áldozatait. A film - ugyanis nyugodtan mondhat-



juk annak - főhőse teljesen egyedül marad ebben az őrzítő közegben, szeretteit és valamennyi barátját elragadja tőle az ismeretlen eredetű kór. Kiválasztott ő, a Szekta Istenének egyedüli ellenfele. Hősünk viszont nem tud semmiről, csak azt érzi ösztönösen, hogy fel kell tartóztatnia a ragály terjedését akár az élete árán is. Az ő emberfeletti harcát az Ismeretlennel mutatja be az FMV új császára. A látványosságok között olyan, direkt a produkció kedvéért leforgatott jelenetek szerepelnek, mint amikor egy helikopter áttörve egy felhőkarcoló üvegtábláit bezúg a legfelső szinti irodahelyiségbe, vagy egy olajszállító teherautó betör egy raktárépületbe, hogy ott aztán riptyára robbanjon. Voltaképpen nem is a film a játék betétje, hanem a köré épül fel a kaland és akcióelemekkel megspékelt akció. A cselekmény számtalan szálon fut, több mint 25 féle környezetben játszódik, 6 szereplő segít a rejtély megoldásában, 60 perces folyamatos soundtrack szolgáltatja a talpalávalót... Nehézbombázónak ígérkezik az anyag. A megjelenését harmadik negyedévre datálják.

CORE DESIGN

A szamurájok és császárok korában, a fiatal ninja, Kuwosawa azt a feladatot kapja, hogy hajtson végre orvtámadást a tartományi kormányzó ellen, aki a Sötét Erők hatalmába került és végveszéllyel fenyegeti a japán császárságot. A helyszínt démoni erők szállták meg, nemcsak emberi, hanem túlvilági és misztikus lények is feltartóztatják missziója során. Mondanom sem kell, hogy a hőst mi ala-



kítjuk, méghozzá a Core Design összes megjelenő játékában, a NINJA-ban. A japán környezetbe helyezett akció/kalandjáték izometrikus 3D-s ábrázolást használ a harcok megjelenítésekor



(renderelt figurákkal és texture mapping technikával kiegészítve), s a kamera állandó mozgásban van, hogy mindig a legjobb szögől láthassuk magunkat és ellenfelünket. 15 különböző helyszínen játszódik a keleti misztikára épülő sztori, s legalább félszáz féle ellenféllel hoz össze bennünket a sors. A bemutató képek alapján sokat sejtet a játék, de még elég sokat kell aludni a befejezéséig, úgyhogy türelem.

A platformjátékok megreformálásán dolgozik a cég másik fejlesztőgárdája, akik a SWAGMAN című eposzt készítik ro-



hamléptekben. A sztori szerint Zak és Hannah, a testvérpár a gonosz Swagman mancsai közül akarja megmenteni a Szép Álmodók Tündérékeit, hálából a sok kellemes

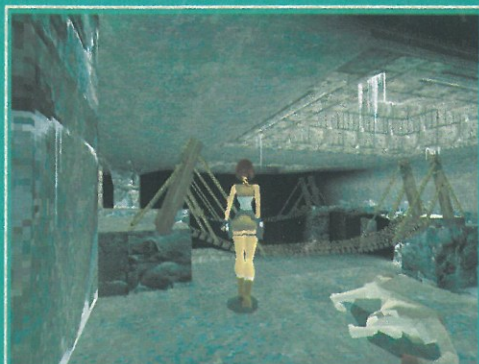


álomért, amivel bearanyozták az éjszakákat. A játék stílusa leginkább a puzzle/kaland/platformjáték kategóriákat ötvözi magában, a majd' 20 helyszínen kulcsokat, varázstárgyakat és infókat kell szerezni a továbbvezető ajtók kinyitásához és a felsőbb szintekre jutáshoz. A helyszínek két fő kategóriába sorolhatók: a valós világban és a Swagman birodalomban, azaz a rémálmok síkján játszódókra. A két szereplőt egyszerre irányítjuk, szimultán játszunk a két figurával. Egy az életünk, egy a halálunk. A képekre pisztolván láthatjátok, hogy a figurák 3D-s renderelési technikával készültek, melyek animációi tényleg lebegőek (több, mint 100 fázis szereplőnként). Ami nem látható a képeken, az a cucci hanghatások, amelyek egy pillanat alatt átváltnak vészjósló zörejezzé, amint átsétáltunk egy tükör-warpon a Rémálmovilágba. Nos, forradalminak azért nem érzem, de jópofának mindenképpen. Majd elvállal, hogy kinek lesz igaza - de csak ősszel.

A cég igazi durranása a TOMB RAIDER lesz, amely egy kívülálló perspektívájából szemlélte akció-kalandjáték lesz. A hozzá mellékelte infó alapján teljes mozgásszabadságot ígérnek a fejlesztők - s ezt



személyesen le is teszteltem még a londoni ECTS idején: valóban így igaz. A texture mapped háttérrel előtt maximális szabadsággal mozoghatunk, futhatunk, ugorhatunk, lőhetünk és mászhatunk hősnőnkkel, akinek egy ősi, mágikus erővel rendelkező amulett megszerzése a célja. Az animációk minőségére elég egy adat: egyedül csak a női főszereplő mozgását 2000 animációs fázis képzil. A helyszínek az antik világból valók: piramisok belső járatai, katakombák, alagútrendszerek, földalatti paloták - mindezek négy hatalmas kiterjedésű és egymástól nemcsak háttérben, hanem megoldandó talányokban, csapdákból és ellenfelekben is homlokegyenest különböző területre oszlanak



el. Minden szinten vannak rejtett, csak komoly erőpróbák során bevezethető termek, járatok, kiszögellések, amelyek a későbbiek során igencsak hasznos tárgyat



vagy fegyvert rejthetnek. Tehát abszolút nem kitaposott egyenes úton jutunk el az üdvösséghez, hanem keményen meg kell szenvedni érte. Főleg a mászási és reflexképességeink lesznek próbára téve. Az akciókat állandóan mozgó kamerák lencséin keresztül élvezhetjük, melyek igen látványos pillanatokat "örökíthetnek meg". Az év egyik legnagyobb siker-várományos játékának megjelenése öszre várható.

Sokkal hamarabb, mitöbb a napokban várható a BLAM! MACHINEHEAD piacradobása, amelyről érdemes még egyszer néhány beharangozó szót ejteni. A science fiction történet szerint egy



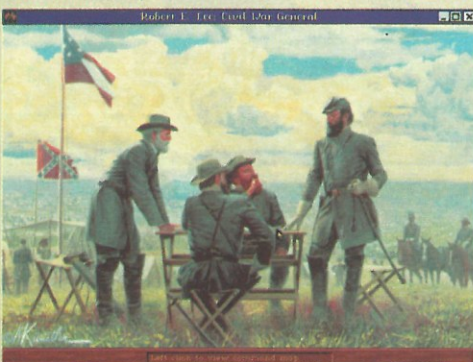
örült génmanipulátor likvidálni akarja az egész emberiséget a saját maga által fejlesztett vírussal. Persze mi egy doktornő személyében beleszólunk a levesébe és a már mutanizálódott óriás pókokkal, förtelmes legyekkel, denevérekkel felvesszük a harcot. Szabad 360 fokban mozogás, nagyon gyors és pontos hátterlekpézsi rutin, folyamatos akció, változatos helyszínek, pofás FMV átvezetőképsorok. Na és azok a bazinagy robbanások...

SIERRA

Rendhagyó hírcsokrunkat az egyik legnagyobb múltú szoftver-guru alkotásaival zárjuk. A legközelebb megjelenő játéka az Impressions által fejlesztett **CIVIL-**



WAR lesz, amely az amerikai polgárháború vérvizataros időszakába kalauzolja el a stratégiai játékok szerelmeseit. A játékban vagy Lee tábornok vagy a szövetséges erők oldalán bocsátkozhatunk harcba és játszhatunk le 7 történelmi ütközetet. Mint minden hadvezérnek, nekünk is a taktikai lépéseken és hadmozdulatok



megtervezésén túl a saját hadseregünk moráljával és hírszerzéssel is foglalkoznunk kell; mindezt csak az egér használatára hagyatkozva. Az SVGA grafika látványos részletességgel ábrázolja a korabeli térképek alapján megrajzolt terepet, illetve a lovasság, gyalogság és tüzérség minden mozdulatát, sőt a történelmi hűség kedvéért leforgatott csatajelenetek és fontosabb megmozdulások filmbejátszásokon is figyelemmel kísérhetők. Számos korbeli festmény és újkori reprodukció szabályos almanachná teszi a játékot. Megjelenése június közepén várható.

A stratégiai játékok megszállottjai nem panaszkodhatnak, hiszen az Earthsiege alkotóitól **CYBER STORM** címmel egy re-



mekbeszabott produkció kerülhet hamarosan a karmaik közé. A játékban az emberi irányítás alól kitört, fellázadt robotok ellen kell felvenni a küzdelmet. A sa-

ját mechánkat, melyekből akár 25 féle is a rendelkezésünkre állhat, ízlés szerint tápolhatjuk, felfegyverezhetjük, morális tulajdonságait módosíthatjuk, hogy minél szívósabban tudjanak a lázadó robotok ellen küzdeni. Azonban vigyáznunk kell, hiszen a túlfűtött, állig felfegyverezett

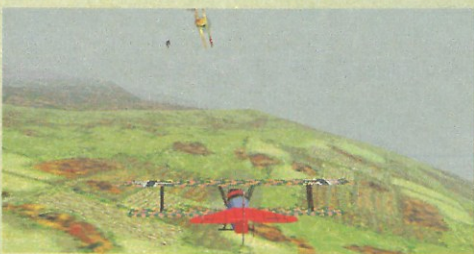


mechá is öntudatukra ébredhetnek és akár ellenünk is fordulhatnak. Az intelligens pályagenerátornak köszönhetően soha nem fogunk ugyanazzal a helyzettel találkozni, mind az ellenfelek taktikája, mind a generált táj játékonként változik, a lejátszható missziók száma tehát gyakorlatilag végtelen. A renderelt figurák látványos mozdulatokra képesek, az akció folyamatos, pazar jelenetekben nem lesz hiány. A future-feelinget fokozandó állati szép animációs betétek, információs file-ok is tartoznak a játékhoz. A napokban debütáló játék csak Windows alá installálható.

Az I. Világháború légi ütközetei az emberiség egyik legtisztább, legnemesebb és legnagyobb tudást igénylő harci cselekmények voltak. Az óriási tudást, tapasztala-



tot és az ellenfél maximális tiszteletét megkövetelő ütközetekben egy Manfred von Richtofen, alias Red Baron nevű férfiú tűnt ki leginkább vakmerőségével és eredményességével: egymaga több mint 80 gépet szedett le az égről. Az ő bőrébe és Fokker típusú repülőjébe bújhatunk immá-



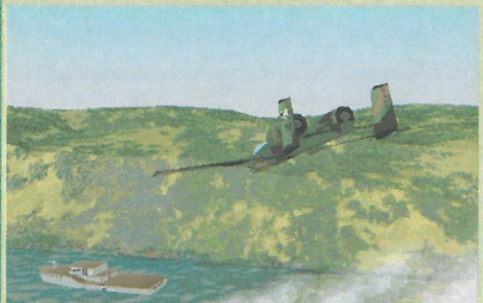
ron másodszer a **RED BARON 2** című szimulátorban. A játék a korszak egészen fantasztikus adattárával (földtani, repüléstörténelmi, történelmi adatokkal) rendelkezik, melyből minden indításkor újabb és újabb missziókat generál. Természetesen

nemcsak Fokkert vezethetünk, hanem 35 különböző, a legutolsó csapszegig korhűen leképzett gép is rendelkezésünkre áll, hogy kipróbáljuk tudásunkat. A program érdekessége a történelmi hűségen túl az ellenfelek intelligenciája: valóban taktikáznak, megpróbálkoznak a lehetetlennel is, csak hogy túljárjanak az eszünkön. A teljesítendő missziók között erős légvédelemmel támogatott stratégiai pontok: gyárak, raktárak, ellenséges repülőterek bombázása, kökemény légiharc és még egy Zeppelin lég-hajó útjának biztosítása is megtalálható. Az SVGA grafika persze csak Pentiumon ajánlott, de a VGA módba kapcsolva is remek grafikával találkozhatunk majd. Piacra dobása ez év novemberében várható.

A szimulátorok kedvelői idén el lesznek kényeztetve, hiszen még egy baró játék napvilágot lát a Sierra prezentálásában, meghozza a közeljövőben. A **SILENT THUNDER - A10 TANK KILLER 2** a sikeres A10 Tank Killer című szimulátor folytatása, feltuningolt változata. A legendás, "elpusztíthatatlannak" titulált gépcsoda az amerikai légierő kötelékébe tartozik és azt regélik róla, hogy égő motorral, sérült szárnyal is visszatér a bázisára, annyira profi konstrukció. A játékban egy hétpróbás pilótát, Jack Haggartot személyesítjük meg, aki azt a feladatot kapja, hogy három, a világbékét veszélyeztető politikai



diktátort kifüstöljön a rejtékhelyéről: szám szerint 24 missziót kell teljesíteni a végképernyő eléréséig. A levegő-föld ütközetekre specializált, komoly fegyverzetet a hasa alatt cipelő legenda szimulálása hálás feladat: a jól kivitelezett pirotechnikai trükkök (robbanások, lövedékek becsapódása, füstfelhők) és a földközeli jelenetek



mind a látványosságot fokozhatják, ha jól vannak megcsinálva. Ezért is fordított a Dynamix oly nagy gondot ezeknek a részleteknek a kidolgozására; az erre a feladatra kifejlesztett grafikai rutin itt mutatja meg először, hogy mire képes. A helyszínek Kolumbiától, a Közép-Keleten át egészen Koreáig terjednek, ahol az alkotóknak olyan természeti jelenségek megvalósításához is volt képük, mint égő fűrotornyok, vízesések vagy kanyonokkal mélyén hőmpolygó hegyi folyam. Mindez SVGA-ban, Win95 alatt, közvetlenül a CD-ről folyó hangeffektekkel. Már csak néhányat kell aludni...

SNOWJOB

Javában tart a nyár New Yorkban, izzó betonzsungel a város. A bágyasztó hőség ellenére azonban a Gonosz nem alszik, egy veszedelmes kokain kartell hálózza be a várost. Nem számolnak viszont a fiatal és szép ügyésznővel, Lara Calabrezevel, aki rendíthetetlenül veszi fel a harcot a bűnözéssel. A banda főnöke egészen magas körből kapja az utasítást: ideje, hogy egy .357-essel nyugdíjazzák az ügyésznőt.

azzal együtt, hogy csak 15 év a javasolt korhatár, az eredeti helyszínek, a formás sztriptíz táncosnők, és a tökéletesen kiválogatott statiszták mind-mind azt a benyomást keltik, mintha valóban New York

Ki akarja eltenni láb alól a csinos ügyésznőt?



Ha a táncosnőt túl sokat maceráljuk, könnyen megjárhatjuk.

FESZÜLT HANGULAT VÉR NÉLKÜL

A már jónéhány hónapja beharangozott SnowJob tehát megérkezett végre. Két okból már eleve sokat ígért: egyrészt, mert a Studio 3DO adta ki, másrészt, mert az előzetes fotókon, no meg a játék borítóján is Tracy Scogginst (egy hazánkban talán nem annyira ismert színésznőt) láthattuk feszes tűzpiros lakruhában egy pisztolyt szorongatva. Talán vannak, akiket most elkeseríték vele, de a játék ennek ellenére egyáltalán nem egy "olyan" játék, ugyanis nincs benne túlfűtött erotika, vagy brutális, vértől fröcsögő erőszak. Aggodalomra azonban semmi ok, mind-

alvilági figurái között járnánk.

ÚJ JÁTÉK-MENET

A képeink alapján bárki azt hihetné, hogy a SnowJob is csak egy szokásos FMV játék: azaz rengeteg video és nulla játék. Erről azonban szó sincs. Igaz a főbb események filmként peregnek - s ez nem is baj - ám a játék állóképeken, s nem is akármilyen állóképeken zajlik. A helyszíneket valamilyen különleges optikával vették fel, amit aztán a gépünk alakít vissza rendes képpé, és aminek az eredménye az, hogy eredeti, digitalizált helyszíneken 3D-ben, 360 fokos szögben bármerre nézelődhetünk, vizsgálódhatunk. Sőt, a foto-CD-ket megközelítő minőségben a képek részleteire rá is zoomolhatunk.

A FELADAT

A játékban a feladatunk tulajdonképpen nem is az

ügyésznő, hanem annak egy régi barátjának, Jock Lamontnak az irányítása lesz. Jockot, az new yorki ex-zsarut régi partnere, Wires hívja vissza a városba, aki egy kódolt üzenetet talált az Interneten, amiből az derült ki, hogy Snowman, a helyi bandedző utasítást adott ki Lara meggyilkolására. A "munkát" Lara születésnapján akarják elvégezni, tehát hét napunk marad, hogy összegyűjtjük a nyomokat, bizonyítékokat, megfejtsük a kódolt üzeneteket, titkos hang-, illetve videofelvételeket készítsünk, s így végül megmentjük a kedvesünket.

Mint az az iméntiekből kiderül, nagy szerepet kap az idő, minden napra megvan a teendő, s ráadásul vannak olyan események, amelyeknél az adott nap adott órájában kell a megfelelő helyen jelen lennünk. A másik fontos dolog a pénz, ez ugyanis ha elfogy, szintén véget ér a játék. A túlzott nehéz-

A látszat ellenére nincs túl sok erotika.

ség elkerülésére azonban a játékba már eleve beépítettek egy cheat módot: az Interneten (mármost a játékban) a daily.hint címen az aznap szereplő összes tárgyhoz, személyhez rövid magyarázatot olvashatunk. S bár a pénz teremtésére a játékban is van lehetőség, az Interneten erre is van csalás.

EGY KIS FILM-KRITIKA

Talán Tracy Scoggins egy kicsit furcsa a konszolidált ügyésznő szerepében, de azért meglepően jól alakítja, igaz ez el is várható tőle. A főszereplőnk már halványabb színészi teljesítményt nyújt, a Szomszédokba még elmentne, de hát egy ilyen produkcióba azért jobban válogathattak volna. A jelentéktelenebb figurák viszont - mint például hősünk informátora, Luis, a laza stílusú piti bűnöző - maxi-



Hogy megtörjük Luis hallgatását, alkalmazzunk egy kis erőszakot.

Ez a piros Sedan mindig 12.30 körül parkol itt. Ezzel szednék be a lövét?



A játéktérmi gép toplistája egy kódot rejt magában.



9600

snowjob Kiadja: Studio 3DO

3 D O

90%

Shoot 'em up és PC. Két olyan fogalom, ami - mindezekig - szinte kizárta egymást. A ricegős scroll, a spritehibák és a komolyabb akcióknál zéróra fékeződő képernyőfrissítés nem tette lehetővé, hogy élvezhető alkotások jelenjenek meg erre a gépre is. A shoot 'em up megmaradt a konzolok privilégiumának. A konfigurációk fejlődésével és

JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR

A szigorúan Windows 95 alá íródott anyag nagyon jó. Ezt előre le kell szögezni, mert sok a hitetlenkedő: van, aki a stílustól, van aki a Windows-felülettől idegenkedik. Én sem vagyok egy nagy stílusbarát, de egyszerűen kivételt kellett tennem.

Az ellenséges hajókat kilőve
bónuszfegyverekhez juthatunk.

ALL SHIPS DESTROYED
BONUS WEAPON

A Win 95 forradalmi lehetőségeinek megjelenésével azonban a fejlesztők előtt olyan sugárutak nyíltak meg, amik segítségével ebben a stílusban is megvetheti a lábát a PC. Ezt bizonyítja az Electronic Arts pártfogoltja, az Epic Megagames fejlesztése, a Fire Fight.

Az izometrikus, többszintű scrollal, pazar látványeffektusokkal és hanghatásokkal felvértezett játékokban egy úrsiklót irányítunk, amellyel a képernyő alján folyamatosan kiürülő feladatcsoportokat kell végrehajtanunk és közben minden ellenséges objektumot és repülő tárgyat elpusztítanunk. Az előbbi jócskán bővített

mondat nem volt véletlen: végrehajtható misszióink többlépcsűsége, s elég sok zavaró tényező állja közben utunkat. A felségterületüket védő repülők még a leglazább ellenteltek közé tartoznak; a hőkövetős rakétákkal operáló légvédelmi ütegek, a fák és egyéb tereptárgyak rejteké-



A látványos robbanások,
amikről beszéltem.
A tűz még ropog is...

ből tüzelő ágyúk és a mozgásérzékelő aknáknak adják a játék sava-borsát.

☉
Azért nem kell elcsüggedni, hiszen opcionálisan bekapcsolható siklónk köré egy auragyűrűm, ami az elsődleges célpontot (ajánlott haladási irányt) és a közeledő veszélyt is jelzi. Jó szolgálatot tesznek továbbá az egyre nagyobb hatóerejű, adott épületek vagy repülők szétlövésével

hozzáférhető fegyverek, melyek azonban sajnos nem végtelen töltettel állnak rendelkezésünkre. A hajónk irányítása joystickkal, billentyűzettel, egérrel, vagy ez utóbbiak párosításával történhet - eléggé kényelmesen és megbízhatóan. Az éppen aktuálisan kitűzött feladat a képernyő alján villan fel, s menet közben is kapunk néha instrukciókat. Figyeljünk a bal felső sarokban lévő számot, amely a tölteteink számát jelöli; ha nullázódik, ak-

A fák lombjai
alá besuhanva
sajnos nem
hűsölhetünk
zavartalanul.



A futurisztikus raktártelep
az egyik legszebb helyszín.

FIRE FIGHT

Az első igazán élvezetes
shoot' em up WIN 95 alá!

Ugye
milyen
szép?

Minden egy képbe sűrítve: robbanás,
lombos fák, auragyűrű, ellenséges
objektumok és gomolygó köd.

kor komoly zürbe kerülhetünk. Éppen ezért minden kilőtt ellenfél hült helyét nézzünk át (repüljünk át fölötté), hátha kiadott magából egy kis municiót vagy más csecsebecsét. A jobb felső sarokban - opcionálisan - látható szám a pajzsunk állapotát jelzi. Ha túl sok sebet kaptunk, hangjelzés is figyelmeztet a veszélyre: jobb lesz olajra lépni.

☉
A játék nem tartalmaz forradalmi újításokat (ha csak az auragyűrűt nem vesszük annak), de minden annyira átgondolt és megtervezett benne, hogy csak jót tudok róla mondani. A háttérnek 3-4 szintes mélységig kiképezettek, a parallax scroll sima, a gomolygó robbanások mellett elhaladva szinte érezzük a perzselő hőt, a vizuális orgazmus csúcsa pedig az, amikor a fák lombja és hegyek bércei alá besiklik és el-elűnik az űrhajónk.

fire fight

Kiadja:
EOA

PC: 486/66, 8MB RAM, WIN95, VGA, CD

91%

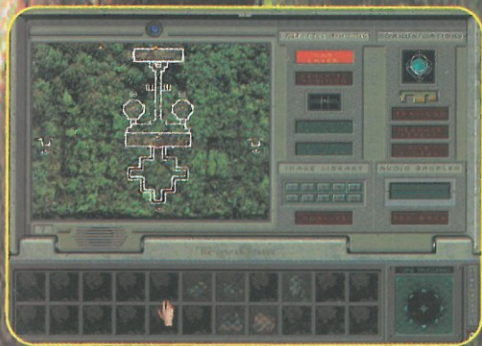
CONGO

DESCENT INTO ZIND!

MAJMOT REJT A DZSUNGEL MÉLYE!

A név sokak számára ismerős lehet: nemrég játszották a mozik több-kevesebb sikerrel. Most előrukkolt a Viacom Media a film kalandjáték adaptációjával, mely ott folytatódik, ahol a film abbamaradt. Jacket személyesítjük meg, aki Travis kérésére visszamegy Congoba, s az ősi romok alatt nyugvó bánya gyé-

mantjainak ered nyomába. A játék csak Windows alatt fut, de tűrhető sebességgel. A grafika tényleg nagyon élhető, s az egyik helyszínről a másikra vezető animációk is alig maradnak el az álló helyszínek minőségétől. A hangok remek "dzsungelhangok", tökéletesen illeszkednek a játékhoz.



Satellite mapping: műholdas fénykép a helyről, ahol kalandozunk. A Map layer funkcióval térképraajzolatot helyezhetünk rá, melyet a játék során találunk. A Remap to position-nel új felvételt készíthetünk tartózkodási helyünkről, A Set homing signal-lal pedig megjelölhetjük jelenlegi helyünket, ahová ezután iránytűnkkel könnyedén visszatálhatunk. A Select marker-rel a megjelölt helyek között válogathatunk (ilyen az imént leírt, vagy más adó-vevő szignálja).

Image library: A kézikameránkkal készített fényképeket (max. 10 db.) analizálhatjuk, az idegen nyelvű szövegeket lefordíthatjuk a gép segítségével.

Communications: A chip az adáshoz szükséges. Ha bent van, hívhatjuk Travist a **Travicom** gombbal, s segítséget kérhetünk tőle (egyszer ha ad a játék folyamán). A **Repeat message**-dzel az előző üzenetet hallgathatjuk ismét meg, a **File Access** gombbal pedig a rendelkezésünkre álló file-okba olvashatunk bele.

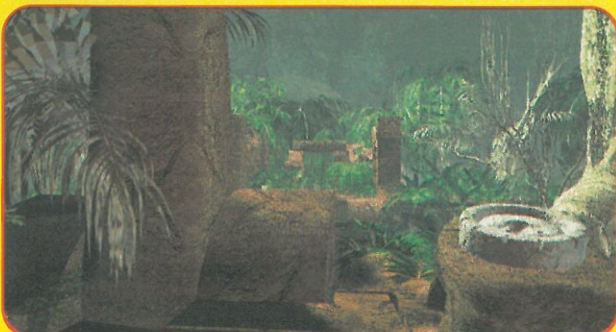
Audio sampler: A puskamikrofonunkkal történt hangfelvételeket játszhatjuk vissza.

Elég szegényes intróval kezdődik a játék: megkapjátok Travis üzenetét, majd elindultok egy repülővel Congo felé, s ejtőernyővel ugrotok le a sűrű dzsungelbe. Egyedüli cucc egy kés, mellyel keressétek meg a nem messze landolt Travicom csomagot, s pattintsátok fel a zárját. Benne amolyan modern túlélőkészlet lapul: a fentebb részletesen ki-elemzett digitális személyi titkár, egy kézikamera, mellyel hieroglifákat, térképeket vehetünk fel tárolásra, analizálásra, lefordításra. Emellett egy remek gumicsónak is birtokotokba kerül, mellyel majd utazgathattok a folyón - melyről jó tudni, hogy délről északra folyik. A játék elején még sűrűn üzenet Tarvis, persze teljesen feleslegesen, csak ösztökélni akar, hogy mihamarább szerezzétek meg a "gyémántjait". Egy közeli expedíció

hölgytagjától is kaptok üzenetet: finoman visszaküld oda, ahonnan jöttetek, s arra kér, nehogy megzavarjátok az expedícióját holmi önös érdekből. Kerekedjétek fel a csónakkal, s az egér segítségével navigáljatok a keleti partra. Itt egy póruljárt fickóba botlotok, akit egy apró szuronnal tettek el láb alól. A kígyóval egyelőre nem tudtok mit kezdeni - semmi gond, ha meg-

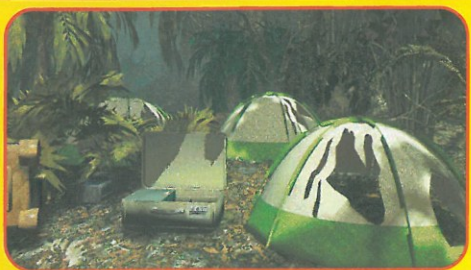
mar, mivel ha meghaltok a játék onnan folytatódik, ahol a baleset történt. Pattanjatok be gumicsónakba, s evickéljétek át a nyugati partra. Itt egy hídra leltok, ami a romokhoz vezet, s nincs még leengedve. Emellett egy hieroglifákkal televesett kövön találtok egy fűvócsövet, s a köv közepén lévő vajúban némi mérget, amiben feltétlenül fürdessétek meg a nyilacskát. Tegyétek a

mérgezett nyilacskát a fűvócsőbe, majd keressétek meg ismét kígyó bácsit, aki egy jól irányzott fűvástól jobb létre szenderül, s szabad az út tova. S mit rejt a dzsungel mélye: egy kő majomfejet, mely remek szolgálatot tesz a híd leengedésében. Menjétek vissza, s helyezétek a fejet a híd melletti kőlapra: láss csodát, a szerkezet beindul, és a híd leereszkedik.

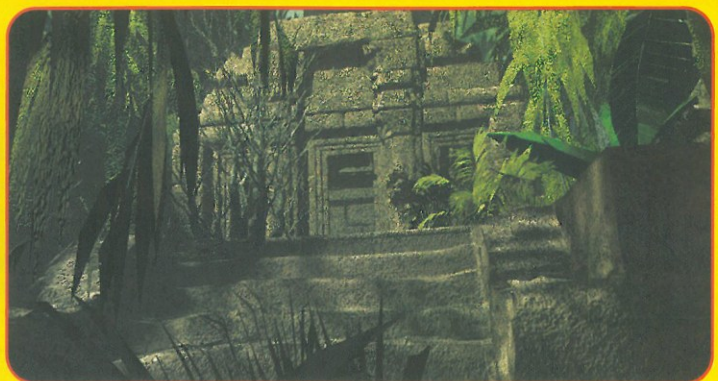
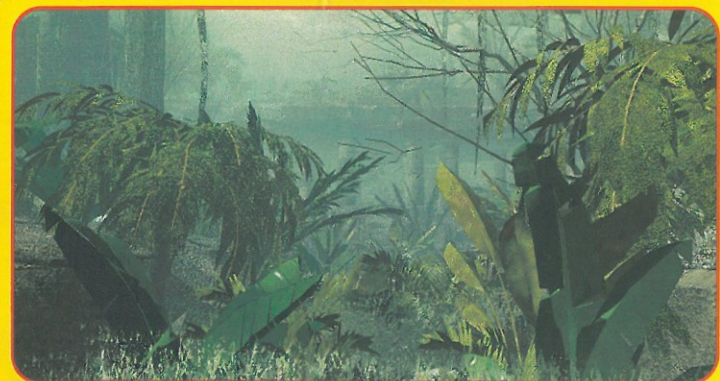


Hogy az izgalmak fokozódjanak, amint átértetek, a híd szépen leomlik - így nincs visszaút - s egy segélykérő üzenetet is kaptok a expedícióvezető hölgytől, akit valakik megtámadtak a bányában, s most a teljes kétségbeesés határán a halál torkából küldi felétek talán utolsó üzenetét a hölgy. Azért ennek illik majd utánajárni.

A híd túloldalán balra fordulva egy kőgolyóra akadtok - ilyenből még ötöt kell összeszedni. Keressétek meg az expedíció táborhelyét, s vegyétek magatokhoz a sátorvasat, s a bögrét a bokor alól. A táskáról készíthettek egy képet analízálás végett, s kiderül róla: kódkártyával nyílik. Egyelőre ilyen nincs, úgyhogy bolyongjatok egy kicsit a romok között: található két hasonló kis terem, melyek közepén egy-egy kőtárcsa lelhető, melybe a bögrét betéve és elforgatva egy színttel lejjebb lehet jutni. Mielőtt lemennétek, nézzetek körül a termekben: egyikben egy kis rádió-adót találtok, a másikban egy kódkártyát. Az egyik alsó szinten pedig ráakadtok a második kőgolyóra. A romok között található egy köbe vésett térkép - érdekes lefotózní, analízálni, s felrakni a map layerrel, hogy tudjátok merre van a hat kőgolyó - ugyanis mind a hatot be kell gyűjteni, hogy lejuthassatok a bányába. Evvel a karcolt térképpel szemben leledzik egy kötél - csak arrébb kell lökni a rágurult kődarabot. A sátorvasat kössétek rá, majd vessétek be magatokat a dzsungel mélyébe. A sátrak és a romok között, a folyó partján egy kőfej pihen, ami pechetekre a vízbe köt ki, amikor megpróbáljátok elvenni. A tendő csak megkeresni a folyó másik felét, s kihalászni a fejet. A dzsungel keleti részén keressétek meg a mérges gázokat pöfögő valamit, s helyezétek rá a csónakot, majd kutassátok fel



a forró lávadarabkát, s görbítsétek meg rajta a sátorvasat. Nézzetek át a dzsungel nyugati felébe, s a ragacos fa nedvével kenjétek be a adót. Mivel már nálatok van a kódkártya, kinyithatók a bögrédöt: benne egy sugárzás-detektorra, egy puska-mikrofonra, egy jelzőkészülékre és egy IC-re letek, melyre komoly szükség is van, hisz a régi mostanába mehetett tönkre. Cseréljétek ki az IC-t, s hívjátok fel Tarvist, hogy segítsen kinyitni az audiózáras rekeszét a bögrédnek. Elmondja a kódot, s a benne rejlő két gépfegyvertár máris a tiétek. Most mondjuk nézzetek el abba a terembe, ahová a bögre forgatásával jutottatok le, és nem volt semmi benne: a fali mélyedésbe helyezétek a folyóból kihalászott fejet, forduljátok meg gyorsan, s vegyétek magatokhoz a a harmadik golyót.



Keressétek meg a bánya bejáratát, s a puska-mikrofon segítségével vegyétek fel a lihegő vadmajom hangját, s keressétek fel felvételekkel a dzsungel keleti részén utban álló majmot: játsszátok le neki a felvett hangot, mire megjed, s eliszkol. Innen már csak né-

hány lépés a negyedik kőgolyó. Az ötödik nincs a helyén, de ha felkeresitek Amy-t, aki egy betanított majom, s kezére szerelt fordítókészülékével kommunikálni is képes, ráleltek a golyóra. A probléma csak az, hogy Amy játszogató vele, s nem adja oda. Dobjátok rá a raga-

csos adót, s a radaron követni tudjátok a mozgását. Kergessétek a nyugati részbe úgy, hogy a hármas kereszteződésnél legyen, majd szemből fussatok felé, s így zsákutcába fut. Itt némi győzködés árán nektek adja a golyót. A hatodik golyó helyét állapítsátok meg ti a

térképről. Adaléknak csak annyit, hogy megszerzéséhez a kampós kötelet kell használni, s mászni egy nagyot. Valamikor ilyentájt rátokcsörög az expedícióvezető, s elújságotja, hogy sikerült neki és néhány emberének beszorulnia egy föld alatti vereben. Szép kilátások!

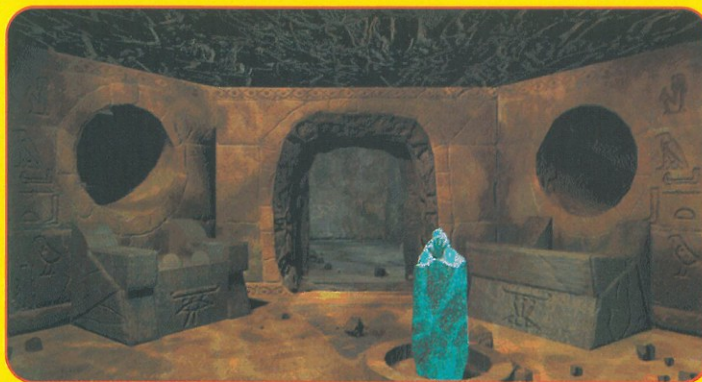
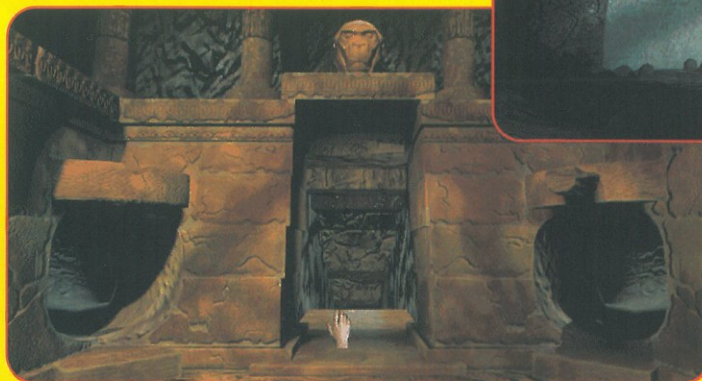
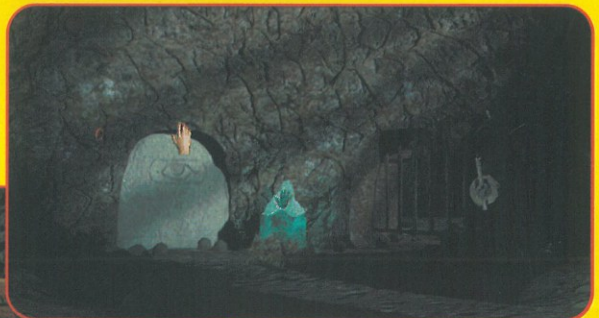


Innen csak egy lépés a bánya: a tölténytárcákat szereljük a két megfelelő gépfegyverre, s a tár felszerelése után azonnal kattintsatok a jelzőkészülékkel a gépfegyverre, hogy ne benneteket löjjen szitává. Ezután menjtek a bánya ajtajához, s kezdjétek betenni a golyókat: középső sor bal, jobb, felső sor bal, jobb, alsó sor jobb, bal (a helyes sorrendet a jobb és bal oldalon lévő oszlopokról lehet leolvasni a sugázmérő segítségével).

A bányában egy kis labirintusjáték következik: irány balra, majd a sugázmérővel nézitek meg, mely járatok felett van három csillag, s azokon menjtek tovább. A csontokkal teli teremben használjátok a puskamikrofont, hogy megtudjátok merre nem liheg gorilla.

Lássuk mire letek az utolsó felvonás helyszínén: mehettek jobbra vagy balra, lemászhattok két csövön, vagy előre indulhattok. A bal cső érdekessége, hogy a különféle "váltókkal" többfelé is vezet. Menjtek először előre, s a rács mögött vegyétek magatokhoz Amy hátzísákját. A következő teremben a kristályt megérintve kinyílik egy kis kőszekrény, s a bánya alaprajzát találjátok benne - készítetek róla képet, s analizáljátok. A másik kristályt megnyomva elfordul a fal, s egy kijárat jelenik meg előttetek. Lépjétek be, s üssétek meg a gongot, aminek vegyétek is fel a hangját. A morgó gorilla elől fússatok a másik terembe, s amikor már majdnem belép, érintétek meg a kristályt, mire a elforduló fal bezúzza ökelmét, csak a keze marad meg nektek - természetesen tegyétek el. Menjtek vissza a kezéshöz, s induljatok el balra. Az itt lévő kristályt a majomkézzel érintsetek meg, s a mögötte lévő rajzot fotózzátok le. Állítsátok a kart balra, és menjtek tovább, s a három tekerőt addig forgassátok, amíg a híd le nem ereszkedik. Bent állítsátok a kart balra, majd menjtek ki a csőhöz, s guruljatok le rajta (irányítás az egérrel, lehetőleg ne a lábában kössetek ki). Lent vegyétek magatokhoz a combsontot, majd állítsátok át az előbb átállított két kart az ellenkező állásba, s guruljatok le: lent tegyétek a "váltóba" a combsontot, állítsátok át, majd a hídnál lévő váltót jobbra, s a másik váltót balra. Ha minden jól megy, az expedíciótól nem messze köttök ki, egy lézerefegyver és egy detonátor társaságában. A fegy-

vert vegyétek magatokhoz, s a detonátort hozzátok működésbe. Az eredmény: a többiek megmenekülnek, ti pedig egy ismerős terembe gurultok, s veletek gurul egy fura korong is. Na, innen csak néhány lépés a vég - ajánlom figyelmetekbe a jobbra lévő csövet és folyosót, melyeken át egy rácsokkal elzárt gorillára akadtok, aki nagyon ideges Amy hangjára - mellesleg Amy-t is itt találjátok. Valahogy osonjatok be a vadmajomhoz... Aztán meg ott van az a gumicsónak, ami Amy hátzísákja mögött van, s éppen nem éritek el... Nomeg a víz, sok-sok láva, és a gyémántok! Sok szerencsét hozzá!



c o n g o Kiadja:
Viacom



486DX66
8MB RAM
SVGA
2X CD ROM
SB

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

A hátterek valóban
gyönyörűek, de ez kissé
kevés manapság.

83%

A francia játékgyártás mára már világszerte kivívta magának az elismerést. Hogy ez minek köszönhető? Minden bizonnyal annak, hogy mindig minőségi, jól megtervezett játékokkal állnak elő, s ez az Adeline-ra különösképp igaz. Frederic Raynal 1993-ban hagyta ott az Infogamest, és alakította meg ezt a kis céget, s első művével, a Little Big Adventure-rel rögtön meg is alapozták (igaz inkább csak Európában) a karrierjüket. Raynal mindig valami újat akart létrehozni, s ez nem nagyon illett az Infogames kényelmes, Alone in the Dark klónokat gyártó üzletpolitikájába, ezért döntött az



"Gyere maci, nem fog fájni!"

"Sajnálom, de én erre a gladiátor cuccra igényt tartok!"



új cég alapítása mellett. Az Adeline filozófiája: ha valami olyat akarsz alkotni, amiről már tudod, hogy hogyan kell, inkább ne is fogj neki.

A Time Commando tulajdonképpen a Little Big Adventure második része előtt csak egy kisebb akciójátéknak indult, ám úgy tűnik, Adeline-ék nem képesek kis játékokat alkotni. Az alapötlet egy akciójáték volt, amit ugyanúgy, mint az Alone in the Darkot, különféle kameranézetekből játszhatunk, csak azzal az "apró" különbséggel, hogy a

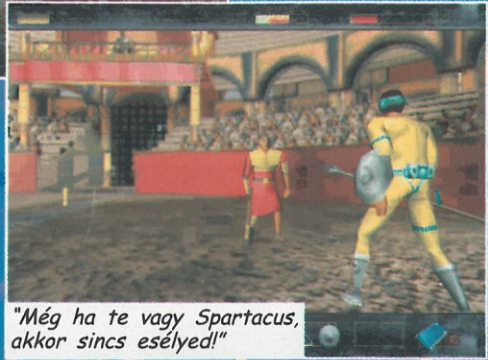
"Kőfaragó barátom, több megrendelést nem fogsz befejezni."



Ez a japán hölgyike a szó szoros értelmében megpróbál elcsépelni minket.



kamera mozog, követi a hősnöket. A munka elindult, bár az alkotók sokszor voltak azon a ponton, hogy lehetetlen megcsinálni. Eredetileg a játékot '95 karácsonyára szánták, ám ez a dátum egy kissé eltolódott. Most azonban, hogy már láttuk az elkészült anyagot, elismerjük: megérte a fáradozást. Egyelőre a PC-k sajnos még nem képesek tökéletes 3D-s grafikát valós időben mozgatni, így az alkotók - 3D Stúdióval illetve Softimage-dzsel SGI gépeken - rendezelt, tehát előre le-



"Még ha te vagy Spartacus, akkor sincs esélyed!"

gyártott pályákat készítettek. Ezeken egy irányban haladhatunk, esetleg egy-két titkos helyiséget találhatunk néhol. A szereplők azonban real time-os polygonos megoldással készültek, ráadásul a mai elvárásoknak megfelelően, texture borításokat kaptak, az összhatás tehát fantasztikus.

EGY KIS IDŐUTAZÁS

A játék története valahol a nem is olyan távoli jövőben indul, amikor a mikroprocesszorok műveletvégző sebessége már a fénysebesség határait súrolja, s ezért a teljesítmény növelése érdekében a fejlesztők magát az időt próbálják manipulálni. A komputerek legbelső magját másik dimenzióba helyezik el, ahol az idő milliószor gyorsabban telik. Hősnök, Stan, komputer karbantartóként tengeti az életét, csupán egy hobbija van: a body building. Stan a Hadörténelmi Központban dolgozik, ahol a letűnt korok legnagyobb harcosait

tanulmányozzák, s mindezt egy hatalmas szuper komputer segítségével végzik. A bajok ott kezdődnek, amikor a komputer adatállományát egy veszélyes vírus fertőzi meg, ami a központban egy jókora robbanást okoz. Hősnök - szerencsétlenségére - pont ekkor van szolgálatban, a probléma orvoslása tehát rá hárul. Nem sejtheti még mi vár rá: a vírus tíz időzónát hozott létre, ezeken kell magát átverekednie, hogy végül a komputer magjához elérje, lekapcsolja az egészet.

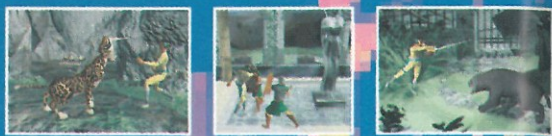
NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

Először is az őskorban kezdjük meg utunkat. Itt még csak kavicsok, bunyók, dárdák állnak a rendelkezésünkre, igaz a ránk támadó medvék, kardfogú tigrisek, és ősemberek ellen még ezek is hatásosak. A játékményt igen egyszerű: **bunyóznikell, és elvenni az ellenfeink fegyvereit, amiket a számbillen-tyükkel vehetünk**



Szerzetesek, katonák... Hát senki sem hagy nekünk nyugtot?

használatba. Fegyvereket azonban nem csak az ellenfelektől, hanem bokrokban és hasonló helyeken keresgélve is talál-



TIME
ROBBANÁS
AVAGY EGY



A párbajteremben a lovagokat könnyedén egymásra uszíthatjuk.





"Jó kis bárdod van, öregem!"

reken kívül találhatunk majd életeteket, energiát és a vírus elleni szert is. Ez utóbbit a pulzáló kúpoknál tudjuk használni, ez tulajdonképpen az időlimit kitöltésének felel meg. A kúpok mellelleg ellenőrzési pontok is egyben, magyarul ezeken a helyeken - csak úgy mint a pályák végénél - a gép automatikusan állást ment, tehát mindenképp érdemes őket felkutatni. A haditechnika persze az időzónák változásával folyamatosan fejlődik, s természetesen ezzel egyetemben az ellenfeleink képességei is. A második pá-

hatunk. (Ezekon a helyeken egyébként a gép segítségképpen egy kis szignált is játszik, hogy ott keresgéljünk.) A fegyve-

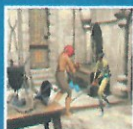
lyán például már a római korban találjuk magunkat, ahol a kardforgató tudományunkra is szükségünk lesz. Később, a vadnyugati zónában vagy a jövő lézercsatáiban pedig nem árt, ha a célbalövessel sem állunk hadilábon.

A játék hangulata döbbenetesen jó. A csodálatos hátterek gyakran maguk is aktív résztvevői a játéknak, például a vadnyugaton fel kell robbantunk egy egész pajtát. Az ellenséges figurák gyönyörűen lettek animálva, s mindehhez a vizuális élményhez

A conquistadorok lekaszabolása után Cortezt megszegyenítően irthatjuk az aztékokat.



egy western-filmben - még azt is láthatjuk, amint az ellenfeleink lövedékei néhány centire tőlünk belefúródnak a talajba.



COMMANDO

A HADTÖRTÉNETI KÖZPONTBAN, KOMPUTERSZERELŐ IDŐUTAZÁSA

telibe talált hangfejek párosulnak. Egy-egy ököcsepás hangosan puffan, a vadállatok ordítanak, a halálra sebzett katonák nagyokat nyögnek, a puskák závarzata a töltéskor diszkrétén kattan. Erről jut eszembe: a játékban nincs össze-vissza lövöldözés, a táraknak meg van az a kellemetlen tulajdonsága, hogy ki szoktak fogyni, a muníció pedig elég szűkre szabott.

A jövő cyberhölgyei igen attraktívák, ám nem túl kedvesek.



"Gyere te pribék, kardélre hánylak!"



Ez szerencsére az ellenteltekre ugyanúgy vonatkozik, mint ránk. Az irányítás és a küzdelem szintén tökéletes. Alig néhány gombot kell használnunk: az ugrás, a keresés és a küzdelem billentyűjét, némeg az irányokat. Háromféle támadás és egy védekezés van. Lőfegyvernél persze nincs védekezés, ellenben van töltés. Az ellenséges golyókat elől csupán menekülni lehet, ilyenkor - mint

A játék tehát állati szuper, egy mondatban jellemelve: kihozza a maximumot, amit manapság egy PC-től el lehet várni.

time commando

Kiadja:
EOA



8MB RAM
486DX2
2XCD-ROM
"SVGA"
SB, SBPRO, GUS,
ROLAND

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Egy kis Alone in the Dark mozgó kamerával.

94%

Nocsak! Colorado Slim és bandája?



XTreme

RACING

SUPER MARIO KART - IMMÁR AMIGÁN IS!

Amikor végre kezembe került a játék, már alig vártam, hogy kipróbálhassam. Az előzetesek szerint valami eszméletlenül lehetett számítani, és hála Istennek nem

de támogatja a null-modemes, illetve a modemes játékot is. 8 különböző kocsival száguldozhatunk a pályákon. Az ellenfeleink intelligensek és ezáltal nehezebbé vá-

MITŐL DÖGLIK A LÉGY?

A játék 3 különböző típusú pályán játszható, lehetőség van Kupát vagy Bajnokságot játszani. A képernyőbeállításaink automatikusan el-

mentődnek. Ezen kívül lehetőség van extra kamerák elhelyezésére a pályán. A kamerákat bárhol rakhatjuk, akár egy másik autóra, a kocsink hátuljára, vagy pe-



Az osztott képernyőn akár három játékos is összemérheti tudását.



A különböző helyre letett kamerák megteszik vizuális hatásukat.

kellett csatlakoznom. A játékot a Siltuna Software készítette és a Black Magic gondozásában jelent meg. Maga a játék egy texture mapped grafikájú autóverseny, Super Mario Kart stílusban. Állítható a pixel-



Aknára futni nem a legkellemesebb dolog. De a legszebb öröm a káröröm.



Magányos rendőrautó száguldása a kietlen messzeség felé...

nagyság 2x2 2x1 1x1-es méreteken, és természetesen 256 színnel. A játék támogatja a bővítőkártyákat is, és szerencsére van belőle CD32-es verzió is. Lehetőség van akár 8 játékos üzemmódra is, 4-en tudják 1 gépen játszani,

lik a harc. Sok pálya közül választhatunk, játszhatunk vizes pályán éppúgy, mint radioaktív terepen. Ezen kívül lehetséges Battle mode-ot is játszani, ahol az a lényeg, hogy mindenkit letakarítsunk a pályáról. Természetesen kilőtt ellenfeleink száma elmentődik.

dig a pálya bármely részére. Lehetőség van a kamerák zoomolásának, forgatásának és követő módjának bekapcsolására is. Játék közben nagyon sokféle tereptárggyal találkozhatunk, úgyhogy ne lepődjön meg senki, ha egy Lemminggel, netán egy cápával találkozik a pálya bizonyos részein. Viszont nem csak más-

NÉHÁNY SPECKŐ

Nagy pozitívuma a játéknak, hogy HD install is jár hozzá, így a wincseszterrel rendelkezőknek nem kell a lemeztöltőgétre várniuk. A játszhatóságról csak annyit, hogy kezdetben nehéz, de aki legalább kétszer-háromszor játszik vele, annak rövid idő múltán fekszik az irányítás. Nem sokkal a játék megjelenése után új pályákat és Tournamenteket is adtak ki hozzá, és várhatóan a napokban megerkezik a pályaszerkesztő is. Akkor viszont mindenki kedve szerint készíthet új pályákat, s így a stílus szerelmesei tuti nem fognak unatkozni.

xtreme racing Kiadja: BLACK M.
A1200, A4000, HD INSTALL
88%

A helyszínek változatosságát jól példázza a képsorozat



REJTVÉNY

Úgy látszik, túl könnyű lett a múlt hónap feladványa, mert többszáz megfejtő közül senki sem hibázott! A helyes megfejtés tehát a következő: **1. CYBERIA 2. FX FIGHTER 3. HEXEN 4. LEGEND OF KYRANDIA III 5. PYROTECHNICA**

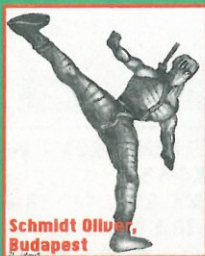
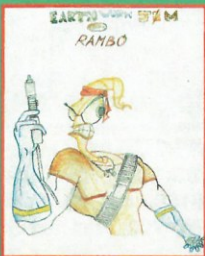
A szerencse egy nőnemű fanatikusként kedvezett, név szerint **Csatai Juditnak, Egerből**. Reméljük szereti a baseball satyest! Az "áltaai ajándécsomag" tartalmát viszont nem árulhatjuk el, hogy meg ne rohamozák érte.

Ebben a hónapban a Gremlin Interactive jóvoltából egy **totálisan abnormális Normality szuperpakkot** (póloval, napszemüveggel, mousepaddal, Normality-képeslapokkal és egyéb csemegékkel megspékelve) sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi egyszerű kérdésre:

Az alábbi játékok közül melyik nem a Gremlin nevéhez fűződik?

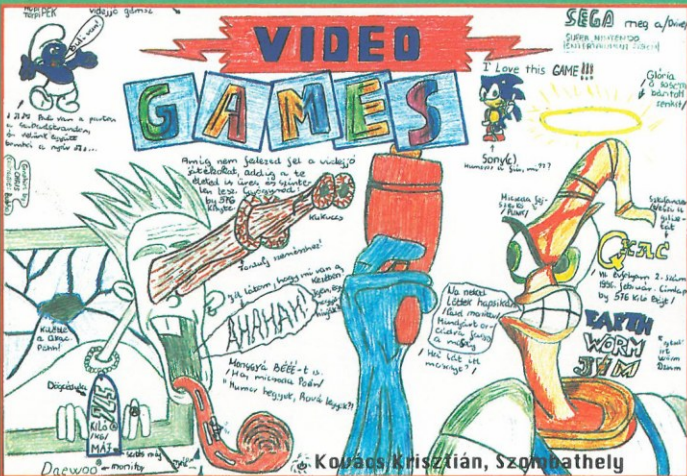
1. Impossamole 2. Urban Strike 3. Litol Divil 4. Desert Strike 5. Narco Police

PIKTOGRAMOK



BY OLVASÓK

Ha úgy érzitek, hogy Ti is vagytok ilyen ügyes "piktorok", küldjétek el műveiteket az újság címére. Jutalmatok nem marad el.



C64

- NEWCOMER ●
- STREET ROD ▲
- BBURAGO RALLY ◆
- ALIEN 3 ◆
- VENDETTA ◆

AMIGA

- SYNDICATE ◆
- HOLLYWOOD PICTURES ◆
- ALIEN BREED ◆
- LOST VIKINGS ◆
- FLASHBACK ◆

PC

- NEED FOR SPEED ▲
- MK3 ◆
- WARCRAFT 2 ▼
- DUKE NUKEM 3D ▲
- DESCENT 2 ◆

KONZOL

- MK3 ▲
- EARTHWORM JIM 2 ▲
- KILLER INSTINCT ▼
- DONKEY KONG C. 2 ▼
- EARTHWORM JIM ◆

JELMAGYARÁZAT:

- = HELYBEN MARADT
- ◆ = ÚJ BELÉPŐ
- ▲ = ELŐRE LÉPÉS
- ▼ = VISSZALÉPÉS

FORMA 576 REJTVÉNY

Kinek ne dobogtatná meg a szívét a Forma 1-es autók lenyűgöző látványa, dübörgése, fantasztikus sebessége, a versenyzők már-már valószínűtlen pontossága? Talán olyan is akad köztetek, aki figyelemmel kíséri a Forma 1-es futamokat, s ha lehetősége nyílik rá, augusztusban a Hungaroringen tölti a forró napokat. Nos, az **1996-os év szenzációja a GRAND PRIX 2 szimuláció megjelenése**. Ennek kapcsán a **Forma 1 Ostermann Kft.** jóvoltából 3 tribünjegyet sorsolunk ki olvasóink között, s ez még nem minden! **Az eredeti GRAND PRIX 2 program vásárlói között további tribünjegyeket, a 16. életévüket betöltötték között egy V.I.P jegyet és egy különleges szolgálati jegyet sorsolunk ki.** Ez utóbbit nem lehet megvásárolni, kizárólag a Forma 1 bennfentesi juthatnak hozzá, illetve a GRAND PRIX 2 vásárlói közül egy szerencsés nyertes.

Az újság olvasói "kétfutamos" tesztjátékban vehetnek részt, melyek a Hungaroringről (versenyzőkről, pályákról, csapatokról), illetve a Forma 1 szabályairól szólnak. **Júniusban és júliusban egy-egy tesztlap jelenik meg az újságban, melyeket kitöltve, a második futam végén egyszerre kell beküldeni a következő címre:**

576 Kbyte, 1389 Budapest, Pf. 132.
A borítékra írjátok rá: **FORMA 1.**

FONTOS! Aki figyelmesen elolvassa a GRAND PRIX 2 szimulációs program magyar nyelvű kézikönyvét, sok segítséget kap a tesztlapok kitöltéséhez.

Az újságban játszó és a programot megvásárló játékosok közül a végső győzelemért a 30-30 legjobb a Pozsonyi úti boltunkban körmérkőzésben mérheti fel tudását a kormánykerék mögött ülve a GRAND PRIX 2 Hungaroring futamán. **Tehát ne csak az ész, hanem ezúttal az ügyesség is döntőn, vezess a megszerzett tudással!**

I. FUTAM: KI MIT TUD A HUNGARORINGRŐL?

1. Milyen hosszú jelenleg a Hungaroring versenypálya?
a/ 4.014 m b/ 3.810 m c/ 3.968 m
2. Milyen hosszú volt a Hungaroring versenypálya megépítésekor?
a/ 4.160 m b/ 4.014 m c/ 3.968 m
3. Ki tartja a hivatalos pályarekordot?
a/ A. Senna b/ N. Mansell c/ A. Prost
4. Mikor rendeztek először Forma 1 versenyt futamot a Hungaroringen?
a/ 1985 b/ 1986 c/ 1987
5. Melyik évben dönt el már a Hungaroringen, hogy ki lesz a Forma 1 VB győztese?
a/ 1992 b/ 1993 c/ 1994
6. Ki nyert leggyakrabban a Hungaroringen?
a/ M. Schumacher b/ N. Piquet c/ A. Senna
7. Hány pályaelőnöri poszt található a Hungaroringen?
a/ 25 b/ 23 c/ 27
8. Hány box található a Hungaroringen?
a/ 13 dupla b/ 15 dupla c/ 26 szimla
9. Ki nyerte az 1995. augusztusi F1 futamot?
a/ D. Hill b/ G. Berger c/ D. Coulthard
10. Mekkora sebességet érnek el a célegyenesben a F1-es autók?
a/ 330 km/h b/ 250 km/h c/ 280 km/h
11. Hány kanyar van a Hungaroringen?
a/ 9 jobb és 9 bal b/ 9 jobb és 8 bal c/ 7 jobb és 8 bal
12. Milyen széles a célegyenes a Hungaroringen?
a/ 12 m b/ 14 m c/ 16 m
13. Melyik csapat nyerte az első hungaroringi versenyt futamot?
a/ Camel Lotus b/ Marlboro Mc Laren c/ Williams Honda
14. Ki szerezte eddig a legtöbb pole-pozíciót a Hungaroringen?
a/ A. Senna b/ N. Mansell c/ N. Piquet
15. Mi volt Gerhard Berger legjobb hungaroringi helyezése?
a/ 2. hely b/ 3. hely c/ 4. hely
16. Melyik évben kellett az előírt körszámmal korábban leinteni a versenyt a Hungaroringen?
a/ soha b/ 1986 c/ 1987.
17. Ki nyerte meg 1991. évben a magyar Forma 1 futamot?
a/ T. Bousten b/ A. Senna c/ N. Mansell
18. Melyik évben volt a leggyorsabb edzésidő a Hungaroringen?
a/ 1992. b/ 1993. c/ 1994.
19. Melyik évben futották a leggyorsabb versenyt futamot a Hungaroringen?
a/ 1992. b/ 1993. c/ 1995.
20. Melyik években volt a Magyar Nagydíj versenytávja 78 kör?
a/ 1986 és 1987. b/ 1986, 1987 és 1988. c/ 1986 és 1988.

TROLL

KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!

MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

**AZ ANIME
LEGJAVÁ!
LEGENDÁS ÉS
LEGFRISSEBB
VIDEÓK!**



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:
- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

Videódigitalizáló - és MPEG
lejátszó kártyák, CD írók,
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

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

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
Gravis Ultrasound OEM 16 bit, WAVE táblával	10.400,-
28.800-as Fax-modem (MWAVE) + h.kártya + üzenetrögzítő	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software	
+ 10 ajándék CD lemez	120.000,-
Pentium 100-as CPU	19.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	5.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban
Komplett gépek teljeskörű összeszállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

Minden nap más-más két termékből
AKCIÓ!
Folyamatosan a legjobb áron!

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ
DX4-133 99.990 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony
PENTIUM 100 MHz 134.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 15" LR MONITOR, 1.3 GB HDD
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony

4/36 RAM	4.992 Ft	8/36 RAM	9.992 Ft
DX4/133 CPU	6.600 Ft	16/36 RAM	18.480 Ft
P100 CPU	19.900 Ft	14.4 FAX	8.500 Ft
6xCD ROM	9.900 Ft	28.8 FAX	18.696 Ft
2GB SCSI	58.296 Ft	850 HDD	22.500 Ft
S3 32 VGA	4.512 Ft	S3 64 VGA	5.280 Ft

Áraink nettó árak.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

**AZ 576 KBYTE SAJÁT
JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL
RENDELKEZŐ**

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST
GYAKORLOTT ANIMÁTOROT ÉS
PROFI PROGRAMOZÓT.**

**A REFERENCIAMUNKÁKAT
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!**

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

- 1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
- 1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
- 1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

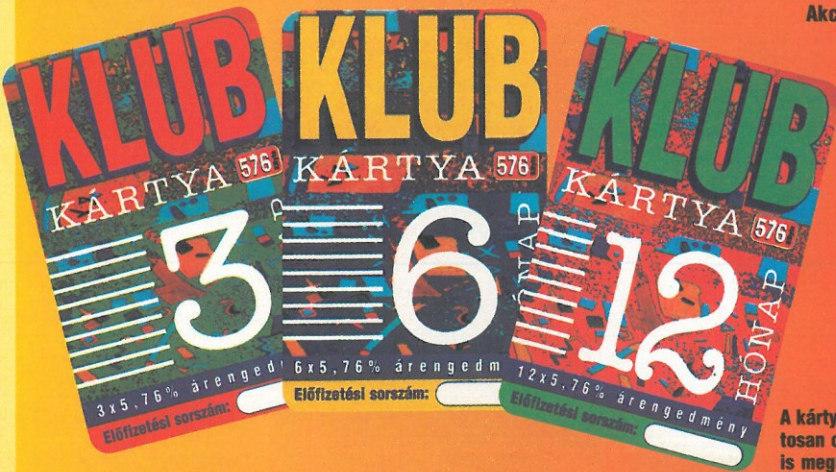
3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgáltatástól rendelsz, mellékeled a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyával nem kaphatsz.



World Rally Fever

Jó vásárt csinált az Ocean, amikor "vérszerződést" kötött a Team 17-nel, hiszen a banda kifogyhatatlan ötletgyárosa immár a második bombájukat robbantják az idei PC-s fronton. A World Rally Fever annak ellenére lehet az idei év legnagyobb versenyautós slágerjátéka, hogy nincsenek benne a valóságot is meghazudtoló, Silicon Graphics járgánycsodák, FMV betétek és a felhőkarcolók felett elhúzó repülőgépek - egyszerűen csak szórakoztató időtöltést biztosít.

A manga továbbra is hódít, a ferde szemű izmos suhancok és bögyös kiscsajok ebben a játékban is főszerepet kapnak. A 8 féle karakter mindegyike más és más tulajdonságokkal bír, egyiknek a gyorsasága, másinak a technikája kiemelkedő; ezen eltérések leginkább a hosszú egyenesekben avagy a girbe-gurba hegyi szertinteken mutatkoznak meg. Sőt, ezek a technikai különbségek az ellenfelek mozgásán is megfigyelhetők, akik mindazonáltal nagyon fífikásak és mindent kihasználnak, hogy kiszorítsanak bennünket a pályáról, vagy más módon kiűssenek a versengésből. Az éppen előzőt versenyző nem rest nekilőgni bennünket az útszéli kilométerkönek, vagy a kerekeink elé dobni egy robbanó szeretetsomagot. Mivel a legjobb védekezés a támadás, ezért tegyünk mi is hasonlóképpen. A fairplay-t egy időre töröljük a memóriánkból.

A 16 pálya tíz ország területén helyezkedik el és változatosságára egy zokszavunk sem lehet. Az angliai

vidék szűk és kanyargós országútjaitól, a new yorki betonzsungel forgatagán át egészen a téli hegyvidéki szakaszokig mindenféle terep megtalálható a repertoárban. Minden szakaszban megvan a terepből adódó nehézségei, amelyek falakkal, kidőlt farönkökkel vagy kötörmelékkel, mint nehezítő tényezőkkel vannak megbolondítva. Ez utóbbi akadályok leküzdésére már a kormányzás sem elegendő, a jól időzített ugratás a megoldás. S ha már az akadályoknál tartunk: ne lepődjünk meg, ha ez egyik kanyarban hirtelen egy birkacsordába botlunk...

Joggal kételkedhettek, hogy mindez élvezhető akár egy DX66-os gépen, pedig isten bizony az! A rutin olyan intelligens, hogy e közepes konfiguráción is pergő játékot produkál (33 képkocka/másodperc), míg ez

az érték egy Pentiumon elérheti akár a 60-as álomhatárt. Az SVGA felbontást ugyan nem támogatja, de szerintem egyelőre alig néhány játék tudja ezt a grafikai módot úgy kihasználni, hogy az élvezhető játékok eredményezzen. S ehhez a cuki játékhoz egyébként sem illenek a tüéles kontúrok. Annál inkább passzol hozzá a könnyed soundtrack és a betalálás hangeffektek, amik a játékok kísérik.

w.r.fever Kiadja:
US Gold

PC: 486, 4MB RAM, VGA, 2XCD, SB

88%

TIME
01:42:27

LAP
2/2

CREDITS
72

Ha jól tévedek, ez a Nevada Sivatag.



A cseresznyefák árnyékában nagy a tumultus.

VADNAK SZÜLETTEM!



Na erről beszéltem: a birkacsorda...



Csak azt nem tudom, hogy mitől sárosak a kerekeim...



Az olasz tengerparton találkozik egymással a régmúlt és a jelen.



WIPE OUT

amiknek a jogait a Sony visszatartotta - ki lett cserélve. A Saturn verzió végül is érdemleg csak egy dologban marad el a PlayStation-ös változattól: sajnós az előzetes pletykákkal ellentétben ez a játék végül

Bizonyára minden Saturn tulajdonosnak kájan vigyort csalt az orcájára a nemrégiben felröppent hír, miszerint a **Psygnosis** és a **Sega szerződést írt alá**. Ez ugyanis gyakorlatilag annyit jelent, hogy az összes PlayStation-ös nagy durranás meg fog jelenni Saturnra is, míg mondjuk a **Sega Rally** igen valószínűtlen, hogy meg lesz valaha a Sony gépére. A megállapodás első eredménye már meg is született: a **Wipeout Saturn** változata, amit ráadásul hamarosan követ a **Discworld**, illetve a **Destruction Derby**. No de térjünk vissza a **Wipeout**ra.

Mindeddig azt hallhattuk, hogy a PlayStation hardverből kezelt vektorgrafikája utolérhetetlen, ezért elég kíváncsivá tett, hogyan fest a PlayStation eddigi büszkesége immár Saturnon. Amint az várható volt, a tūéles grafika ugyan egy kicsit durvább lett, de ami a lényeg: a **grafika sebességéből a programozók egy jótányit sem engedtek**, vagyis a játékélmény teljesen ugyanaz.

Az alapfelállítás változatlan: a jövőben járunk, ahol egy gyilkos versenyen, a **WipeOuton** kell résztvennünk. Négy csapat

Azért legalább egy hetedik helyezést el kéne érni.



A hirdetőtáblák feliratait természetesen lecserélték.



közül választhatunk, milyen színekben akarunk versenyezni, majd azon belül két jármű közül is szelektálhatunk. A bajnokság megnyeréséhez összesen hat pályán kell rajthoz állnunk.

A versenyszabályok szerint minden megengedett: például a pályán lévő színes paneleknél különféle fegyvereket vehetünk magunkhoz (egyszerre csak egyet), melyekkel aztán az ellenfeleinket néhány másodpercre megbéníthatjuk.

A játék alatt ugyanúgy **tombol a fergeteges techno zene**, igaz három szám -

is még nem használja a hamarosan megjelenő linkkábellet. De ne legyünk maximalisták.

wipeout Kiadja: Psygnosis
SEGA SATURN
91%

GOLDEN AXE THE DUEL

A címről valószínűleg sokaknak rögtön beugrik egy tipikus játéktípus: amikor oldalra haladva mindenkit le kell kaszabolni. Nos, ezúttal azonban - ahogy azt az alcímként szereplő **Duel** is mutatja - mégsem erről lesz szó, hanem egy **Street Fighter**-féle verekedős játékról.

Az alapsztori az elődökhöz képest nem sokat változott: sok hold kelt fel az elátkozott háború óta. De ahogy azoknak a sötét időknek az emléke halványodni kezdett, nyomban kitört egy újabb háború. Az idők homályából egy varázs bárd tűnt elő, azt beszélték ezzel a bárdal győzte le Gillius annak idején **Death Addert**, s hogy ez a bárd bármilyen hozzásegíti a tulajdonosát, amit a szíve kíván. Fiatal és öreg, jó és gonosz egyaránt a különleges tárgy varázserejéért szállt harcba. Egy új háború vette kezdetét, az **Arany Bárd háborúja**.

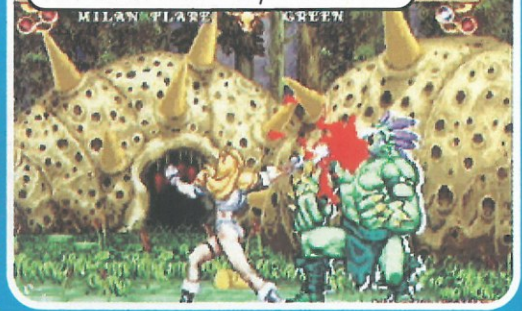
A játék célja tehát adott, most már csak választanunk kell a tíz szereplő közül, s

nekilátni a csihi-puhinak. Gyakorlott **Golden Axe**-esek már régi ismerősöket köszönhetnek néhány szereplőben; itt van például **Death Adder**, a főgonosz az első

részből, aki valahogy visszatért a túlvilágról, vagy a már említett **Gillius**, a viking is. Szintén ismerősök lehetnek a kis rohangáló manók, akikből ugyanúgy mint az előző részeknél, most is varázssitalokat üthetünk ki. Ha ezekből ötöt begyűjtünk (az A+B+C-t lenyomva) extra erőre tehetünk szert, vagy ételeket vehetünk el tőlük, melyek az energiánkat növelik.

A grafika megjárja, bár Saturnon nem számít kiemelkedőnek, és az al-

Nocsak! Greennek is piros a vére?



"Most kettéhasítalak!"



kotók az animációval sem erőltették meg magukat. Mindegyik szereplőnek például csak egy speciális támadása van. A frankó tükröződések és árnyékhatások persze mindenképp pozitívként értékelhetők, s jó dolog a zoom is, magyarul, hogy a kamera közelit-távolít a résztvevőkre, ám ezek sem mondhatóak már nagy újdonságnak. Összességében egy átlagos verekedős játékkal van dolgunk, de a **Golden Axe** rajongók azért biztosan szeretni fogják.

golden axe Kiadja: Sega
SEGA SATURN
76%

A játék elsődleges célja a teljes Amerikai kontinens meghódítása és vetélytársaink megsemmisítése. Ez persze általában nem sikerül a megadott időn belül, s ilyen esetben a gép az összegyűjtött pontok alapján hirdeti győztest. Pontokat szinte minden tettünkkel gyűjtögethetünk. Bónusz jár minden földrajzi felfedezésért (a kontinens leghosszabb folyója például 200 pontot ér), csatákban elért sikerért, a függetlenség kivívásáért és még az egyes körök gyors befejezéséért is.

A történet kezdetén egyetlen hajóval érkezünk az Új Világba, ahol az ismeretlen vidék hatalmas feketeségként vesz körül. A hajón néhány felfedező, katonák és egy csapat telepes utazik (előfordul, hogy öket egy későbbi hajón küldik utánunk), s egyetlen vágyuk, hogy virágzó kolóniát alapítsanak az új földjén. Keressünk egy kellemes partvidéket, tegyük partra az utasokat és fedezzük fel velük a környéket.

IRÁNYÍTÁS

Egy figura mozgatásához válasszuk ki őt, majd a tűzgombot nyomva tartva jelöljük ki az úticélt. Ha egy körben nem jut el odáig, a következő körben újra meg kell adnunk az irányt. Terepen mozgáshoz igazából csak a felfedezők értenek, ők viszonylag gyorsan haladnak min-

den körülmények között. A többi embert nagyobb távolságra érdemes inkább hajón fuvarozni, mint sétáltatni. Ha a nagy térképen elveszne valamelyik emberünk, a Next gombbal mindig a következő, még lélni tudó egységre ugorhatunk. Katonáink mindig kapitányuk irányítása alatt utaznak, s automatikusan követik őt mindenhol. Ha egy egységen kettőt kattintunk, egy ablak jelenik meg. Ebben a Persistent gombot bekapcsolva, emberkénk a következő körben is emlékezni fog legutóbbi parancsunkra. Ezen túl itt nézhetjük meg az egység minden adatát és itt adhatunk ki minden rá jellemző parancsot is.

távolabbi vidékekre, erdőkre a fa, és végül hegyekre, az építkezéshez szükséges fém és arany kitermeléséhez. Ha még keresgélés közben kiválasztunk egy szimpatikus helyet és lenyomjuk a Z betűt, az ott létező település vonzáskörzete kivilágosodik.

A faluról információkat a központon való dupla kattintással kapunk. Itt felül olvashatjuk, mennyi arany, fém, fa, áru és gabona van raktáron, s a következő körben várhatóan hogyan fog ez változni. Új épületet a Build Building gombbal építhetünk. Itt a listában valamelyik épület gombjára rámutatva a felső sorban

káról szintén a két kattintásra megjelenő ablakból tudunk meg mindent.

A Population Detail gombbal a lakosságról kapunk adatokat. Itt a legfontosabb a szabad és lekötött munkások száma, valamint a rendelkezésünkre álló gabona. Ha a szabad munkaerő negatív, nincs elég ember a faluban a feladatok ellátására. Ekkor sorra állnak le a munkák, először a bányászat és kereskedelem. Ha sok szabad munkás van, újabb ipari épületeket kell létrehozni. A Commodity Detail-ben a falu által egy körben termelt és elhasznált nyersanyagok listáját kapjuk.

ÉPÍTKEZÉS

Minden építménynek négy szintje van. A házak első szinten készülnek el, de menet közben némi további nyersanyagért cserébe továbbfejleszt-

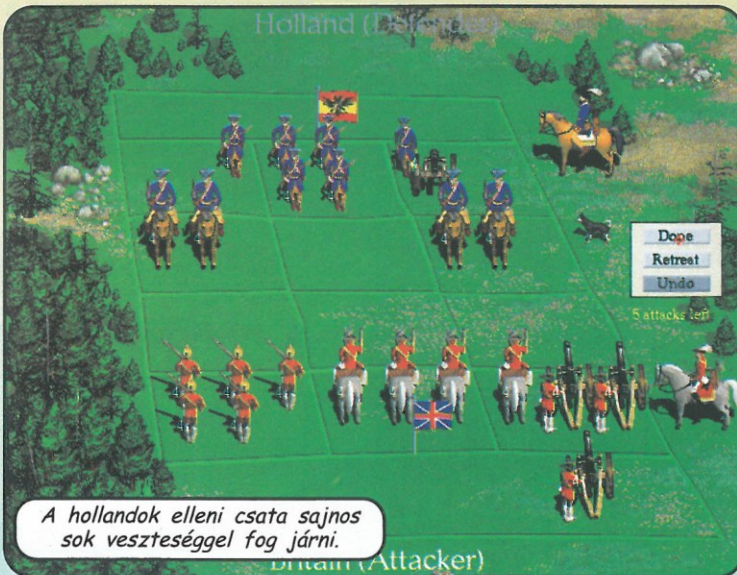
hetjük, hatékonyabbá tehetjük őket. Első lépés-

ként mindig a telep központját kell fejleszteni, ami a jobb működésen túl a falu méreteit is megnöveli. Ha valamit rossz helyre tettünk, a Demolish gombbal rombolhatjuk le. Ilyenkor a nyersanyagok csak egy kis részét kapjuk vissza.

A házak legfontosabb feladata, hogy a falu lakóinak otthont ad-

me g - nézhetjük, milyen nyersanyagok kellenek hozzá, s ezek közül mi hiányzik. A kiválasztott épületet a térkép világos részén, egy sík területen kell elhelyeznünk, s a

Ha telepes csapatunkkal egy kedvező helyet találtunk, építsük fel a telep központját. A települést igazából olyan környékre érdemes tenni, ahol a közelben minden megtalálható. Szükségünk lesz egy sík mezőre lehetőleg folyóval, ahol az élelmet termeljük meg, óceánra, melyen keresztül kereskedhetünk az anyországgal, s elhajózhatunk még



A hollandok elleni csata sajnos sok veszteséggel fog járni.



Az a vödörket cipelő néni alapítja meg első városunkat.

ház a következő körben kezd működni. A hely keresése közben, felül egy százalékos szám mutatja, mennyire fog jól működni az építmény azon a helyen. Később, ha valamilyen tevékenységre specializálódik a falu (azaz ilyen épületből van a legtöbb), ezek termelése tovább javul. Egy kész épületről, az ott folyó mun-

jon (néhány ember lakhat a farmokon és a falu központjában is). Ha nincs elég szállás, az emberek elhagyják a falut, míg ha van szabad hely, gyarapodnak és külső bevándorlók is érkezhetnek. Ezen túl a házakban toborozhatunk új telepeseket, akik további terjeszkedésünket biztosítják (Recruit Settlers).

A farmok az emberek számára szükséges ételt adják. A normálnál nagyobb hely kell nekik és jó, ha van a közelben víz. 1 adag gabona 100 embernek elég egy körre, s ha kevés a kaja, az emberek elhagyják a falut.

Dokkot minden víz mellett építhetünk. Elsődleges feladata a kereskedelem bonyolítása. Ha olyan folyón épült, amelynek nincs kapcsolata az óceánnal, rajta keresztül az anyaországba nem tudunk szállítani. Tengerparti dokkokban ezen túl hajókat is építhetünk.

Fűrésztelepet (Mill) erdőben, vagy a még jobb termelés érdekében dzsungelben, míg a bányákat fennsíkon, hegy és folyó közelében kell elhelyeznünk. Aranyat nagy valószínűséggel csak hősípkás hegyek lábánál találunk. Ércet minden bánya termel, akármilyen rossz helyre is tettük, aranyat viszont csak ott lelünk, ahol felül a százalékos szám 100-nál nagyobb.

A **kereskedőházak (Commerce)** nyersanyagokból árucikkeket állít elő. Minden fajta nyersanyagból egynek rendelkezésre kell állni a kör végén, hogy a munka menjen. Amíg ilyen épületünk nincs, árut csak az anyaországgal való kereskedelemben lehet elég drágán beszerezni, s néhány épület létrehozásához mindenképpen szükségünk lesz rá.

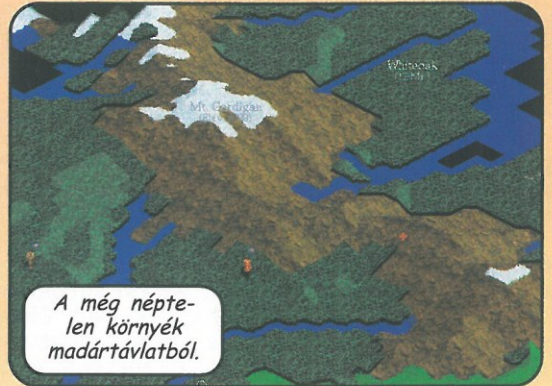
A **templomok** a bevándorló telepések számát növelik, a **kocs-mák (Tavern)** pedig új felfedezőket toboroznak.

Az **erőd** szintén nagyobb helyet foglal. Azon túl, hogy védi a falut, itt képezhetünk ki gyalogosokat, lovasokat és tüzéreket. Az elkészült katonákat egy régi vagy egy újonnan toborzott kapitány alá kell beosztanunk, önmagukban nem kószálhatnak. Az irányításunk alatt lévő csapatok száma is az erődök számától függ, amíg nincs erődünk, legfeljebb 5 egységünk lehet.

Az **akadémián (War College)** katonai kutatásokat végezhetünk. Minden faluban csak egyet építhetünk, de ha több faluban is



Ez kis falunk környéke, néhány földrajzi nevezetességgel.



A még néptelen környék madártávlatból.

van, gyorsabban kapunk eredményt. A kutatásokat súlyos aranypénzsekkel kell finanszíroznunk. Három fontos területet fejleszthetünk, katonáink találati valószínűségét (Improved Offensive Tactics), védekezésük hatékonyságát (Improved Defensive Tactics), valamint vezetőink mindenféle képességét (Leader Research). Ha az első kettőből sikert érünk el, az összes katonánk azonnal alkalmazni fogja az eredményt. A vezetői képességeknél a végén mindig három pontot kapunk, melyet csak új kapitányok kiképzésekor használhatunk fel.

Új kapitányt a Commission Leader gombbal képezhetünk ki. Ekkor néhány jellemzőjét (Leadership - hány egységet irányíthat, Attacks per Combat Turn - egy csatakörben a támadások száma, Movement - egy körben milyen messzire jut és Charisma - a katonák morálját növeli) a kapott pontokat felhasználva módosíthatjuk. A pontok számát a kapitány szintje és az akadémián összegyűjtött pontok határozzák meg. Egy győztes csata után a kapitány további pontokat kap, melyekből ezeket az értékeket növelhetjük (Assign Experience).

KERESKEDELEM

A falu központjában a Trade gombbal az anyaországgal, a bennszülöttekkel vagy más országokkal folytatott üzleteinket tehetjük rendbe. Egy új kapcsolat

létrehozásakor válasszuk ki a partnert, valamint azt, hogy mit adunk és mit kérünk. A kereskedelmi kapcsolatok száma függ a központ szintjétől és a dokkok számától.

Az anyaországgal akár vásárolunk, akár eladunk, csak aranyért kereskedhetünk. Mivel Európa elég távol van, egy-egy üzlet néhány kört is igénybe vesz. Kezdetben aranyhoz és árucikkekhez csak rajtuk keresztül jutunk. A bennszülöttekkel azonnal végbemegy a csere, s itt az árak is kedvezőbbek.

Ha több telepünk van, itt tudunk nyersanyagot az egyik helyről a másikra

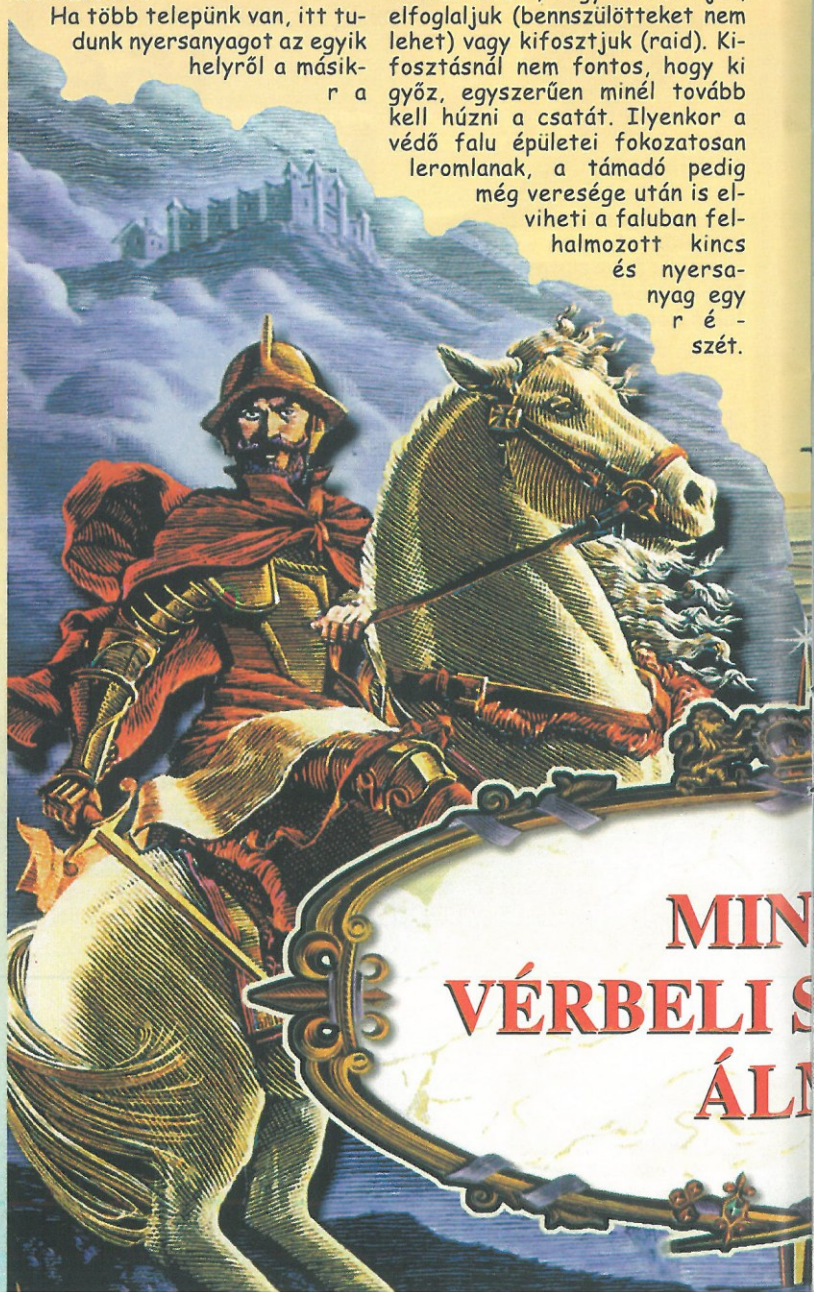
átszállítani (Transfer to Colony) és ugyancsak itt követelhetünk vagy ajánlhatunk fel ajándékokat (Tribute) vetélytársainknak. A létrehozott kereskedőutakat két kattintással módosíthatjuk és a Delete-tel szüntethetjük meg.

CSATA

Ellenséges falvakat és egységeket csak katonákkal vagy hajókkal támadhatunk meg. A támadáshoz katonáink úticéljaként az ellent jelöljük ki. Településnél választhatunk, hogy leromboljuk, elfoglaljuk (bennszülöttekkel nem lehet) vagy kifosztjuk (raid). Kifosztásnál nem fontos, hogy ki győz, egyszerűen minél tovább kell húzni a csatát. Ilyenkor a védő falu épületei fokozatosan leromlanak, a támadó pedig még veresége után is elviheti a faluban felhalmozott kincset és nyersanyag egy részét.



Néhány év alatt a település komoly faluvá cseperedett.



MIN VÉRBELI S ÁLM



Ez a vidék egyáltalán nem emlékeztet Amerikára.



A játék végére már összeérnek a városok a tengerparton.



Csinos partmenti település.

Az útközetek egy háromszor négyes táblán folynak, melyen a tűzerek csak az első sorig mehetnek előre. A mozgathoz és támadáshoz jelöljük ki a katonákat (egyszerre akár többet is), majd a cél téglalapot (ez villog, ha ráléphetek). Itt feladatunk vagy minden ellenséges katonát lelőni vagy az ellenfél zászlaját elfoglalni.

Lépni csak szomszédos mezőre lehet, átlósan nem. A gyalogosok és a tűzerek egy körben csak egyet léphetnek vagy lőhetnek, míg a lovasok vagy kettőt lépnek, vagy legfeljebb egy lépés után lőnek. Egyedül a tűzerek lőhetnek távolabba, abban az oszlopban, amelyben állnak. Egy kör lépéseit a Doneal fejezzük be.

A csata során jó taktikával növelhetjük a találat valószínűségét (a sérülés nagyságát azonban nem

tudjuk változtatni). Ha egy támadásban különböző típusú katonák vesznek részt, a csapás hatékonyabb lesz. Ilyenkor a lővés előtt minden támadót ki kell jelölnünk. A lovasok biztosabban támadnak, ha előtte léptek egyet. Szintén hatékonyabb, ha a támadók nem egy mezőn állnak, hanem körbeveszik az ellenséget. S végül, a tűzérés közelre pontosabban céloz, mint távolra.

Egy körben csak megadott számú katonával támadhatunk. Ez a szám a csapat kapitányának képességeitől függ (s a kapitány alatt látható). Az eltalált katonák veszí-

t e n e k

erejükből (a kis szám az ember lábánál). A legyengült katona gyengébben támad, s eredeti erejét csak a csata után, egy településen pihenne nyeri vissza. A sérült katonák néha pánikba esnek és futásnak erednek. Ennek gyakorisága függ a kapitány karizmájától és az ellenfél vezetőjének hírnevétől.

Saját településeink védelme tulajdonképpen teljesen hasonló módon megy. Az egyetlen különbség az, hogy az ide rendelt katonák mellett minden itt állított erőd képviselőjében 1 tűzér, a falu lakosai, mint gyalogosok (fehér szám jelzi őket) és a közelben élő baráti törzsek harcosai is részt vesznek a harcban. Ha faluban több kapitány és katona is van, a harcot a legjobb társaság veszi fel a betolakodókkal.

Hajócsatában kétféle célunk lehet: az ellenséges hajó elsüllyesztése (Sink), illetve elfoglalása (Board). Elfoglalásnál, miután megközelítettük az ellenfelet, sima csata következik, ahol mindenki gyalogosként vesz részt, a lovasok fele erővel (a tűzerek kimaradnak). A sérült hajókat a dokkban hozhatjuk rendbe.

DIPLOMÁCIA

Diplomáciánkat elsősorban az anyaországgal tartott kapcsolat határozza meg. A jó viszonyhoz időben be kell fizetni az adókat (lehet automatikus, vagy kézi utalás), s nem szabad megtámadni szövetséges csapatokat (a pillanatnyi állapotot a Main Diplomacy ablakban látjuk). Más nemzetekkel csak azután lehet bármi kapcsolatunk, hogy felfedeztük egy településüket. Ezen a viszonyokon változtatni a megfelelő sorban való kattintással tudunk.


Mivel az adók és a diplomácia korlátozásra elég kényelmetlen, egy idő után minden telepes függetlenségre vágyik. A függetlenségi háborút vagy az anyaország haragja (késlekedő adók) és hadüzenete, vagy saját lázadásunk előzi meg. Ekkor természetesen az anyaország csapatokat küld, melyeket három nagy csatában kell legyőznünk a végső sikerhez. Menet közben a Sue for Peace-

szel visszavonhatjuk a dolgot, két nyert csata után pedig a Sue for Commonwealth-szel nagyobb szabadságot és kevesebb adót érhetünk el, de egyben lemondunk függetlenségi törekvéseinkről is.

Bennszülötteknél függetlenség helyett a szövetség kiküldtása jelenthet nagy lépést. A többi bennszülött törzs persze harcolni fog ellenünk, de a legyőzött törzsek katonai szövetségesek lesznek.

ÉRTÉKELÉS

A doboz felirata szerint a játékot olyanok készítették, akik maguk is megszállott játékosok. Ez meg is látszik rajta, hiszen szép, izgalmas, akár hetekig is képes lekötni az embert. Az egyetlen problémám vele az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. Ez azonban lehet érdeme is, hiszen sok remek előd legjobb megoldásait sikerült összegyűjteni benne. Különösen izgalmas szórakozást jelent azoknak, akik öten hatan összeállnak és modern vagy hálózatot keresztül mérik össze erejüket. Aki pedig a gép ellen vág neki, annak biztatásul csak annyit ír a kézikönyv: 'A gép nem csal, de nehéz szinten előnyösebb feltételekkel indul'.

conquest otw		Kiadja: Interplay
		486DX/66 8MB RAM SVGA 2xCD ROM SB
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 Á G Z E N E B O N A		
Amerikát már sokan felfedezték, de ilyen látványosan még senki.		
<h1>83%</h1>		

DEN
STRATÉGA
MA!



1996 ISMÉT A SÁRKÁNY ÉVE!

Alig egy év telt el, s most ismét beléphetünk a Panzer Dragoon enyhén szólva szürrealis fantáziavilágába. Lásuk, hova is érkeztünk! Az ősi idők háborúi után egy genetikai mutáció következtében az emberiség majdnem teljesen kihalt. A háború miatt, ameddig a szem ellát, csak kopár pusztaságokat látni, a túlélőket mutáns fenevadak tizedelik. Néhány száz év elteltével azonban az emberiség alkalmazkodik ehhez a kegyetlen világhoz, még néhány vad teremtményt sikerült is megszelídíteni, köztük a struccszerű Khourieatokat.

A településeken irtóznak az újabb

gyorsabban vágtazik, és egyszerűen csak érzi, hogy emelkedik. Csodálattal tekint le a távolodó talajra, ám abban a pillanatban egy éles fény zavarja meg. Felpillant, s elszörnyed azon, amit lát: a faluját egy hatalmas léghajó bombázza le. Hallott ugyan már a két törzsről, a Mecchanikusokról és a Birodalmiakról, akik ősi fegyverekkel

vinni, ez tehát az első szembeötlő újdonság az első részhez képest. Ettől azonban nem kell megijedni, ahogy telik az idő, sárkányunk megtanul repülni, sőt - attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk egy-egy pályán - egyre nagyobbá, keményebbé, erősebbé fog átalakulni.

"Lubickolj csak, már úgysem sokáig teheted!"

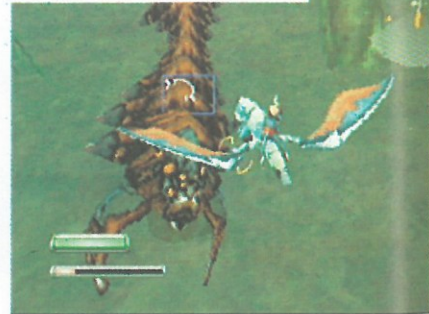


bénázni, ugyanis például, ha nagyon gyengék vagyunk, nem jön a játék végén főellenség, ha viszont vesztes és állásmentés nélkül megyünk végig, az options menüben megnyílik az úgynevezett Pandora's Box menüpont, ahol többek között pályát választhatunk, köztük egy gyakorló szintet is, ami az első rész rejtett pályájához hasonlítható.

A SATURN ISMÉT JELESRE VIZSGÁZOTT

A játék grafikája - reméljük a képeinken is látszik - valami elképesztő. Konzolon még ilyen minőségű 3D-s grafikát nem pipáltam. Hatalmas, egész képernyőt betöltő, tökéletesen kidolgozott és árnyékolt objek-

Az erdőben jól megtermett hernyókkal találkozhatunk.



PANZER DRAGON II zweii

mutációktoi, ezért törvényeket hoztak ellene. Abban a hitben, hogy az újabb mutációk visszahozhatják a rettegett ősi időket, minden Khourieatot, amelyik zöld fénygel a torkában születik, azonnal megölik.

Történetünk hőse azonban nem veszi figyelembe a törvényt, és életben hagy egy mutáns Khourieatot. Lagi nem csak a torkában lévő zöld fénytől különleges, hanem mert két apró szárnya is nőtt. Hősünk arról álmodozik, hogy egyszer ez a két szárny mindkettőjüket izgalmas kalandokba repíti.

Lagi egyre növekedik, így emberünk úgy határoz, kipróbálja a szárnyait. Talán, ha Lagi tudna repülni, az meggyőzné a falubélieket, hogy ne öljk meg a mutáns állatokat. Hősünk felpattan Lagi hátára, egyre gyorsabban és

háborúznak, ám most a saját szemével látta, amint a Birodalmiak megsemmisítették a lakhelyét. Azt még nem tudta, hogy miért tették, ám egy dolgot biztosan tudott: hogy bosszút fog állni. Levágtatott a romok közé, felvett egy elhagyott lézerpisztolyt, és azzal megkezdte küldetését...

A MÁSODIK RÉSZ SAJÁTOSÁGAI

A faluban kezdődnek tehát a kalandjaink, ahol először is a menekülő léghajókat vesszük üldözőbe. Mint az a történetből is kiderült, Lagi egyelőre csak gyalogosan tud minket a hátán

A másik fő újítás a játékmenet. Igaz, itt is csak 8 pálya van, ám mindegyik pályán legalább két választható út van, tehát miután egyszer végigjártuk a játékot, még mindig marad bőven felfedeznivaló. A különböző utakat kipróbálva lerövidíthetjük az utunkat, ez főként a barlangos pályára érvényes, ahol egész termeteket, jól megtermett ellenfeleket hagyhatunk ki, kerülhetünk el.

Jelentősen javítottak a nehézségi szinten is, az első résznél én ugyanis nagyon kevésnek találtam a folytatási lehetőségek számát. Ezúttal azonban örök continue van. Ez persze nem azt jelenti, hogy nyugodtan lehet

A kisebb léghajók nem valami erős tákolmányok.



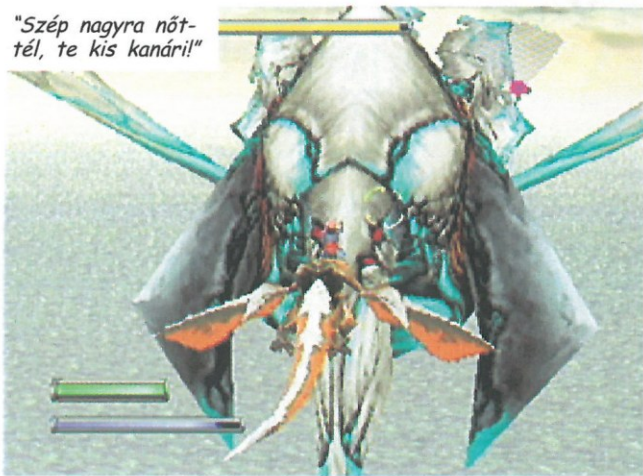
Az első jelentősebb akadályt ez az ágyúkkal megspékelt kapu jelenti.





A birodalmi anyahajón engedjük szabadjára vandál ősztöneinket.

"Szép nagyra nőttél, te kis kanári!"



Kezdetben még gyalogszerrel indulunk.



Az ellenséges repülők pár centire húznak el felettünk.



Körülöttünk mindenütt a pokol tüze, de mi rendíthetetlenül folytatjuk útunkat.

tek cikáznak a képernyőn, nem is beszélve a háttérben lévő hegyekről. A hullámzó tenger effektusa már az előző részben is gyönyörű volt, ám a mos-

tani rész vizes barlangja minden képzetet felülmúl. Ezt tényleg egyszerűen látni kell.

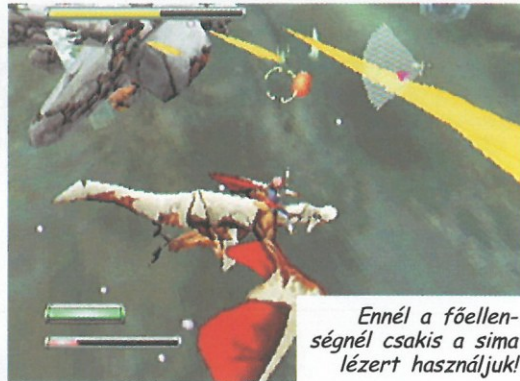
Az irányítás maradt szerencsére a jól

bevált régi, tehát a sima lövésen kívül a tüzt nyomva tartva foghatjuk be az ellenfeleket, forgolódni pedig a felső gombokkal tudunk. Újdonság azon-

ban a beavadulás "berserk" támadás, ezt az X,Y,Z gombokkal tudjuk aktivizálni, ám csak akkor, ha van rá energiánk, amit az életerőnk csíkja felett láthatunk. Tehát, ha az a jelző zölden áll, akkor lehet beavadulni. Ez egyébként majd a kisebb ellenfelek megsemmisítésével fog újratöltődni.

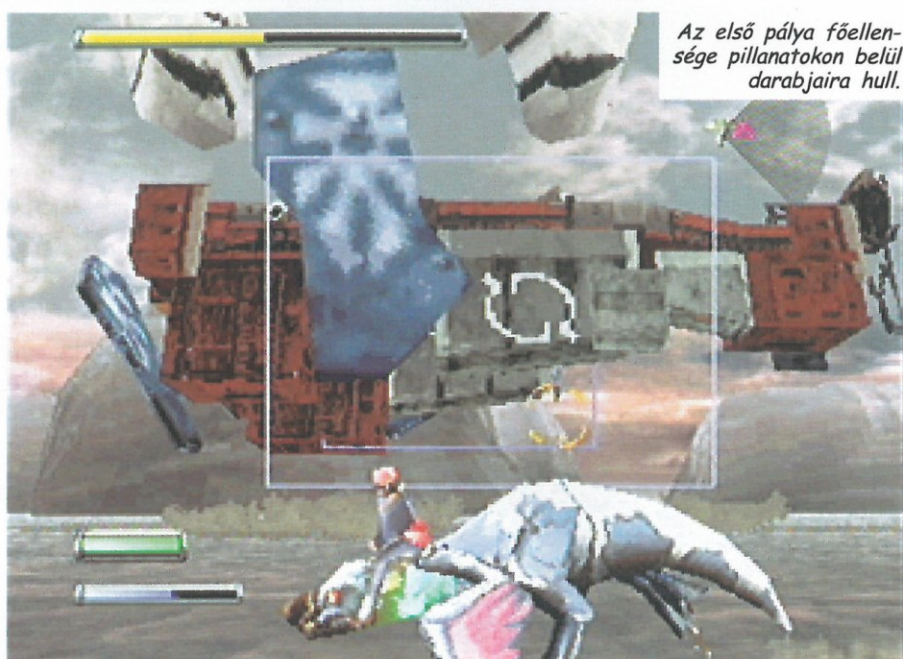
Minden pálya végén hatalmas főellen-ségek várnak ránk, mindegyik valami extrém támadással rendelkezik, a későbbieknél már jól kitervelt taktikára lesz szükségünk a győzelemhez. A játék a rengeteg rejtett rész miatt szinte megunhatatlan, jómagam is már többször végigjártam, de ahányszor csak nekifogok, mindig ottragadok a képernyő előtt. A japánok ismét megmutatták, hogyan is kell játékot készíteni.

"Hű, de szép vagy!"



Ennél a főellen-ségnél csakis a sima lézert használjuk!

Az első pálya főellen-sége pillanatokon belül darabjaira hull.



p. dragon 2

Kiadja:
Sega



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A japánok ismét bebizonyították, hogy tudják, mitől döglök a légy...

94%

VENI, VIDI, VICI

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT IMMÁR MÁSODSZOR!

Immáron két éve annak, hogy először kezembe kaptam a Settlerst. Akkortájt még egy Amigát nyüstöltem igen vadul, amire nem túl sűrűn írtak igazán színvonalas stratégiai játékokat. Tán emiatt is zártam szívembe különösen a Settlerst, ami a maga műfajában valóságos csodának számított. Hangulatos grafika, fantasztikus zene és rengeteg képi humor - akkoriban ennyi elég is volt az üdvösséghez. Azóta nagyot fordult a világ, immáron a PC-k uralják a piacot, a Pentium alaplap és 16 Mb Ram alapkövetelmény, a monito-

megával is, s a 2X-es CD-Rom is bőven elegendő. Ez utóbbi állítást még alá is írom, de a memória-igény azért enyhe túlzás. Kétségtelen, hogy a játék egy DX2/66-oson 8 Mb Rammal kifogástalanul működik, de pár opció csak 16 mega környékén hajlandó működni. Például viking, távol-keleti vagy afrikai kultúrákkal nem igazán tudunk játszani, valamint a pálya mérete illetve a játékosok száma is limitált. Igazán sima, folyamatos scrollozásról pedig Pentium alatt ne is álmodjon senki, és az 1280x1024 felbontáshoz sem

árt egy komolyabb konfiguráció. Mindezek ellenére egy rossz szavam se lehet a játék túlzott hardware igénye miatt, hisz már egy közepesnek mondható 486-on is remekül elszórakozhatunk vele.

AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

A játék irányítása és alapötlete nem sokat, mondhatni semmit sem változott az elsős

vekedett az első rész óta. Egyébként kolóniákat létesíthetünk más szigeteken, földrészekeken is, ilyenkor hajóval szállíthatjuk át a létfontosságú utánpótlást telepeseinkhez. Aztán a geológus mellett megjelent még egy érdekes figura: a felderítő. Őt a háttér közelében érdemes szelnek

A játék egyik új településfajtája, a viking falu.



rokról pedig Mark Hamill borostás képe vigyorog ránk. És egyre nehezebb a digitalizált filmbetétek és ray trace animációk tengeréből valami játékra emlékeztető dolgot előbányászni...

Igazság szerint roppantul meglepődtem, mikor megpillantottam a Settlers II dobozát. Igaz ugyan, hogy a Blue Byte elég régóta ígérgette már a játékokat, de karácsony előtt nem igazán számítottam a megjelenésére. Egyébként jómagam mindig is gyanakodva szoktam a valaha nagy sikert aratott játékok folytatásait fogadni, de a Settlers II-ben egy pillanatig sem kételkedtem. Egyrészt a Blue Byte nem szokott gyenge programokkal előrukolni (Battle Isle III ide vagy oda), másrészt az első rész alapötletét és hangulatát már művészet lenne elszúrni.

MEMÓRIA-IGÉNY ÉS EGYÉB NYALÁNKCSÁGOK

És ezzel el is érkeztünk kedvenc vesszőparipámhoz... Azt már most leszögezem, hogy a Settlers II hardware igénye miatt nem fogok átkozni zengen a Blue Byte programozóira. A gyári kézikönyv tanulsága szerint ugyanis a játék tökéletesen fut 8

Királyi palotánk a nyüzsgő plebs-ekkel.



The Settlers II

rész óta. Természetesen megjelent jópár új épület, a játék kezelése egyszerűbb lett, a grafikát illetve a hangot is alaposan feltuningolták, de alapjait tekintve a játék vajmi keveset változott. Az mindenesetre kellemes újítás, hogy négy különféle népet is irányíthatunk (rómaiak, vikingek, valami afrikai törzs, japánok), és a játéktér is hatalmasra nö-

ereszteniünk, mivel össze-vissza mászkálva jókora területeket tud felderíteni. Mindent összevetve maga a játék nem változott sokat, viszont a játszhatóság rengeteget fejlődött az első részhez képest. Mint arra már utaltam, a játéktér hatalmas lett, s emiatt egészen elképesztő méretű birodalmakat építhetünk ki.

Viking erőd néhány kiszolgáló épülettel.



Settlers II

AZ ÉPÜLETEK

Favágókunyhó: a fatermelés szempontjából nélkülözhetetlen épület, már a játék legelején érdemes belőlük legalább kettőt felhúzni. Nem árt a közelükbe egy erdészt is telepíteni, a fiúk ugyanis gyorsan dolgoznak és hajlamosak a környékükön lévő fákat igen hamar kipusztítani. Ez persze nem mindig baj, elvégre ezzel a módszerrel igen komoly területeket nyerhetünk későbbi építkezéseinkhez.

Erdészház: csak akkor érdemes felépíteni, ha már fogytán vannak az erdők vagy nagyon sok sík terüle-

tünk van. Egy erdész nagyjából két favágót tud "eltartani". Egyébként erdészeinknek van egy roppant bosszantó tulajdonsága: facsemetéiket még véletlenül sem a kiirtott erdőbe, hanem útjaink, épülő farmjaink közvetlen közelébe telepítik...

Kőbánya: sziklák közelébe érdemes felhúznunk, innen nyerjük a nagyobb építkezésekhez létfontosságú alapanyagot. Sajnos kövejtőink viszonylag hamar felélik a rendelkezésükre álló nyersanyagot, így időről-időre új és új kőbányákat kell építenünk. Ez a módszer persze csak addig célravezető, míg gyors ütemben

Csendélet királyi palotával meg szélmalommal.



A földművelésnek nincs túl sok értelme ezen a kietlen vidéken. A kovács viszont vigan elvan...



Ortornyukból szemmel tarthatjuk az oszlakos néguszokat.



tudunk terjeszkedni. A játék későbbi részében egyre inkább gránitbányáinkra leszünk utalva.

Halászkunyhó: a bányák élelmiszerellátásának tán legkényelmesebb módja néhány halászkunyhó felépítése. Az egyetlen dolog amire vigyáznunk kell az, nehogy túl sokat telepítsünk egymás mellé. Ez esetben ugyanis igen rövid idő alatt lehalásszák a "közös vizet", majd kénytelenek a világ végére elvándorolni. Érdemes halászkunyhóink között egy képernyőnyi helyet hagyni.

Vadászház: szintén kaját termel, bár jóval több gond van vele, mint mondjuk a halászkunyhóval. Először is ki kell szűrünk egy helyet, aminek a környékén elég sok vad rohangál, s itt húzzuk fel a házikót. Ez főleg erdőkben vagy azok környékén szokott előfordulni, épp ezért az állandóan mászkáló és szorgosan "vagdalkozó" favágóink hajlamosak elzavarni a vadat. Néha meg egyszerűen kifognak négy lábú barátaink, szóval érdemes vadászaink ténykedését állandó figyelemmel kísérni.

A frissen kionizált területeken békésen megfér egymással a faviskó és a palota...



Kút: innen nyerjük a vizet (ki hitte volna...), épp ezért érdemes már a játék legelején felhúzni egyet. Előbb persze a geológussal fel kell túrtnunk a környéket, míg végre rá nem akad egy forrásra (kék pötty). Na, kizárólag ide érdemes kutat építenünk. Amúgy víz kell a pékség, sörfőzde, sertéstenyészet és számártenyészet működtetéséhez is, tehát idővel nem árt több kutat is fúrunk.

Fűrészüzem: itt készíthetünk a nyers farönkökből deszkát, ami nélkülözhetetlen az építkezésekhez. Egy fűrészüzem két-három favágót tud kényelmesen ellátni, s egy nagyobb birodalomnak legalább két fűrészüzemre van szüksége (a lakatosműhely, illetve hajógyár is zabálja a deszkát).

Mészárszék: a sertéstenyészből jövő malacokat vághatjuk itt le, tehát az élelmiszertermelés szempontjából igen lényeges épület. Egy mézsárszék kényelmesen ki tud szolgálni legalább két sertéstenyészetet.

Malom: a parasztgazdaságból jövő gabonát tudjuk itt lisztté őrölni,

amiből majd a pékségben kenyeret sütnek. Érdemes a parasztgazdaságot, a malmot és a pékséget közvetlenül egymás közelébe telepíteni, s lehetőleg a bányától se legyenek túl távol.

Pékség: itt készül a kenyér. Működtetéséhez liszt és víz kell.

Vasolvasztó: a fegyver és szerzőgyártás szentélye, itt olvasztják ki a nyers fémrögökből a vasat. Vasérc és szén kell a működéséhez. Főleg ez utóbbi problémás, mivel rengeteg épület valósággal falja a szenét, viszont vastermelés nélkül egész iparunk meg van lőve. Szóval nem árt a vasolvasztó prioritását a széntermelésnél már a játék legelején maximumra venni.

Lakatosműhely: egy másik kulcsfontosságú hely, ugyanis itt készülnek a különféle szerszámok. Majd minden épület működtetéséhez szükségünk van egy szerszámra. A játék kezdetén ugyan elég komoly készletünk van minden féle és fajta eszközből, de az idő előrehaladtával bizony szükségünk lesz az utánpótlásra.

Na, mit hozott a hajó? Remélem Túró Rudi is van a raktárban...



Kovácsműhely: a játékban három dolog kell a háborúhoz: kovácsműhely, kovácsműhely, kovácsműhely. Itt készülnek a fegyverek, amik nélkül ugye elég macerás lenne szomszédainkat leigázni... Noha a játék első szakaszában túl sok hasznát még nem látjuk, igyekezzünk legalább kettőt minél hamarabb összehozni. Az állandó terjeszkedések és háborúskodások miatt a játék

közepe felé már rengeteg katonára lesz szükségünk.

Pénzverde: a bányáinkból jövő aranyrögökből vernek itt díszes pénzt, amit zsoldként rögtön ki is osztanak katonáink között. Katonáink ebből a zsoldból "fejlődnek", azaz javulnak harcibeli képességeik. Noha a játék kezdeti szakaszában a "sok lúd disznót győz" elv szokott érvényesülni, de a végjátékban né-

Navigare necesse est!



Néhány épületünk még szerkezetkész állapotban...



hány veteránnal már csodákat művelhetjük. Épp ezért mindig fordítsunk kellő figyelmet pénzverdéinkre...

Sörfözde: a pénzverdéhez hasonlóan katonáink harci kedvét javítja, működtetéséhez víz és gabona kell. A játék kezdeti szakaszában túl sok értelme még nincs, de komolyabb határvillongások idején már jól jön.

Parasztgazdaság: az egyik legfontosabb épület, bányáink élelmiszerellátásában kulcsfontosságú. Az itt termelt gabonát zabálják a disznók, valamint ebből készül a kenyér és a sör is. Építésénél nem árt figyelembe venni, hogy minél több szabad terület kell az épület körül, egyébként elég gyér lesz a termés. Igyekezzünk minél több jól működő parasztságot építeni már a játék elején, a későbbiekben a bányászoknak rengeteg élelemre lesz szüksége.

Sertésenyészet: dolgos kanászaink itt nevelik a disznókat, amik a bányászok kedvenc eledelei közé tartoznak. Érdeemes egy parasztság közvetlen közelébe építeni, ezzel is lerövidítve a szállítást. Amúgy sertésenyészetet csak akkor érdemes felhúzni, ha legalább két jól működő farmunk már van.

Szamarényészet: rendkívül hasznos épület, az itt felnevelt szamarak ugyanis nagyban megkönnyítik teherhordóink munkáját. Szamaraink automatikusan a legforgalmasabb útvonalakon fognak járőrözni, megduplázva teherhordóink gyorsaságát. Egyetlen hibája, hogy igen gyors ütemben fogyasztja a gabonát, ami pedig az élelmiszertermelésben igencsak lényeges.

Hajógyár: csak akkor érdemes építeni, ha már legalább egy kikötőnk is van. Csónakokat ugyan mindenképp tudunk építeni, de csak e miatt aligha éri meg egy ekkora épület felhúzása... A hajók amúgy lakatlan szigetek kolonizálásához nélkülözhetetlenek, bár erre csak a legnagyobb pályákon van lehetőség.

Barakkok/őrszoba/örtorony/Erőd: katonai épületek, kizárólag méretükben különböznek egymástól. A határ közelébe felépítve őket, területünket növelhetjük,

valamint ellenfeleinket is ilyen épületekből támadhatjuk meg. Terjeszkedéshez tökéletesen elegendő egy-két barakk vagy őrszoba felhúzása, de egy ellenséges határ kör-

Komolyabb határvita van kialakulóban!



nyékére már őrtornyot vagy erődöt érdemes építeni. Amúgy minél nagyobb egy katonai épület, annál gyorsabban fejlődnek a benne állomásozó katonák.

Kémlelő torony: egy ellenséges határ környékére felhúzza rendkívül hasznos tud lenni, így ugyanis állandó megfigyelés alatt tarthatjuk az ellenfél hátszágát. Érdeemes egész határvidékünket telepíteni kémlelő tornyokkal.

Katapult: hát ez egy nagyon gonosz épület... Az ellenfél határ közelébe katonai épületeit lövi folyamatosan, és minden találattal eggyel csökken annak befogadóképessége. Ha ez headj Isten nullára csökken, az épület szép csendesen leég. Tán mondanom se kell, a catapultok mind támadásnál, mind védekezésnél igen hasznosak.

Kikötőépület: csak nagy kiterjedésű, nyílt vizeknél érdemes építeni. Hajóinkat innen indíthatjuk világfelfedező illetve világhódító útjukra. Mint már említettem, csak a

nagyobb pályákon vesszük az efféle expedícióknak igazán hasznát.

Főhadiszállás: birodalmunk központja és szíve, kezdetben ez az egy épület áll rendelkezésünkre. Itt

gránit, fekete-szén, sárga-arany, piros-vas), mérete pedig a lelőhely gazdagságára. Idővel ugyanis a legnagyobb lelőhely is kimerül, s akkor az egész bányáépítést lehet előlrol

...illetve néhány hét múlva immáron felhúzva.



kezdeni. Szénbányából különösen sokat érdemes felhúzni, mivel a szén fogy a leggyorsabban. Amúgy a bányászok igen falánk népek, csakis akkor hajlandóak dolgozni, ha kaptak valami kaját. Kenyér, hús, hal egyre megy - a lényeg, hogy ehető legyen.

Mi mást mondhatnék még el a Settlers II-ről? Tán csak annyit, hogy a Blue Byte programozói megint valami maradandót alkottak. Nem mintha a játék olyan hű de sok új és eredeti ötletet tartalmazna az első részhez képest, de sikerült szinte maradéktalanul kijavítani annak összes hibáját. Jómagam csak gratulálni tudok a játék készítőinek a remélem, hogy megérem e méltán nagy-sikerű sorozat harmadik részének megjelenését is.

settlers 2 Kiadja: Blue Byte

486DX33
8MB RAM
SVGA
ZXCD ROM
SB. GUS

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

Ha a komolyabb konfiguráció igényt leszámítjuk, a legjobb kolonizáló játék!

96%

Bevallom, nem vagyok nagy focira-jongó. Sebaj, a fociprogramokkal azért más a helyzet, a joypad segítségével mindig szívesen nézek egy közvetítés elébe, mert ugye a mai játékok látványban már felérnek egy közvetítéssel. A fociprogramokat olyan tökélyre fejlesztették, hogy tulajdonképpen már mind-egyik szuper, s szórászhason-gatásnak is tűnhet a most kö-vetkező kritika, melynek cél-pontja ezúttal a Euro96.

A játék apropójául a '96-os UEFA kupa szol-gált, tehát mind a 16 elő-döntőbe jutott nemzet szerepel a választható csapatok listáján. (Hazánk fiai termé-zetesen nincsenek köztük.) Három módon foghatunk a játéknak: gyakorol-hatunk a Practice-szel, barátságos mérkőzést is játszhatunk a Friendly

opcióval, és persze indulhatunk a baj-nokságon (Euro). Bajnokság esetén a csapat kiválasztása után a gép össze-

meccs után lehetőségünk lesz az állás kimenté-sére.

UEFA EURO 96 England



állítja a négy cso-portot, ezután változtathatunk a csa-patunk felállításán illetve az irányításon, majd indulhat is a küzdelem. Minden

Az irányí-tás igen egy-szerű, csupán négy gombra lesz szükségünk: lövés, passzolás, gyorsít-ás és a legközelebbi emberre való át-

váltás. Ez mondjuk elég kevésnek tű-nik, ám a gombok kombinációival még egyéb mozdulatokat is előhozhatunk. Hatféle ka-meranézetből játszha-tunk, de sajnos egyik sem a legjobb: vagy ki-csi a belátható terep, vagy az emberek nagy-on aprók.

A motion capture technikával készült játékosok nagyon szépek, roppant élethűen mozog-nak, és a pálya kidolgozása is - néhány pályaszéli poligon bevillogását leszámítva - kifogás-talan, ám az összhatás még sem telje-sen tökéletes. A grafikusok bármennyi-re is lelkiismeretesen dolgoztak, sajnos a játék kódolása hagy még némi kíván-ni valót maga után. A játékosok kissé hirtelen indulnak meg, bizonyos animá-ciók pedig nincsenek szinkronban az adott mozgással, vagy mozdulattal. Mindezek ellenére is a Euro 96 az egyik legjobb fociprogram Saturnon.



Az ellenfél bedobáshoz készülődik.

THROW IN



Na, most kinek rúgjam?

GOAL KICK

euro 96

Kiadja: Gremlin

SEGA SATURN

81%

A nem is olyan távoli jövőben gonosz mutánsok lépik el az egész tejútrendszerünket. Végso cél-juk, hogy az összes planéta felett uralkodjanak, majd azután az egész univerzumot ők irányít-sák. Senki sem mer velük szembeállni, míg

hiszen a banda vezetői közül nem egy veszé-lyes, jól képzett, gátlástalan bűnöző.

A Captain Commando egy immár ki tudja hanyadik, egy kaptafára készült

Capcom játék, egy újabb oldalra scrol-lozódo bunyós anyag. Még elkésőbb a do-logban, hogy semmilyen eredeti ötlet nincs a játékban, hőseinknek a speckóikkal együtt is csak alig néhány mozdulatuk van, s a pályá-kon elszórt felvehető fegyvereket is egy keze-men össze tudtam számolni. Mindössze kilenc pályát találunk a kártyán, a játék tehát kb. egy óra alatt végigjátszható. A játékmenet is

za az ellenségeit, végül Baby Head, a szu-perzeni csecsemő a saját maga tervezte pán-célöltőzettel csépele a mutánsokat. Hát nem mondom, ennyi badarságot kitalálni! Pedig a kézikönyvben ennek még a sokszorosát olvas-hatjuk. Még tiszta szerencse, hogy idegen nyelven van írva, így legalább a magyar ifjú-ság megmenekül ettől a sok marhaságtól. Böven elég az is, amit a játékban láthatunk.

CAPTAIN COMMANDO

nem a Földről egy elit kommandó ma-gára nem vállalja a nehéz feladatot. Captain Commando és három hűséges bajtársa



Ninjánknak ez a robosztus sem jelent akadályt.



Kissé felforrósodtak a kedélyek...

rop-pant primitív: nem szükségel-tetik semmi taktikát,

elhatározzák, hogy kisöprik a bűnöző-ket a Földről, és az egész ga-laxisból. Persze ez nem lesz túl egy-szerű do-log.

csak rá kell tapadni az ütősgombra, s haladni előre.

Indulásnál négy karakter közül választhatunk. Captain Commando, a csapat főnöke, a tipikus izompacsirta akcióhős. Mack the Knife, egy élő múmia, aki egy mindenkit elporlasztó különleges késsel rendelkezik. Ginzu, a ninja félelmetes kardjával atomi részecskéire szesz-káz-

captain c.

Kiadja: Capcom

SUPER NINTENDO

62%

Egy idegen bolygó mindig tartogat meglepetéseket. Tudta ezt Psaph Abal is, de gyakorlott pilóta és felderítő lévén nem rezelt be holmi rutinleszállástól. A csoport, melyhez tartozott az univerzum születésére keresi a választ jó ideje. Idegen fajok után kutatnak, bolygókat derítenek fel, hogy minél több információhoz jussanak. Abal behuppant kis egyszemélyesébe, végighallgatta a "3..2..1" indítószignált, majd a zsilipkapu

Alien ODYSSEY

VÉGEZETŰL

Miután végigküzdötték magukat a bunker szintjén, a bányá kö-vetkezik, mely hasonló az erdős FMV részhez. Az

Célozz, lőj, lőj, lőj - és persze vigyázz a gránátokra és Gaara.



ÉBREDÉS AZ ERDŐ SZÉLÉN

Abal eszméletlenül feküdt a roncsoktól néhány méterre. Egy fura, bogárszerű lény kecses mozdulatokkal szökött felé, s az erdőből kisikló Dakokat néhány jól irányzott lövéssel leterítette, majd Abalhoz ment, s egy lila

részünk (és ez érvényes a játék többi részére is).

Ha van egy jó egerünk sok gondunk nem lesz: a felénk dobott gránátokra ügyeljünk elsősorban, s ha épp nem repítenek felénk a Dakok ilyen szerkezetet, őket vegyük célba. Gaanra nagyon vigyázzunk: sokszor bevág elénk, s ha reflexből lelőjük, akkor a játéknak vége - egyedül nem győzhetünk.

Egy leszakadt palló, s máris csúszhatunk az alsóbb szintre.



széthúzódása után elindult az ismeretlen bolygó felé. Célpontul egy erdős vidéket jelölt meg a monitoron, s nyújtott ovális pályán megindult célja felé. Hátradől, és azon gondolkodott, mivel is kezdő vizsgáldóságait.

Legyen az ember bármilyen ügyes, gyakorlott - egy elektromos vihar bárkit csúnyán megtréfálhat. Abal az erdő felett egy félelmetes elektromos viharba keveredett, s minden egyes istennyila egyegy funkciót oltott ki a gépén. A számítógép monitorján sorra pirosodtak be a nevek: főmeghajtó, sugárhajómű, katapult, véstartalék, fegyveröböl... Végül a fedélzeti számítógép képernyője is elsötétült. Nem volt mit tenni: a sors kezére hagyatkozott.

Egy jól irányzott lövés a hordók közepébe, s máris szabad az út...



légi robogókra pattantak, s elindultak a Dakokkal telítődelt erdőn át Gaan falujába...

A játék egy full motion videós résszel kezdődik - előre letárolt, filmet játszanak vissza, s nekünk csak a kurzor, azaz a célkereszt mozgására kell figyelni, és persze a folyamatos lövésre. A hangokra külön érdemes figyelni, vagyis fülelni - ha megfelelő hangkártyánk van, s a setup menüben beállítjuk a 16 bites sztereo hangzást, s hihetetlen élményekben lesz

PUSZÍTÁS AZ ERŐD MÉLYÉN

Miután bejutottunk az erődbe, Gaan elrabolják - így magunk maradunk, s egy Bioforge-szerű akció-kaland (inkább akció) részbe csöppenünk. Sajnos a hátterek szürkébbek, egyszerűbbek, az emberek nem annyira kidolgozottak, a tárgyak száma jóval kevesebb. Ennek ellenére izgalmában és ötletekben nem lesz hiány! Változatos ellenfelek, terminálok, hatalmas propellerek, sugárutak jelentenek majd ezernyi (enyhe túlzás...) talányt. A terminálokra nagyon figyeljetelek: sok akadályt (rács, hiányzó sugárút, zárt ajtó) innen lehet kezelni, kikapcsolni. A legtöbb terminál kezelésére megfelelő Dak-kezetek kell, hogy legyenek: csak ezekkel lehet működésbe hozni a terminálokat, úgyhogy kezeket gyűjteni! Jónéhány ajtó csak hangköddal nyílik ("A" gomb alapesetben) - ehhez meg kell találni a kártyaolvasót, s hozzá a megfelelő kártyákat.

alien odyssey

Kiadja:
Viacom



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Szereted az FMV-t és a texture mapped akciójátékokat?
Akkor NE ezt próbáld ki!

68%

Íme főhősünk, aki nem kelhetne birokra a Bioforge emberével - se erőben, se minőségben.



CIVILIZATION MINKELT LÁPOK

CIVILIZATION 60 TIPP A MEGNYERÉSHEZ

1. A játékot az nyeri meg, aki gyorsabban fejleszt, és nagyobb lesz a gyártási kapacitása (városok).
2. Ne sokat tétovázzunk az első város alapításával. (Csak időt veszünk.)
3. Ha BC 3500-ig nem jönnek be a felfedezések (a földrajzi felfedezésekre a felderítés szót használom), akkor jobb újra kezdeni, mert később már nem jön be.
4. Kezdjük a Horseback Ridinggel. Két lovas képes felderíteni az egész kontinensünket.
5. A barátok tanyáit felderítés közben ne támadjuk meg, mert elpusztulhatnak a felderítőink.
6. Ha a kontinensünkön találunk más kultúrát, kössünk vele békét, és megkerülve folytassuk a felderítést.
7. A felfedezéseit köszönettel elfogadjuk, de a mienket ne adjuk át. Csak békét ígérünk.
8. A második felfedezésünk feltétlenül a bronzkor legyen. Ha megvan, szervezzünk minden városunkhoz 2-3 phalanxot. Ez elég a barbárok támadásai ellen.
9. A következő felfedezés a kerék és a vaskor legyen. Kialakítható a védelem (Phalanx) és a támadóerő (harci szekér) első generációja.
10. A város védelmének megszervezése után gyártunk le néhány settlert, melyekkel újabb városokat létesíthetünk.
11. A városokat folyókra, erdőre telepítsük. Kerüljük az arktikus helyeket.
12. Már a játék kezdetén a költségvetés 100%-át állítsuk be felfedezésekre.
13. A városainkat 8-10 mezőre telepítsük egymástól. Tengerparti városunk lehetőleg kevés legyen, de azok stratégiai fontos helyen. (A kikötőket a hajók is támadhatják.)
14. Valamivel több settlert készítsünk, mint a tervezett városok száma. Ez a többlet kezdje el az utak építését (R), a csatornák és bányák létesítését.
15. A csatornaépítés előtt a város térképén nézzük meg, hogy hol van már termőterülete. Ott kezdjük el a munkát.
16. Ha már a feladatokat elvégezték, "magánszorgalomból" újabb területet csatornázhatnak. Ez is termőterület lesz.
17. Kezdjük el a szárazföldi hadsereg második generációjához (lovag, katapult) szükséges felfedezéseket.
18. A lovagi rend felfedezése: alphabet, építészet, ceremónia, törvények, monarchia, feudalizmus, lovagrend.
19. Szorosan kövesse ezt a matematika (katapultok gyártása).
20. A lovag + katapult gyártási aránya nagyjából egyenlő legyen, de lehetőleg minden városunk kapjon még egy lovagot.
21. A barbárok támadásakor aktivizáljuk a lovagot. Várjuk meg a támadás megtörését, majd a lovag eredjen a barbár vezér nyomába, és fogja el. (100 arany a kincstárnak.)
22. A szárazföldi hadsereghez szükséges felfedezések után a hajózásikat kezdjük el. Ezek: térkép, miszticizmus, asztronómia, navigáció, fizika, mágnesesség. Az utóbbinál már fregattot is építhetünk.
23. Fedezzük fel az írást. Valamelyik város készítsen diplomatát. Az új kontinensek felderítésekor vigyünk magunkkal, s az első partmenti városba küldjük be követséget létesíteni.
24. Magasabb fokozatnál minél előbb jusson be a városba (mielőtt agyonvernék), mert értékesek lesznek az információi.
25. Hajózzuk körül a felderítendő kontinens, s kiválaszthatjuk a későbbi part-raszállás helyét. Néhány partra tett katonánk a szárazföldet is felderítheti, de ne bocsátkozzanak harcba.
26. Körülbelül három fregattunk (2 lovag + 2 katapult) elég egy hadjárat megindításához (olykor az egész hadjáratához is).
27. Az ellenséges városhoz lehetőleg egyidőben érkezzenek és vegyék körül a csapataink, így kisebb lesz a veszteségünk és átütőbb a támadásunk.
28. A város elfoglalása után szervezzük meg a védelmét (Phalanx, lovag).
29. Mindig csak egy országgal háborúzzunk.
30. Először a legerősebbet verjük le (ugyanis később már nehezebb lesz).
31. Egy viszonylag erős városát (de csak egyet) hagyjunk meg a békekötés után. Később a kereskedelemben hoz hasznot.
32. Ha levertük (tökéletesen legyengítettük) az ellenfelet, akkor már csak a barbárok és az idő lesz az ellenfelünk.
33. Háborúk során kerüljük a "mezei" csatákat, ha nem térhetünk ki, akkor az erős támadóegységeket löjük ki, mert azok csúnyán visszalőnek (katapult).
34. Egy mezőre ne tegyünk több egységet, mert egyszerre csapják agyon őket.
35. Ha már magasabb technikai szinten vagyunk, és még harcolnunk kell, jó szolgálatot tesz a gőzhajó és a csatahajó a kikötők elfoglalásánál. Addig lövik a kikötőt, amíg a program nem közli, hogy csak szárazföldi csapat foglalhatja el. Ekkor egy milicista is beszélhet.
36. Kisebb (5 alatti) városokban hamar helyreáll a rend. A nagyobbak egy templom építésével lecsillapíthatók.
37. A fronttól távolabbi helyeken áttérhetünk a "béke-termelésre". Gyártunk különböző építményeket, majd adjuk el ezeket, így bevételre tehetünk szert (hiszen minden pénzünket fejlesztésre költöttük).

OK

38. Legyen államformánk monarchia. Ez az arany középút.

39. Az elfoglalt területeken is építsük ki az út-, majd a vasúthálózatot.

40. A kereskedelem során legnagyobb városainkból más kontinens idegen meghagyott városaiba szállítsunk. Ez fizet a legjobban.

41. A városainkban a keletkező zúgolódást templom, katedrális, kolosszeum építésével (adományozásával) csillapíthatjuk le, esetleg Entertainer beállításával is, de ez csökkenti termést.

42. A tudósok beállítása növeli a felfedezések gyorsaságát, de megállítja a városok növekedését.

43. A fejlődés adatait az F1-F5 billentyűkkel kísérhetjük figyelemmel.

44. A következő cél a gyár megteremtése legyen. Ez növeli a termelést, a Manufacturing Plant még fokozza.

45. Lesznek olyan városaink, amelyek az átlagnál többet termelnek (átlagos, ha a Phalanx 20).

46. Kezdetben ne termeljünk Világ Csodáját. Később az ellenfeleink városainak elfoglalásakor úgyszólván megszeressük.

47. A hatalom megszerzésével a termelékeny városainkat állítsuk rá ezek gyártására, Ha az egyikben elkészült, a másik "gyártsa tovább", mert egy új Világ Csodája megjelenésekor ráállhatunk annak a gyártására az addig szerzett pontok felhasználásával (tehát az

újuk hamarabb elkészülnek).

48. A "füstös" gyáraink köré építsünk sűrű vasúthálózatot, amelyen az "ügyeletes" settler hamarabb odaér (P).

49. 67 féle felfedezés van. Ha mindegyik a birtokunkban van, minden továbbiért 5 pontot kapunk a végelszámolásánál.

50. A megfelelő felfedezések birtokában megkezdhetjük az űrhajók gyártását. Az alkatrészeket a 45. pontban említett városok készítsék (ott készülnek el leghamarabb).

51. Legtöbbet a struktúrából kell gyártanunk. Legalább 4 modul és 4-6 hajtómű kell 10,000 ember szállításához.

52. Űrhajót csak egyszer építhetünk. Minden 10,000 ember után 50-50 pontot kapunk, ha a játék befejezése előtt célbaér.

53. Értékelés: minden várostérképen látható emberért 1 pontot kapunk, a boldog emberekért kettőt. A Világ Csodáinak mindegyike 20 pontot ér, maximum 420 pontot. Ehhez jön a 67 felfedezésen túli felfedezésekért és az űrhajózásért járó prémium.

54. Az utolsó 100 évben ne háborúzzunk, mert ez is 100 pontot ér.

55. Legyünk "szobatiszták"! Minden otthagyt koromért 10 pont levonás jár.

56. Az értékelési százalék a nehézségi foktól függ (az első szinten 878 pontra 17%-ot, a negyedik 782-re 62%-ot kaptam, ami 100%-ra számítva az elsőnél 5164, a negyediknél csak 1261 volt az elvárás.)

57. És még! Az F1 adatainál a gyártás kiírása után halványan látszik egy törtszám. A nevező a szükséges, a számláló a teljesített ráfordítás.

58. A befejezés előtti 100 év előtt nézzük meg (F7), hogy kinek a kezében van Világ Csodája. Azt a várost foglaljuk el.

59. Ha minden várost (lelkesezésünkben) elfoglalunk, befejeződik a játék, s csodálhatjuk a gyenge eredményt.

60. A játék mindenkori állása az F9-el látható. Azonban vegyük figyelembe, hogy melyik szinten játszunk. Mindegyik magasabb szint 20 évvel rövidíti a játékot, de csökkenti az elvárt pontszámot.

És hogy ne mondhasstok, hogy nincsenek kódok, végezetül néhány család következik népszerű játékokhoz. A konzolosok most hoppon maradtak, de semmi gáz, a nyári összevont számban kód hegyeket kapnak ajándékba...

REBEL ASSAULT 2 (PC CD)

Most, hogy már ismerjük a játék összes pályakódját, evezünk ismerősebb vizek



re és vessünk egy pillantást a már ismertebb gombkombinációs módszerre:

Az **ALT + W, LETGO** szócskával a **FORCE MODE**-ot kapcsoljuk be, amely ezeket a csatlásokat engedélyezi:

ALT + E: plusz élet

ALT + L: örökélet

Az **ALT + U, ISONTRY** szócskával bekapcsolhatjuk a **YODA MODE**-ot:

ALT + J: szintugrás

ALT + P: a komputer játszik helyettünk

ALT + M: az átvezető képsorok megtekintése

Az **ALT + U, JOINME** szócskával pedig a **DARK SIDE MODE**-ot aktivizálhatjuk:

ALT + S: szuperpilóta

ALT + D:?

ALT + C:?

WING COMMANDER 4 (PC CD)



Katonák, **WC4 -chicken** nel indítsatok! Ezáltal rendelkezhetek egy-két szupertitkos gombkombinációval:

CTRL + W

ALT + CTRL + L

Ha **WC4 -chicken 4 *-**gal

csináljátok ugyanezt, és a két csillagot egy kétjegyű számmal helyettesítitek be, az adott pályáról kezdhettek.

STREET FIGHTER II (AMIGA)

Válasszátok az egyjátékos üzemmódot, majd a választókeresztet vigyétek **BLANKA**-ra (de ne nyomjátok meg a gombot!). Most szép lassan írjátok be: **PATIENCE**. Ha mindent jól csináltatok, akkor egy hangnak azt kéne "nyomnia": **CHEAT**. A későbbiekben az **F10** gombbal tuningolhatjátok fel az energiát, s ha **PAUSE** közben beírjátok: **7KIDS**, kétjátékos üzemmódba kapcsolhattok át.

WITCHAVEN (PC CD)

Veri a királyt? Lehetséges, de addig is míg ez véglegesen eldőlt, nesze nektek egy kis könnyítés: a játék során, ha bármikor beírjátok **3DTERMINALUELOCITYP**, csontig feltöltött fegyverekkel és energiával vághattok neki a nagyvilágnak.

SIM ISLE (PC CD)

Eléggé megoszlanak a vélemények **SIM** sorozat legutolsó darabja, a **Sim Isle**-vel kapcsolatban, hallottam róla jót, de hallottam rosszat is. Személy szerint nekem nagyon tetszet (ezt itt a reklám helye!), ám voltak pillanatok



mikor elkejt volna egy kis segítség. És jött is! A játékot a következő szavak alatt kell elmenteni és bizonyos előnyökre lehet így szert tenni:

**SIMONCHICKENB
IAINTESTEDICTO
DEESEKTRAPIKEL
RAGSCHOCOLATESTACH
MARKSANCHOUPPIZZA**

A BÉKE MINDENRE ELSZÁNT VÉDELMEZŐI!

1994-ben, a dél-szláv válság idején a Különleges Erők egyik egysége, ami egy civil teherkonvojt védelmezett, heves ellenséges tűz alá került. Az Egyesült Államok hadvezetése minden katonai segítséget megtagadott, az egy-

JUS' KEEPIN' DA PEACE

A Shellshock semmi más, csak egy tankos játék - ahogy nemes egyszerűséggel a Core Design reklámozza. Ám aki érti az angol nyelvet, az a fenti alcíméből, mely egyben a játék mottója is, már bizonyára sejtí, milyen stílusban találta anyaggal van dolgunk. A hiphop zene szerelmesei legalábbis biztos, hogy vevők lesznek a dologra, ugyanis már rögtön az introban egy kockáról-kockára zenére vágott videoklipben ismerhetjük meg az öt, laza mozgású (és szövegű) boxosképű barátunkat, de majd a játék közben - közvetlenül a CD-ről - ugyanilyen muzsikákat hallhatunk. Ezek közül hármat a Bar None nevű csapat kifejezetten ehhez a játékhoz írt.

elég egyértelmű, hogy a főhadiszálláson ki miben fog segíteni, csupán még egy dolgot emelnék ki: Dogg-Tagg-nél a szekrényeket kinyitva állásokat tudunk menteni.

Maga a játék frankó, roppant gyorsan mozgatott 3D-s terepen zajlik, ám nem is annyira a látvány, vagy a tár-



A teherautók sérülékeny célpontok, nem csoda, hogy erősen védik őket.



Hárman egy ellen?!!!

seget egyszerűen leírták. A konvoj megsemmisült. Csupán öt ember élte túl a támadást.

Jelenleg 1997-et írunk, New York City egyik elhagyott katonai javítóműhelyében, Jackson Islanden egy öttagú zsoldos egység működik, akik magukat csak úgy nevezik: "A Felügyelők". Mindenre elszántan arra vállalkoz-



Ezek a túsok egy kissé el vannak kényeztetve. Integretnek ahelyett, hogy idefáradnának.

tak, hogy a világ bármely pontján szembeszállnak a terrorizmussal, az elnyomással és a korrupcióval. Egy igazságtalan világban ők az igazság védelmezőinek utolsó bástyái.

A BÉKEFENNTARTÁS MIKÉNTJE

De hát mi közzük van nekünk ehhez az öt képmény kötésű fickóhoz? Nos, a sok kapitány meg hadnagy közé dukál ugyebár egy zöldfülű közlegény is: ezek lennének mi. Magyarul nekünk kell elvégezni a piszkos munkát. A minden poklot megjárt hadfiak közül tehát - 9-1-1-t kivéve, aki a légi támogatást fogja nekünk nyújtani - csak D-Tour fog szervesen résztvenni a harcokban, ő lesz a társunk a tankban. A többiek közül Dogg-Tagg az eligazításokat fogja tartani, Earshot segítségével a maximum nyolc résztvevővel játszható - hálózati játékba léphetünk be, Props pedig az a pasas, akitől mindig minden beszerezhető, tehát ő fogja a tankunk "csinosításához" szükséges eszközöket biztosítani. Így már azt hiszem

sunk laza bekurjongatása, hanem inkább az irányítás és a játékmenet egyszerűsége biztosítja a garantált sikerélményt. Csak a legszükségesebb dolgokra kell ügyelmünk a képernyőn, melyek a következők: felül láthatjuk a tájoló, rajta egy háromszög jelzi az adott küldetés következő célpontjának a helyzetét. A játéktér alatt pedig az energiánk, a kommunikációs képernyő, a radar, az aktuális fegyvert ábrázoló monitor, és a sebességmérő kapott helyet.

Többféle küldetésben a világ különböző pontjain kell majd résztvennünk, így nem csak csetnikekkel, vagy usztasákkal, hanem többek között még bantokkal is meg fog győlni a bajunk. Legtöbb a pusztító küldetés, ahol épületeket, vagy egyszerűen csak a tankokat vagy a teherautókat kell rommá lőnünk, de lesznek békefenntartó feladataink is, mint például konvoj védelmezése, vagy túszt kiszabadítása. Igazság szerint azt, hogy mit kell csinálnunk, eligazítás nélkül is tudhatjuk, ugyanis a kommunikációs képernyőn

mindig láthatjuk az adott feladat diagrammját, mellette pedig a szám a még hátralévő célpontok számát jelenti.

Ha sikerrel vesszük a küldetéseket, némi pontszámot, de ami fontosabb: pénzt kapunk. Ebből Propsnál a tankunk javításán kívül különböző extrákat vehetünk, köztük például SAM-eket (föld-levegő rakétákat), uránium páncélzatot, célzóberendezést, sőt még a légi támogatást is itt rendelhetjük meg.

BEFEJEZÉSÜL NÉHÁNY TIPP

Nyílt terepen könnyedén végezhetünk ellenfeleinkkel, ha csupán a radart figyeljük, ugyanis ha látóhatáron kívülről tüzelünk, ők nem lőnek vissza. Sohase menjünk szembe az ellenséggel, inkább fordítsuk el kicsit a tornyot, és úgy tüzeljünk. A géppuskafészek és a helikopterek ellen pedig a géppuskát használjuk! Hát akkor: Let's do it, man!

shellshock Kiadja: Core Design
PC: 486DX33, 8MB RAM, VGA: 2XCD, SB

83%

SHELLSHOCK

JUS' KEEPIN' DA PEACE



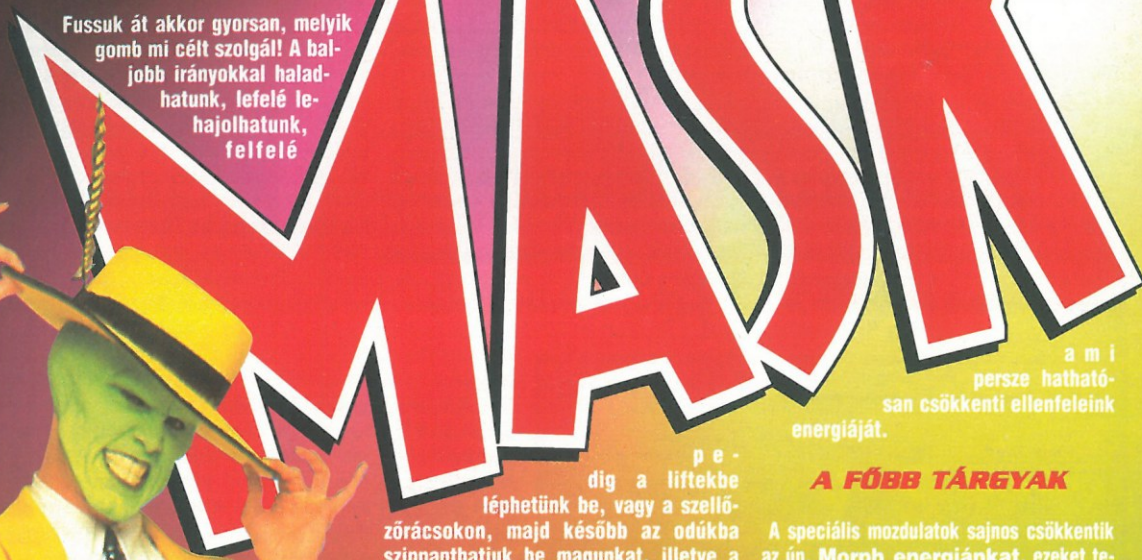
Jim Carrey humorát valaki vagy imádja, vagy ki nem állhatja. Ennek az embernek már alapkiszereelésben nincs rendben minden a fejével, normális szerepben gyakorlatilag nem is lehet elképzelni. Én ugyan kedvelem a stílusát, de bevallom az Ace Ventura 2 vízióvas jelenete egy kissé már engem is lefárasztott. Véleményem szerint az eddigi legtükéletesebb alakítása a **Mask** volt. Ha esetleg valaki nem látta ezt a műremeket, most röviden ecsetelném, miről is szolt a történet.

Bizonyára mindenkinek vannak titkos vágyai, álmai, amik persze sohasem teljesülnek be. **Stanley Ipkissnek**, az egyszerű bankalkalmazottnak szintén volt egy ilyen reménytelen vágya: **Tina Carlyle**, a Coco Bongo Club szőke bombázó táncosnője. A magafajta szürke alkalma-
mazzottakat persze álmai nője figyelemre

átváltozást véghez vihetjük. A másik dolog ezzel összefüggésben a **komplex játékmenet**: nem csak ugrálni és bonyóznunk kell, a speciális mozdulatokra is gyakran szükségünk lesz.

AZ IRÁNYÍTÁS

Fussuk át akkor gyorsan, melyik gomb mi célt szolgál! A bal-jobb irányokkal haladhatunk, lefelé le-hajolhatunk, felfelé



ami persze hathatósan csökkenti ellenfeleink energiáját.

A FŐBB TÁRGYAK

pedig a liftekbe léphetünk be, vagy a szellőzőrácsokon, majd később az odúba szippantathatjuk be magunkat, illetve a speciális mozdulatok sajnos csökkentik az ún. Morph energiánkat, ezeket te-

Jim Carrey SNES-en folytatja az ökörségeit!

sem méltatta, ám Ipkissnek különös fordulatot vett az élete: teljesen véletlenül egy ősi maszkra bukkant, mely különös varázserővel rendelkezett. Ipkiss magára öltve a maszkot igazi szuperhőssé vált, akár egy rajzfilmsztárnak, onnantól fogva számára sem volt semmi lehetetlen. Ebben az állapotában már azt is meg merete kockáztatni, hogy szembeszálljon a város rettegett gengszterével, a Coco Bongo Club főnökével, **Dorian Tyrellel**. Dorian ugyanis éppen arra készült, hogy a város legfontosabb embereivel, no és Tinával együtt felrobantsa a klubbot.

A film alapján készült játékhaz tehát ennek a megakadályozása lesz a feladatunk. Az anyag egy egyszerű platformjátéknak tűnik, ám két fő dolog miatt messze kiemelkedik a hasonló stílusú SNES-es játékok mezonyéből. Az egyik a fergeteges animációk: hősünkkel szinte az összes, a filmben látott idéttlen mozdulatot,



Elég bizarr a pasi: egy bazookát rejteget a párnája alatt.

hát csak korlátozottan használhatjuk. Szerencsére azonban a pályákon mindenfelé találhatunk energiabónuszokat. A Morph energián kívül még a maszk energiájára kell ügyelnünk a balfelső sarokban, ha ugyanis elfogy, egy életet elvesztünk. Az energiabónuszokon kívül még majd két fontos tárggyal találkozhatunk: a maszkkal, ami extra életet jelent, és a kalappal, ami ellenőrzési pontnak felel meg, tehát egy élet elvesztése után onnan folytathatjuk a játékot. Érdemes a helyszi-



A töredezett padlóreszket a kalapácsunkkal áttörhetjük.

kapcsolókat állítgathatjuk. Osonni a bal felső gombbal tudunk rohanni a jobb felsővel, mindkettőt nyomva tartva pedig kilöhetjük magunkat, mint a puska-golyót. Az Y-nal ugor-



"Csókolom házmesternén! Mi az a kezében? Egy puska???!!"



Ha Ipkiss egyszer pepörög, senki sem állhat az útjába.

hatunk, az Y-fel-lel extra magasra ugorhatunk. Az X-szel a kalapácsunkat vehetjük elő, amivel a megrepesztett talajrészek törhetők át, illetve a felfelé irányúval együtt a "kis" kürtüket szóllaltathatjuk meg. A B-vel a bokszesztyűinket vehetjük használatba, illetve a le irányúval együtt lefelé ugorhatunk néhány helyen. Az A gombbal a tornádóként száguldozhatunk magunk elöl mindenkit elsöpörve, ha pedig a fel irányt is használjuk hozzá, akkor egy rakás fegyvert varázsolhatunk elő,

neken hősünk kutyáját is felkutatni, az eb ugyanis jótékony hatással van mindkét fajta energiánkra. Hát akkor, maszkra fel!

Kiadja:
mask New Line Productions
SUPER NINTENDO
87%

A napokban az Interactive Magic kiadásában egy számomra teljesen ismeretlen fejlesztőgárda, az Enlight Software, programjával találkozottam. Első ránézésre azt hittem, hogy a Monopoly társasjáték újabb számítógépes változata. De miután elolvastam a doboz hátán az ismeretlent, láttam, hogy a dolog ennél sokkal érdekesebb. A játék ugyanis egy olyan komplett gazdasági szimuláció, amire hasonlót még nem találkoztam. Feladatunk ugyanis egy multinacionális vállalat elnök vezérigazgatójaként, a cég összes ügyének irányítása, ellenőrzése. S itt nem csupán üzletek megkötéséről, főzsdézésről és a haszon felhalmozásáról van szó, hanem nekünk kell a nyersanyag kitermelé-

vezető szerepet kell elerünk. Ez hihetetlenül nehéz hiszen rengeteg ellenfelünk és még több problémánk lesz a célig. A verseny persze sokkal könnyebb. Elég, ha egy vetélytársunké lesz az irányító szerep, egy cég megszerzi részvényeink 51 százalékát vagy egyszerűen csődbe megy a vállalatunk.

A játék képernyőjén végig négy ablakot látunk. Bal felül a teljes világ térképén mozoghatunk, melynek egy részét az ablak jobb alsó sarkában lévő gombbal nagyíthatunk és kicsinyíthetjük. Az ábra melletti gombokkal a térkép állapotát változtatjuk. Az elsővel a domborzati és gazdasági térkép között válthatunk.

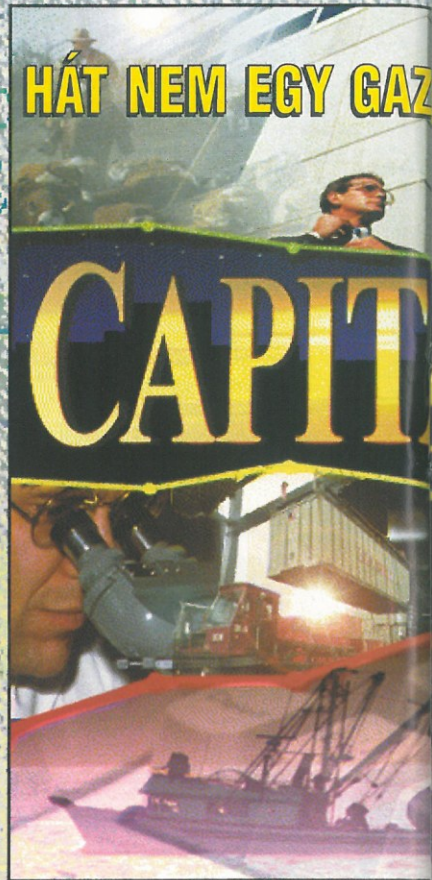
meg mindent. A második a vállalkozás felépítését mutatja, míg az utolsónál üres területekre új épületeket húzhatunk fel.

VÁLLALKOZÁSOK

Egy új vállalkozás megkezdéséhez először válasszuk ki az építési tölket és az épület típusát. Ha az ár megfelelő (a terület + az építkezés ár), a Build gombbal tehetünk pontot az I-re. A játékban a beindítható vállalkozásokban tulajdonképpen nincs nagy választék. Indíthatunk bányát, farmot, gyárat, áruházat és kutató laborot. Természetesen általában nem mindegy, hol kezdünk építkezni. A farmot oda kell raknunk, ahol a kiválasztott növénynek megfelelő a klíma, az áruházakat pedig városok közepére, lehetőleg sok lakos és kevés vagy gyenge versenytárs közé. A felsoroltakon kívül a városokban léteznek még TV adók és lapkiadók, de ilyenek nem lehetnek a tulajdonunkban, automatikusan alakulnak és fejlődnek.

Ezután váltsunk felépítés módba. Ekkor jobdozhatunk a kis négyzet jelentik meg, mindégyikbe az üzem egy-egy munkacsoportja kerülhet. Itt egy négyzetet kell kattintás után listából választhatjuk ki az egység típusát (érdemes közben figyelni a felállítás költségét, és a szükséges munkások számát, hiszen minden dolgozónak havi 2000 dollár fizetést kell adnunk). Az egység felállítását a Setup gombbal fejezzük be. Végül az egységek közötti kapcsolatokat kell meghatározni (pl. áruházban beszerzők és eladók között), hiszen enélkül mindenhol megáll a munka.

A farmokon a legfontosabb egységek a növénytermelők (ők a munkát csak a vetés hónapjában kezdik meg) és állatnevelők. Ugyanitt a felnevelt állatokat egyből fel is dolgozhatjuk, ami nagyobb bevételt jelent. Végül minden előállított termékhez egy külön eladó társaságot kell rendelni. A bányák hasonló módon mennek. A gyárakban a sort egy vagy több beszerző csapat kezdi (akiknek meg kell adnunk, hogy hol és mit vegyenek), utána következnek a gyártók, s a végén szintén eladók következnek. Áruházakban új dolog a reklám. Őket az eladók után kell kötnünk, s minden terméket külön kell reklámozni. Meg kell adnunk, hogy a város melyik újságjában vagy TV adójában hirdetünk, s havonta mennyit szánunk erre. Minden vállalkozásnál szükségünk lehet raktárakra (vagy ezért, hogy a baktérző nyersanyagot tároljuk inségesebb időkre, vagy az előállított árut rakjuk bele, amíg később megdő a kereslet). Emellett van egy érdekes csapat, a



Camera
Product Class: Electronic Products
Necessity Index: 30%

Revenue Graph: \$0 to \$31,000
Market Share: Pie chart showing 21% and 29%
Price: Local \$135.00, Avg \$142.69
Quality: Local 21, Avg 38
Brand: Local 23, Avg 14
Overall: Local 26, Avg 33

City Total	One Product	Production	Retail
Overseas Producer	21st Century	\$150.00	56
Overseas Producer	Power Company	\$150.00	56
Overseas Producer	Happy Resource	\$150.00	56

Quality: Product Quality 56, Production Quality 21/70, Raw Material Quality 35/30, Production Technology 30

Brand Strategy: Unique Brand 2, Brand Rating 2, Brand Awareness 2, Brand Loyalty 0, Advertising Spending \$0.00

Selling Price: \$150.00, Total Cost: \$93.90, New Price: \$150.00

Hogy a piacon jó stratégiát válasszunk, át kell ragnunk magunkat ezeken az adatokon.

sétől, feldolgozásától kezdve új technológiák felfedezésén át a kész termék reklámozásáig, eladá- saig minden lépést megtennünk.

A JÁTÉK KEZDETÉN

A legfontosabb a kezdő tőke meghatározása. Cégünk részére kapunk 5 millió dollárt, s ha ezt kevésnek találjuk, az összeget részvények kibocsájtásával növelhetjük. Ez persze azt jelenti, hogy a cég kisebb része lesz birtokunkban, s ha 50 százalék alá megyünk, elveszíthetjük az egészet. Ezért a dologgal érdemes várni, hiszen részvényeket később, végszükség esetén is kiadhatunk.

A normál játék megnyeréséhez minden iparágban

lyet az ottani kincs kezdőbetűje jelöl). Ezután jövedelmezőség térképe jön (zöld a nyereséges, piros a veszteséges vállalkozásoknál), majd a nyersanyag forrástól a felhasználásig vezető utakat kapcsolhatjuk be. Az utolsó három gombbal a térképen csak néhány adatot hagyhatunk fenn. (Egy cég üzemei, egy iparág vagy termék. Ha valamire kíváncsiak vagyunk, a megfelelő gombon a jobb egérgombbal kattintva egy listából választhatjuk ki.)

A jobb felső ablakban a térképen téglalappal kijelölt területet látjuk nagyítva. Alul az itt kiválasztott négyzetben kezdhetünk tevékenykedni.

A kép alsó részének tartalma mindig az épp kiválasztott t e v é - kenység - től - (kö - zében az első hár - p o m b) g o m b) függ. Az elsővel információk módjába jutunk, ahol a kiválasztott egység működéséről tudhatunk

címkező. Ezek más cégek termékeire ragasztják rá saját emblémánkat. Az egyetlen nem közvetlenül termelő vállalkozás a kutatólabor. Egy laborban 9 csapat dolgozhat, s kutathat mindegyik másit, illetve a gyorsabb eredmény érdekében dolgozhatnak együtt (össze kell kötni őket). A felfedezés fontossága függ a kutatás idejétől, az együttműködő csoportok számától és szintjétől, valamint a felfedező dolog fejlettségétől.

Corporations

Financial Overview
Stock Overview
Firms Overview
Business Relation

Company	Cash	Annual Revenue	Annual Profit
21st Century (1 year)	\$3,905,499	\$117,500	(\$259,012)
Blue Spade (1 year)	\$62,064,172	\$14,395,514	(\$4,710,804)
Energy Enhanced (1 year)	\$127,112,784	\$2,741,577	(\$5,127,021)

Cégek születnek, s mennek tönkre, s mindez néhány óra alatt.

Manufacture Guide

Leather: 1 lb, Q:30%, More

Cotton: 1 lb, Q:5%, More

Rubber: 1 lb, Q:5%, More

INPUT Prev

Így készül

DÁLKODJ OKOSAN!

ALISM



(a mások által már ismerteket valahogy könnyebb kitalálni). A felfedezett dolgokat azonnal alkalmazhatjuk (Apply Tech), de ez az érintett egységek szintjét csökkenti 1-el, hiszen új dolgokat kell megtanulniuk.

TERMÉKEK

Néhány vállalkozásunk döbbentesen sokféle termék előállítására képes a fagyasztott csirkétől a személyi számítógépig. Ahhoz



hogy e termékek eladhatók legyenek, három dolog szükséges: jó minőség, alacsony ár és ismert márkanév. Információs módbar egy termék mellett két függőleges oszlop látszik. Az alsóban a sárga rész az ár, a zöld a minőség, a narancs pedig a márkanév vonzó hatása. Mellette a piros csík a termék piaci részesedése. A két csík alatti szín a márkanévet bejegyző céget jelzi. Ezek alatt a vízszintes kék csík a kínálat, a piros pedig kereslet mértéke. Itt állíthatjuk be az eladási árat, az Internal Sale gombbal pedig azt érjük el, hogy az árut versenytársaink nem vásárolhatják meg. Ha egy gyártó termékeit több cég forgalmazza egy városban, a Price Agreementtel a gyártó megszabhatja az eladási árakat.

Egy termék minősége mindig két dologtól, a nyersanyag minőségétől és a gyártó üzem technikai színvonalától függ. Az, hogy a két összetevő közül melyik a meghatározó, árucikkenként változik. A növények és állatok minőségét a terület klímája és az itt dolgozó egység szintje, a nyersanyagokét pedig a talajt ásványi anyagok határozzák meg. A gyártást pedig a felfedezésekkel tudjuk egyre jobbra tolni. Az előállított termék mennyisége a dolgozók ügyességétől függ. Egy új egység felállításakor minden dolgozó teljesen tapasztalatlan. Ha ezen változtatni akarunk, némi pénz kell fordítanunk a munkások képzésére és a felszerelés javítására (Training and equipment). Ha mindenki ügyesebb lett (piros köpeny), az egység egy szinttel feljebb lép (1-9). Minél jobban kihasználunk egy munkást, annál gyorsabb a fejlődés üteme.

A márkanév csak idővel alakul ki, jó áru folyamatos hirdetésének köszönhetően. Ezen a területen három stratégia közül választhatunk: forgalmazhatunk minden terméket egy márkanévvél, az egyes termékcsoportokat köthetjük össze vagy minden cikknek más nevet adunk. Az első előnye, hogy amikor új termékkel jelenünk meg a piacon, annak már ismert lesz a márkája. Az utolsónál minden név ismertsége nulláról indul, de a rosszabb termék nem rontja a jók megítélését.

PÉNZÜGYEK

Pénzügyi dolgainkat az Action menü, Financial pontjában intézhetjük el. Itt vehetünk fel és fizethetünk vissza kölcsönt, fizethetünk részvényeinknek osztalékot (ami nem kötelező, de meghatározza a részvényeink iránti keresletet, így árukat is), valamint kibocsájtathatunk újabb részvényeket. Ez utóbbi gyors bevételt biztosít,

de csökken a vállalati részesedésünk, így nagyobb a veszélye, hogy egy cég 50 százaléknál több részvényt szerez meg, és átveszi a céget.

A részvényeket a kettő adni, venni a tőzsdén tudjuk. Itt felül a részvényt kibocsájtó cégek, középen a kijelölt cég részvénytulajdonosai láthatók alul pedig akik nevében vásárolhatunk. A részvények nagy befektetők és magánemberek (Public) kezében lehetnek. Vásárláskor válasszuk ki a részvényt és a tulajdonost, majd a mennyiséget. Ha befektetőtől vásárolunk, nem a normál áronkapjuk meg őket, ennél magasabb ajánlatot kell tennünk (Offer). Egy cég megszerzéséhez részvényeinek 50 százalékát kell megvásárolnunk. Ezzel feljebb teljes pénzügyi felügyelet kapunk, de az egyéb ügyekben nincs beleszólásunk. A másik cég beolvasztásához több, mint 75 százalék kell. Ekkor meg kell vennünk a cég fennmaradó részvényeit (vagy készpénzt vagy saját részvényt kell adni cserébe). A beolvasztott cég minden tárgyi és tudományos tulajdonát megkapjuk, s utána a termékek is a mi márkanévünkön futnak tovább.

Ha már túl sok vállalkozásunk van, célszerű egy ügyvezető igazgatót alkalmazni (Person Report). Ezután minden vállalkozásról eldönthetjük, hogy ki irányítsa. Egy területen tapasztalt igazgató minden egység szintjét megnöveli. A vállalkozáson belül minden döntés (beszerzés, felépítés, árak, reklám) az övé, de megszabhatjuk árpolitikáját (normál, agresszív és nagyon agresszív).

CEGVEZETŐ

Ha már túl sok vállalkozásunk van, célszerű egy ügyvezető igazgatót alkalmazni (Person Report). Ezután minden vállalkozásról eldönthetjük, hogy ki irányítsa. Egy területen tapasztalt igazgató minden egység szintjét megnöveli. A vállalkozáson belül minden döntés (beszerzés, felépítés, árak, reklám) az övé, de megszabhatjuk árpolitikáját (normál, agresszív és nagyon agresszív).

ÉRTÉKELÉS

Sajnos helyszűke miatt csak a program lehetőségeiről és irányításáról tudtam írni. Ez azon-



Ez a vidék talán jó lesz búza termesztésére.

ban remélem elegendő arra, hogy mindenkinek felhívja a figyelmét erre a kivételes játékra. Kivételes, hiszen hirtelen nem tudok olyan programot, amire emlékeztetne, melyből az ötleteket kölcsönvettük. A program felülete kellemes és könnyen kezelhető. Az oktató pályák és a rengeteg help pedig teljesen egyértelművé teszi, mit miért kell csinálnunk. Ha pedig ezen túljutot-



A sörgyár felépítése.

tunk, jöhet a pénzhalmozás. Bár az sem egy rossz dolog, amikor az első saját gyártású kocsi eladjuk valamelyik áruházunkban.

capitalism Kiadja: I. Magic



386DX/33
4MB RAM
SVGA
CD ROM

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

**Játék a pénzről,
hatalomról és
gazdagságról.**

92%

A Megarace első részére talán már nem sokan emlékeznek, hiszen ez a játék annak idején a CD-ROM technika első számpérfogásának számított. Akkoriban még szenzációs újdonság volt, hogy egy autóverseny futamait egy teljes mértékben digitalizált pasi konferálja be, s hogy maga a verseny gyönyörű pre-renderelt pályákon zajlik. A látvány valóban fantasztikus volt, ám a csoda csak három napig tartott, ugyanis a játékelmény a béka hátsó fertálya alatt tanyázott. Az előre letárolt pályákon nem túl realiztikusan mozgatott, és alig pár animációs fázissal rendelkező kocsikkal versenyezhetünk, ráadásul egyszerre mindig csak egy ellenféllel találkozhatunk. A játékból tehát "csupán" a verseny hangulata hiányzott. Nos, azóta sokat fejlődött a technika, s bátran állíthatom, hogy a most megjelent második rész ég és föld az elődhöz képest, pedig az említett dolgok ellenére az sem volt olyan sikertelen.

A TÖKÉLETES UTÓD

Ha elindítjuk a játékot, még nem sok újdonságot tapasztalunk, ugyanaz az

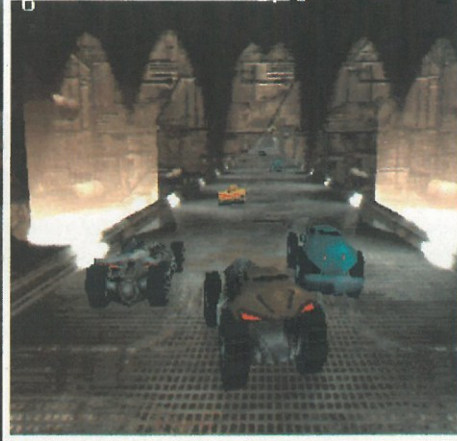
idétlen pasi, Lance Boyle - igaz immár SVGA-ban - kezd szövegelni, ám ezúttal egy kis csinibaba is a segítségére van. Ismét a jövőben járunk, ahol egy virtuális autóverseny egyik pilótáját alakítjuk.

A játék alapszisztémája megmaradt: előre letárolt pre-renderelt terepen száguldozhatunk, ám a pályák sokkal szebbek lettek, a "kamera" sokkal látványosabban van mozgatva, a kanyarokban ide-oda csapódik, ha lejtőhöz érkezőnk felemelkedik, hogy beláthassuk a terepet. A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real time-os, texture

mapped, és tökéletesen árnyékolt poligonos grafikával készültek. Az összképhez így immár nincs hiba: a kocsik a terepviszonyoknak megfelelően bukdácsolnak, realiztikusan haladnak a pályán, gyakran megesisik, hogy a mezőny hatalmas tumultusokba tömörül. Ráadásul a kifüstölt járgányok ezúttal a pályán marad-

olvasza mindezt, s felteszi a kérdést: hogyan lehetséges ez? Nos, egyszerűen: ha tolatunk, vagy ütközünk, vagy bármilyen oknál fogva lemaradunk a képernyő-scrolról, a játék állóképekre vált át, s amíg ismét fel nem gyorsulunk, az Alone in the Darkhoz hasonlóan álló kameranézetekből láthatjuk az autónkat.

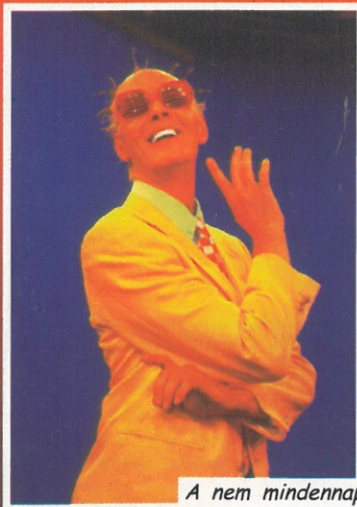
A kocsik felületén az árnyékhatások tökéletesek.



Itt még egyben van a mezőny.



MEGARACE 2



A nem mindennapi konferansziépáros.



SZEBB GYORSABB BRUTÁLISABB

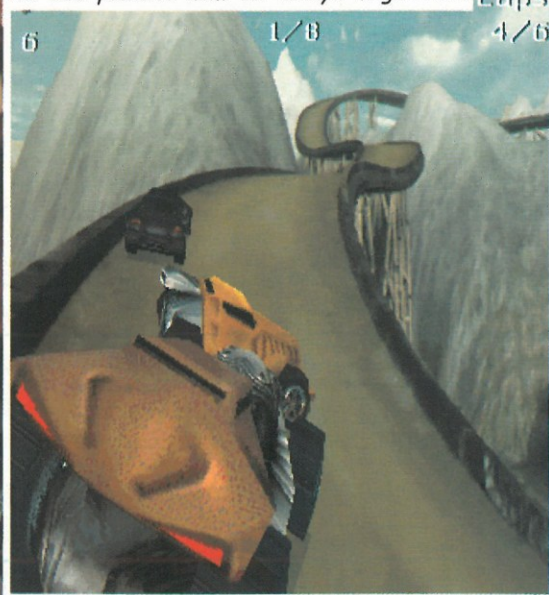
nak, amik aztán gyakorlatilag terep-akadályként funkcionálnak. Az irányítás szintén minden igényt kielégít: a kanyarokban tök jól érezhető a tehetetlenségi erő, az éles kormánymozdulatoknál a kocsink még meg is csúszik. Sőt arra is van lehetőség, hogy tolassunk. Aki már látott hasonló kivitelezésű játékot, az most bizonyára hitetlenkedve

A maximális látványon túl ráadásul a játékmenet is tartogat számunkra újdonságokat. A pályák néhol kétágaznak, tehát ha például az egyik úton tömegkarambol van, a másik úton simán a többiek elé vághatunk. A fegyverarszenálunk is jelentősen kibővült, több különböző rakéta közül választhatunk, magunk mögött pedig olajfoltokkal, vagy aknákkal kedveskedhetünk a sereghajtóknak. A terepen egyébként már alkiszerezésben is lesz néhány akadály vagy akna.

Érdemes a háttérre is vetni egy pillantást.



Az első pozíciót nem túl könnyű megtartani.



Ha végzünk egy futammal, kommentátor párosunk néhány szóban elemzi a teljesítményünket, ha pedig akarjuk, vissza is játszhatjuk a verseny leglátványosabb epizódjait. Az M2 tehát kétségtelenül az eddigi legszebb autós játék, ami PC-re valaha megjelent. S talán az sem mellékes, hogy nem feltétlenül szükséges hozzá Pentium "erőmű".

megarace 2 Kiadja: Mindscape

PC: 8MB RAM, SVGA, 486DX2, 2XCD, SB

96%

Star Trek rajongóknak bizonyára jó hír, hogy egy újabb Megadrive-ra illetve SNES-re készült játék foglalkozik a kedvenc sorozatukkal. A híres történet főszereplői ezúttal egy akciójátékban kaptak helyet, melyet egyébként a Novotrade fejlesztett. A játék során több szereplő irányítását is átvehetjük, ám túlnyomórészt Sisko parancsnokot fogjuk irányítani, a feladatunk pedig a galaxis legnagyobb űrállomásának, a Deep Space Nine biztonságának a megőrzése lesz. Persze az a megbízás cseppet sem lesz problémamentes, hiszen az állomást ismeretlen terroristák támadják meg. Kettős feladat hárul tehát ránk: először is megmenteni az állomást, aztán kideríteni, hogy kik állnak a történetek mögött. A Star Trek sorozat-

nánk, ahova elvitte javítani. Végül előkerül a ruha, de nem tudjuk megvizsgálni, mert elromlott a tricorderünk, amit ezért a szerelőhöz kell vinnünk stb... A kaland elem magyarul leginkább csak primitív

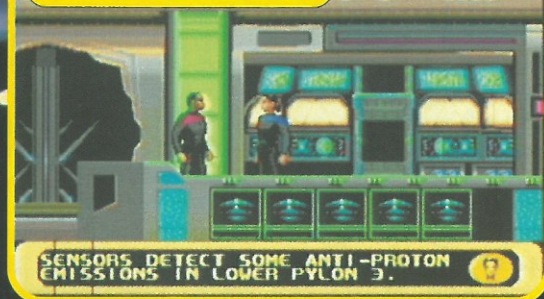
shoot'em up-ok mintájára készültek, ám nagyon könnyűek, ellenfél tulajdonképpen nincs is, vagy csak egy van, az aszteroidákat meg egy lövéssel eltakaríthatjuk az útunkból.

A játék SNES és Megadrive verziója nagymértékben megegyezik, ezért is döntöttünk a közös ismertetés mellett. A grafika erősen átlagosnak mondható, és ugyanez jellemző a játék nyújtotta audio élményre is. Számomra egyébként különösképp zavaró

A bombákat telepítő hap-sikat egyszerűen likvidáljuk, majd hatástalanítjuk a bombát.



A bázison mindenkivel beszélünk, sose lehet tudni, kitől hallunk valami fontosat.

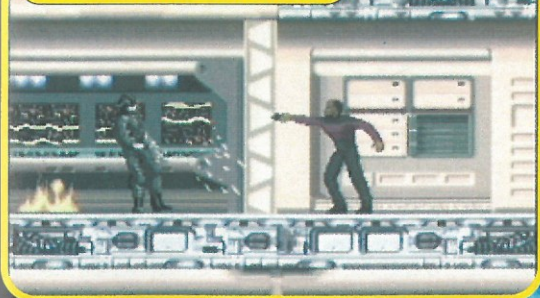


SENSORS DETECT SOME ANTI-PROTON EMISSIONS IN LOWER PYLON 3.

STAR TREK DEEP SPACE NINE

KALANDOZÁS AZ IDŐK KERESZTÚTJAIN

A Borgok ellen csak egyszer használhatjuk a phasert, utána bemérik a frekvenciáját.



Nyírjuk ki az őrt, és repítjük a levegőbe a generátort.



hoz híven persze ezúttal is egy szövevényes ügyről van szó, a megoldás érdekében hősiünek még a múltjába is vissza kell térnie...

A JÁTÉK MENET

Az akció oldalra scrollozódó pályákon folyik, ám játékba egy kis kaland elemet is vegyítettek, ugyanis a küldetések nem egymás után következnek, hanem az állomáson különböző fickókkal és a bajtársainkkal kell beszélgetnünk, tehát így bonyolódik a cselekmény, s így jutunk el mindig a következő küldetéshez. Igaz a cselekményszál nem túl eredeti, sőt egy kissé erőltetett. Például megtámadnak az állomáson egy papot, akinek a ruhájáról kéne nyomokat gyűjtenünk, ám eltépődött a köpenye, ezért a szabóhoz kell men-

ide-oda mászkálásból, és kérdés-ködedésből áll, minek következtében egy kissé vontatottá válik az egész. Maga az akciórész viszont már élvezetesebb: platformokon ugrálhatunk mint a Prince of Persiában, liftezgethetünk, lövöldözhetünk, kapcsolókat kell működtetnünk, tárgyakat használhatunk és minden pályán valamilyen speciális feladatunk van. Először például a bombákat kell megkeresnünk, amiket hatástalanítanunk kell, s mindezt persze időre. Aztán később ahogy bonyolódik a cselekmény többek között fel kell robbantnunk egy reaktort, különböző zárok, kapcsolók működésére kell rájournunk. A mászkálás részekén kívül néhány helyen egy kis űrhajós repedésben is részünk lesz. Ezek az epizódok a hagyományos balra scrollozódó

AZ IRÁNYÍTÁS

Sajnos az irányítással cseppet sem voltam meglegedve. Mint már említettem többször is időre kell néhány dolgot teljesítenünk, ilyenkor rop-pant idegesítő tud lenni, amikor fel akarunk kapaszkodni valahová, és milliméter pontosan kell beállnunk az adott platform alá. Még szörnyűbb az az eset, amikor egy távoli, és magasabban lévő helyre kell felmász-nunk; mire ennek eljártuk a technikáját, beletelik egy kis időbe, hiszen az alkotók azzal is kedveskedtek, hogy az ilyen helyeken legalább három emeletnyit essünk, ami persze azonnali elhalálozással jár... Egyetlen pozitívumként a sűrűn kapott pályakódokat tudtam értékelni.

volt, hogy a pályák nem egyre nehezedő sorrendben vannak, ahogy azt az ember elvárna, hanem például amíg a bombák keresgélésénél már a hajunkat tépjük, addig az azt követő néhány szintet meg rohogva át-visszük. A kaland stílusjegyhez pedig - a kor követelményeinek megfelelően - egy kicsit több ötlet kellett volna, vagy pedig el is hagyhatták volna az egészet, a történet pedig automatikusan pereghetett volna. Mindentől függetlenül aki szereti a Star Trek-et és jól érti az angol nyelvet, az bátran fogjon neki, anatózni azért nem fog senki.

star trek - ds9

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

A sorozatról lehúzott sokadik bőr igencsak nyűzött lett.

72%

LESZÖGEZÉS

“Szervusz Zolee! Igazán nem szeretnék zavarni, csupán azért írok, hogy megköszönjem azt a pár sort, amit rám pazaroltál a Csevegő végén. Biztosan nagyon jókat röhögtek az olvasóitok. Igen, ezért biztosan megérte, a tízezrek kedvéért egyből hülyét csinálni, nem törődve azzal, mit érez az, ha egyszer csak kedvenc újságában ezt olvassa, és megérte elvenni a kedvét egy életre ettől az újságtól, vagy a levelezéstől. Hát nagyon szépen köszönöm. És kívánok nektek még sok-sok olvasót (helyettem is)!
Aláírás: Kocsis Csaba, Pápa”

Csabi, Csabi! Nehogy már mellreszívj néhány idétlen poént! Láthatod, hogy ez a rovat nemcsak a gyengéket, esetleneket tűzi pellengérré, hanem akár maga a szerző (ez én vagyok) is kifigurázza magát (ha olvastad a katonakori emlékeimet az előző számban, akkor tudod miről beszélek). Nem tudom, hányszor kell még leszögezmem, hogy nem kifigurázásról, kicsúfolásról van szó, hanem arról, hogy olyan sokfélék vagyunk, máshogy gondolkodunk adott dolgokról, s hogy tudjunk együtt röhögni egymás baromságain. Az önkritika egyébként is az egyik legnagyobb emberi erény. Ha megbántottalak, ne haragudj, nem volt számdékomban, de ismételten jelzem: nem bántam meg, mert a poénkodás direkt volt. Vedd könnyedén a dolgokat, Csaba, kívánom, hogy ebben a rohadt világban ez legyen a legnagyobb csalódásod. Na gyere, pajtás, olvass tovább!

HALÁL(KÖZELI) ÉLMÉNYEK

“Üdv 5hetven6 Kbyte! Azt hittem, rosszul látok, amikor megláttam (azaz-hogy nem láttam meg), hogy a Doom 2 lekerült a toplistáról. Jó, tudom, hogy már jön (vagy már itt is van?) az új generá-

ció: a Duke Nukem 3D, és hogy ez milyen változatos, eredeti, poénos és micsoda grafikával, 5letekkel, meg ilyenekkel, de valahogy nekem a Doom 2 jobban tetszik. Az mondjuk tök állat volt, amikor bementem a klotyóba és hirtelen egy szőke, izmos hapival találtam szembe magam. Mint az állat löttem rá, de semmi sem történt, majd megpillantottam egy szörnyet (vagy mi a halál volt az) közeledni hátulról a szőke muksó felé. “Jaj, már ketten vannak” - gondoltam, mikor az egyszerűen elintézte a szőkét, ÉS NICSAK, én is meghaltam. Később felvilágosított a haverom, hogy az a szőke emberke én voltam a TÜKÖRBEN. (...)

Az jutott az eszembe, hogy kéne egy olyan Doom klón, ami egy istálló-labirintus-pajta rendszerben játszódik és kerget-marhákat meg kerget-farmerokat kell lelőni. A fegyverek a következők lennének: 1. Konyhakés 2. Gereblye 3. Ásó (kapa, nagyharang) 4. Gránátvető helyett magvető 5. Kasza. Aztán azon is gondolkodtam (egy-folytatban), hogy kéne olyan műsoros kazettákat kiadni, amin a Doom 2 pályáinak zenéi vannak. Milyen jó is lenne, képzeld csak el: elutazol valahová, ahol nincs számítógép, viszont te nem esel kétségbe, mert előveszed a yókmened és a Doom 2 kazettád. Az andalító zene, a lövések és az elmaradhatatlan hörögések, kiáltások a fejében zúgnak és te baromi heppi vagy. Egyébként ezt most tényleg komolyan gondoltam. Olyannyira, hogy tervezgetem egy ilyen felvevését, csak be kell szerezmem egy pár megfelelő csatlakozót meg madzagot, vagy miket. Üdvözlettel: Tarjáni Endre, Budapest.”

Áve Endre! Megsúgom: a DN3D-vel nekem is voltak hasonló tükrös emlékeim. Mikor rájöttem, hogy én vagyok az a melák pasi, akibe már vagy 5 tárat belepumpáltam és még

mindig a pofámba vigyorog, akkor egy kicsit elszégyeltem magam. Gyorsan különéztem, hogy nem látta e még valaki a blamázt, de szerencsére csak egy Akira-plakát volt a szemtanú. A Kerge-Doom ötlet fenomenális, a műsoros kazetta pedig egyszerűen zseniális. En annak idején az üzenetrögzítőnk bevezető szalagjára rögzítettem egy komolyabb megszárlást, majd egy andalító “Kérem ne ijedjen meg, ez A. Zolee üzenetrögzítője, a harmadik halálhörögés után hagyhat üzenetet, ha még nem tette le” szöveg következett. 100%-os hatásfokkal működött a dolog, nem zavart azután senki.

SZILÁNKOK

“...Jössz egy köteg pénzel. Nem tudod miért? Nem emlékszel? Igen, a '96/4-es számra utalok: “Már egy hónap múlva muzeális értékű lesz ez a lap!” Ha te sem fizetsz (egy múzeum sem nyomatta a lét), akkor bepe-rellek ámitásért. Imádok perelni! (K.Z./Kaposvár)”
Tisztelt Torgyán-imitátor úr! Tudtommal az ámitás nem büntetendő tett, illetve ha az, akkor már a fél ország a sittan pihenhetne: valamennyi politikus, az Ariel, a Colgate, a Burgerking, avagy az Always betétek reklámozói, minden kereskedő, aki előre teszi a bázikus méretű gránátalmákat, aztán, ha kérsz egy kilót belőle, akkor hátulról teleszed egy zacskót a pimpósodó, összeaszott alig-almákból. Az ígéretésről jut eszembe: ezúton üzenem az áprilisi Csevegőben nagylelkű felajánlást tevő egyéneknek, hogy még mindig nem kaptam meg a fél láda sörömet.

“...Annak ellenére, hogy amígáznak érzem magam, szeretem a PC-t is.

Csevegő

Az én véleményem az, hogy rossz számítógép nincsen, csak a béna szoftverek járatják le a gépeket. (Ebeasty/a nyirbátóni laktanya lakója)”
Annak ellenére, hogy bezupáltak, még megöriztél valamit az ép elmédből és beletrafáltál a dolgok közepébe. Bajtárs, jól mondd, sokan a “kintiek közül” példát vehetnének Rólad.

“...A lap ismét egyesíti magában az ultravi-zuális-vérbális szárnyalást és a világtól való s a r o k b a v o n u l á s t. (T.S./Szlovákia)”
Sto éta? Nekem nem beszélni mátyárnyilván. Lenni E.T. H a z a . Haza.

“...Eben a pontban, ha

minden igaz a PÉNZRŐL lesz szó. Azért mondom, hogy ha minden igaz, mert irás közben nagyon meg szoktam szőmjazni és olyankor le kell mennem a konyhába inni, ami elég messze van, így lehet, hogy mire



Csevegő



visszaérek
elfelejt
em,
hogy
miről is
akar
tam ír
ni. Te
hát, a
CSE-
VEGŐ
marhá
ra... (Zs.
Gy./Bu
dapest!)

Hát
Zsé-

“...A Cso-
magküldő
Szolgálat jó
dolog, de
van, hogy va-
lakinek e-
setleg pont
arra a posz-
taköltseme-
g csoma-
golási díjra nincs pénze.

En is jártam már úgy,
hogy egy medzsót akar-
tam megvenni, de nem
volt rá elég pénzem, gon-
doltam, gyűjtök még hoz-
zá, de végül elmentem
belőle fagyizni. (Ambee/
Budapest!)”

Te jó Isten! Hány évesek
olvassák az újságot? A
“medzsót” először mer-
dzsónak (értsd Merce-
des) olvastam, de a fa-
gyis párhuzam kissé el-
gondolkodtatott. Hamar
rájöttem, hogy ez nem le-
het más, mint a Matchbox
4-8 évesek által használt
rövidítése. Ezeknek szen-
vedek én minden hónap-
ban, hogy valami humo-
rosat összehozzak? Eb-
ben a korban elég annyit
mondani, hogy kutyku-
rutty és a delikvensek
egy delutántról elröhécsel-
nek rajta...

HOGY AZ A...!

“Kedves Zoltán! Havonta
vásárolom az 576 kilobáj-
tot és elszörnyedve ta-
pasztalom, hogy az utób-
bi időben írásaitok egyre
nagyobb mértékben tar-
talmazznak trágár szava-
kat. Szerény vélemé-
nyem szerint az alaco-
nyabb korosztály is vásá-
rolja a lapot (gondolok itt
a tizenévesekre) és meg-
gondolatlanság töletem,
hogy már ilyen éves ko-
rúkból elrontjátok őket.
Még egy-két kisebb ká-
romkodás (talán) megén-
gedhető, de ilyen pl: fasz-
fej, sz*r, f*sz, balf*sz,
suek on this, mother-
fu***r (hú, de kemény)
már tűrhetetlen. Kérlek
Zoltán, nyugtass meg
mindenkit a Csevegőben,
hogy a továbbiakban nem
fogtok sűrűn ilyen kifeje-
zéseket használni. Tisz-
telettel: egy aggódó
anyuka (hogy az a...)”

Mélyen tisztelt Aggódó
Szülő! Felháborodott
hangú levelének kényte-

len-keletlen helyt kell,
hogy adjak, hiszen olyan
temát feszeget, ami ko-
runk rothadó és bűzlő
társadalmának egyik leg-
nagyobb problémája: a
trágár beszéd. Mi, az 576
KByte szerkesztőségé-
ben mindent meg fogunk
tenni annak érdekében,
hogy többet ilyen ne fo-
duljon elő a lap hasábjain,
a fűzfánfütyülő rézán-
gyalát! Sőt, ezennel meg-
tiltottam Vári Zolinak a
bőfögést, TJ-nek az orr-
túrást, Ancynak a szel-
lentést, Koronczi Gázi
pedig nyilvánosan soha
többet nem vakarhatja
meg ott, ahol ő akarja.
Ja, és amíg el nem felej-
tem: kérem, hogy legkö-
zelebb ne a fiával irassa
meg a leveleit, mert
olyan randa az írása, hogy
alig tudtam kisítabizálni
azt a sz*r-t.

“A X-IK KERÜLETI JÁRÁSBÍRÓSÁG HIVA- TALOS RENDELET A HULLAMOSO JACK VS 576/ZOLEE ÉS BÜNTÁRSAI ÜGYBEN

Felperes: Hullamosó
Jack, a továbbiakban
Hulla-J

Alperes: Á. Zolee, K.
Gáspár, Ancy, V. Zoli,
Martin, Vic bá, és az 576-
os gárda

Vádirat

I. pont: Vádlott Á. Zolee
alaposan gyanúsítható
az 1781 évi II. hó VI-án
Hulla-J ellen elkövetett
többrendbeli súlyos, 8 év-
ezreden túl gyógyu-
ló súlytalanságból vak-
belpoklosságba átcsapó
marhakergékórság fer-
tőzésével.

II. pont: A büntett lefo-
lyása. Vádlott Á. Zolee
és társai egy halálosan
veszélyes kergemar-
hakórsággal fertőzött
2 oldalas Csevegő-löve-
déssel töltött 576-os ka-
liberű Kbyte-tal támad-
tak Hulla-J, szukumbazi
állampolgárságú sze-
melyre, aki a támadást
követően élete végéig
tartó röhögőgörcsöt
kapott.

III. pont: Az államügyész
összegzése/bírói döntés.
Á Zolee és társai a fenti
vádponatokban bűnösnek
találtattak!!!

Ítélet: Hulla-J-t a rende-
let megérkezését követő
5 napon belül Á. Zolee-
nek meg kell szabadíta-
nia röhögésétől a köv.
módon:

1. Á. Zolee-nak ki kell
szűrnie Hulla-J szemét,
ezt követően le kell rá-
gnia 3 ujját.

2. Ezután az alsótestét
lángszórával felegetnie.

3. Végezetül pedig a lá-
batlan, vak, ujjatlan Hul-
la-J-t le kell húznia a klo-
tyón, miután kiszippant-
otta belőle az utolsó
esepp vért is!

Zárlat: Amennyiben Á.
Zolee nem teljesíti az ité-
letet, örök idejű főszer-
kesztői állásra íteltetik!!!
Aláírás: a kerületi bíró:
Go Rien Moss alias Tóth
Sándor”

Még mondják azt, hogy a
Mortal Kombat nem
gerjeszt elvetemült, gyil-
kos gondolatokat: példa-
ul egy életen át főszer-
kesztő lenni. Fatalitly!
Még a gondolatába is be-
leremeg a gyomrom.

EGY FELCSKE NYARAT CSINÁL

“Háj Zolee! (...) Csak egy
problémám van... a posz-
ter. Király, meg minden,
ott lóg mindegyik a falon.
Hát én nem tudom, de az
az “576 Kbyte poszter”
felirat nagyon hülyén néz
ki rajta olyan hatalmas
nagyban. Lehetne vele csi-
nálni valamit? Tschüss:
Martin (nem az a Martin)”
Problémádat (és még
ugy 15.000 olvasó problé-
máját) orvosoltuk, elég
volt az exhibicionista,
bazinagy logóból, a posz-
teren csak felzésértékű
576 felirat diszeleg
majd. Így az is kiteheti,
aki egyébként utálja az
újságot, csak más lapok-
ból nem tud normális fal-
ragaszra szert tenni.

☺
Ez a Csevegő nem jöhe-
tett volna létre, ha nincs
Temesvári Tibi és az ő
Csevegő-generátora (In-
ternét címe: <http://www.nehogyelhidd.com>).
Végül a fentebb emle-
getett fiatalabb olvasók-
nak egy slusszpoén:
brekeke! Jó, mi? Meg-
szakadok...

Zolee

A Final Fight első részével - emlékszem még - Amígán szenvedtem át magamat, akkoriban elég nagy durranásnak számított. Azóta eltelt néhány év, s immár a harmadik "végső összecsapásnál" tartunk. A grafika fejlődésén kívül azonban szinte semmi újat nem találtam ebben a harmadik részben, kivéve azt, hogy ezúttal játszhatunk ketten úgy is, hogy az egyik embert a gép irányítja.

ből hamarosan egy Skull Cross nevű banda alakult meg, ami nyomban irányítása alá vonta Metro City világát, és ezúttal egy lázadást robbantott ki. A város megtisztítása tehát ismét a szuperhőseinkre hárul. Visszatér a város polgármestere, Mike Haggar az ex-pankrációbajnok és Guy, a gyors ninja harcos. Hozzájuk csatlakozik még Cody régi barátja, Lucia és egy ismeretlen fickó, Dean, aki azt állítja, jól ismeri a Skull Cross bandát.

Közülük még mindig Haggar a legizmosabb, igaz lassú, de ütéseit, átdobásait szinte halálosak. Guy a leggyorsabb harcos, egyik legjobb mozdulata a tűzlabda generálása (előre egy negyedkör + Y-nal). Luciának a "lábmunkája" figyelemre méltó,



Ugy tünik, Lucia dobta ezt a pasit.

ne vegyük fel, amíg még megvan az energiánk. A Super Move-ból lehetőleg mindig tartalékoljunk a főellenségeknek. Ezt a hatásos mozdulatot ugyanis csak akkor lehet végrehajtani, ha alul a kis kék csík maximumon van.

A játékban gyakran törhetünk ki ajtókat, ezeken sokszor érdemes átmenni, mivel egy-egy pályán többféle út is létezik, s még az is megeshet, hogy találunk olyan utat, ahol elkerüljük a főellenséget.

A játék tehát összességében, annak aki szereti ezt a stílust, minden igényt kielégíti: a grafika szép, a 9 pálya mindegyike jó



"Na, mi van, öregem? Elfáradtál?"

A játékmenetben nincs változás: négy szereplő közül választhatunk, az egyetlen cél, hogy jobbra haladjunk, s minden utunkba kerülő gazfickót a másvilágra küldjünk. A nagy elődökhöz hasonlóan itt is találunk majd hordókat, bónuszokat és az energiánkat növelő ételeket, sőt néhány fegyvert is. Igaz, ez utóbbiból mindössze csak négyféle van: nunchaku, vascső, baseball ütő és kalapács.



Mutasd csak azt a csúnya fogat!

tó, speciális mozdulataival alaposan meg tudja izzasztani ellenfeleit. Dean egy különös figura, sokan azt tartják róla, hogy nem is ember, hanem inkább valami robot. Ennek ellentmond azonban, hogy mindig magánál tartja családja fényképét. Egy dolog viszont biztos: természet feletti erejével ökle segítségével elektroskokot képes alkalmazni az ellenfelein.

EGY KIS SEGÍTSÉG

A speciális mozdulatokat most inkább nem írom le, mivel egyrészt roppant egyszerűek, akár magunktól is rájöhettünk, másrészt mind benne van a játék kézikönyvében. Inkább néhány tippet adnék: a főellenségeknél kerüljük a közelharcot, alkalmazzuk az "ütni és menekülni" technikát. Az ún. "mega crush" mozdulatot (amit az A gombbal csalthatunk elő) inkább csak a szorult helyzetekben használjuk, ez ugyanis a saját energiánkat is csökkenti. A fegyverek használatakor kerüljük a közeli küzdelmet, ne engedjük magunkhoz az ellenfeleinket, különben könnyen kiüthetik a kezünkől az aktuális tárgyat. A dagadt pasikkal gyorsan végezzünk, mielőtt még idejük lenne nekünk iramodni. A hordókat mindig üssük szét, ugyanis gyakran tartalmaznak különféle dolgokat. Ha kaját találunk valahol, addig



Deannek egy kissé delezes a tapintása.

hosszú, sokféle népség támad ránk, s a karaktereinknek is elég sok mozdulata van. A maga 24 megabites terjedelmével kétségtelenül ez eddig a legnagyobb végső csata. De vajon valóban ez a végső?

MI TÖRTÉNT A LEGUTÓBBI RÉSZ ÚTA?

Hőseink legutóbb, úgy látszik, csak fél munkát végeztek, ugyanis az állítólag megsemmisített Mad Gear gang maradéka-

A LEGESLEGUTÓLSÓ KÜZDELEM IMMÁR HARMADSZOR...



final fight 3 Kiadja: Capcom

SUPER NINTENDO

78%

COMIX CORNER



Mint arról az előző Comix Cornerben írtam, a boldog hőskorban két cég uralta a képregénypiacot: a DC és a Marvel. Havonta képregények tucatjait adták ki, a legjobb rajzolókkal és írókkal dolgoztathatták. A kisebb cégek vegetáltak a két "nagy" árnyékában, igazán profi művészek és pénz híján még csak nem is álmodhattak arról, hogy képregényeik a klasszikus szuperhős sorozatok (Batman, X-Men, Superman) népszerűségét - és példányszámát - valaha is utol fogják érni. Pedig a 90-es évekre már ugyancsak megkopott e nagyhírű hősök varázsa, s ha lassan is, de kezdtek előretörni a kisebb cégek. Különösen a Dark Horse, a Chaos Comics és legfőképp az Image Comics jeleskedett ebben a felzárkózásban. Ez utóbbi cég mostanra a képregénypiac egyik legmeghatározóbb "hatalmává" nőtte ki magát, amiben igen nagy szerepe van egy mostanra már-már kultikusá vált sorozatnak is: a **Spawn**-nak.

Hogy miben rejlik a Spawn, és a többi Image sorozat sikerének a titka? Elsősorban a hihetetlenül igényes grafikai kivitelezésben, a profin megírt történetekben és a változatosságban. Az Image nem esett bele a Marvel hibájába, azaz nem szűkült be egyetlen stílusra. A fantasy, a horror, a humor és a

szuperhősök kedvelői egyaránt találhatnak maguknak való sorozatokat. Kár is lenne hosszan ömlengetnem a különféle Image kiadványokról, a legegyszerűbb, ha ellátogattok egy JÓ képregényboltba és átlapoztok néhány Spawn vagy Witchblade füzetet. Higgyétek el, megéri...

SPAWN

A mesék hagyományait követve: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három ember. Egy afro-amerikai (értsd: feke..., akarom mondani színesbőrű, vagy hogy a nyavajába illik ezt mondani...), a neve Al Simmons. A CIA-nek dolgozott, mint fizetett zsoldos, és a legjobbak közé tartozott. A másik ember igazi neve feledésbe merült, mindenki CHAPEL-ként ismeri. Ő szintén a CIA kötelékében szolgált; ő volt a legjobb. És végül itt a harmadik, Jason Wynn, a CIA biztonsági főnöke, aki egy szép napon elrendeli Simmons halálát (ki tudja miért?). Megtörténik a gyilkosság, a végrehajtás majdnem tökéletes (hiába, Chapel érti a dolgot). Egyvalamivel azonban senki sem számolt: a legerősebbeknek néha megadatik a visszatérés lehetősége - odaátról.

Volt Simmonsnak ugyanis egy gyönyörű felesége, Wanda. Szerették egymást, noha gyerekük nem lehetett, az orvosok szerint Wanda

miatt. Simmons anynyira szerette ezt a nőt, hogy a szó átvitt és valós értelmében is eladta lelkét az ördögnek, hogy visszatérhessen hozzá. Az ördög jelen esetben Malebolgia, egy nagyhatalmú démon Lucifer birodalmában. A Pokol és a Mennysorság ugyanis háborút készül vívni, s a háborúhoz katonák kellene. A pokol kiragadja az életükben gonosz és kegyetlen emberek lelkét, testüket valamilyen plazmává alakítja, "megajándékozva" őket egy önálló életet élő parazita "ruhával", mindezt megfűszerezi egy kis démoni mágiával, s már kész is a HELLSPAWN, a pokol katonája. Simmons különösen jó jelöltnek ígérkezik, Malebolgia tisztet akar belőle nevelni - így "kiképzés" céljából a Földre küldi. Nem ő az egyetlen, kb. 100 évenként tűnik fel egy új Hellspawn világunkban...

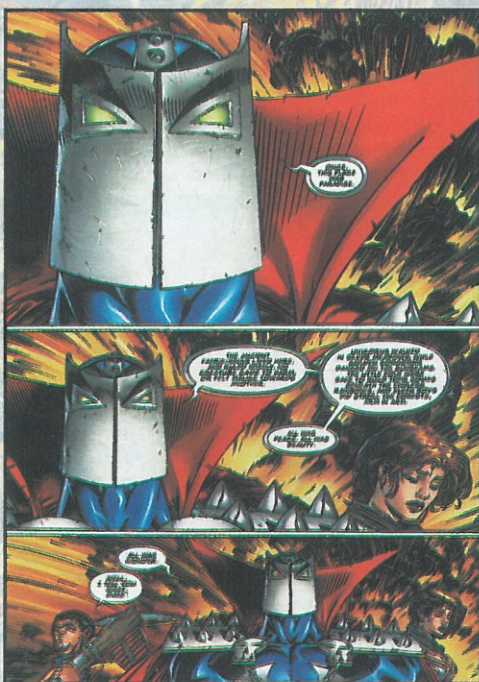
Nos, valahol itt kezdődik történetünk, és Al Simmons kálváriája. Semmire sem emlékszik előző életéből, mivel Malebolgia folyamatosan játszadozik emlékeivel. Terry Fitzgerald, egykori legjobb barátja feleségül vette Wandát és még gyerekekkel is megörvendeztette az asszonyt (mégis Simmonsban lett volna a hiba?). Hősünk a sikátorok sötétjében húzza meg magát, ahol a hozzá hasonló kitaszítottak között véli megelni lelki békéjét.

Többször összecsap *Violatorral*, a féltékeny ördöggel (ő Simmons legnagyobb nemezeje); *Angellal*, a gyönyörű anygallal; és persze *Chappellel* is. Szóval akcióban nincs hiány, de mindig is a történet marad előtérben. A cselekmény általában 3-4 szálon fut egyszerre, melyek kellően összekuszálódnak az idő múlásával. Amúgy az idő Spawn, alias Al Simmons legádázabb ellenfele, ugyanis az őt életető pokoli erő korántsem határtalan, mi több, napról napra csökken. Ha pedig végleg elfogy, akkor hősünk másodsor is alászáll a pokolba...

Mit is mondhatnék zárszóként? Tán csak annyit, hogy a képregényekre eddig főként olvasóinknak is csak azt tudom ajánlani: pislantsanak azért bele egy igazán igényes Image újságba. Lehet, hogy a magyar Pókemberek és X-Menek alapján kialakított véleményük igen gyorsan meg fog változni. T.J.

IMAGE TOP-LISTA

1. Spawn
2. Medieval Spawn/Witchblade
3. Cyberforce/Witchblade
5. Glory
6. Angela
7. Weapon Zero
8. Prophet
9. W.I.L.D.C.A.T.S.
10. Mann



RIDGE RACER REVOLUTION

AVAGY HOGYAN LESZ AZ ELSŐBŐL UTOLSÓ.

A Ridge Racer mind a játéktérben, mind a konzolokon az első igazi következő generációs autós játék volt. Valószínűleg ez az oka, hogy ezt a játékot szinte mindenki jól ismeri, hiszen azóta már jóval szebb és főleg jóval játszha-

Ridge Racer Revolutiont ígérte az újabb nagy durranásnak. Kíváncsian helyeztem tehát be a lemezt a PlayStationbe.

DE HÁT, HOL VAN ITT A REVOLÚCIÓ?

Sajnos, a Ridge Racer Revolution gyakorlatilag semmi érdemi változást nem tud felmutatni. A grafika persze még szebb lett, formásabbak a pálmák, fordul a kocsink kereke, ám ami a lényeg: a csapnivaló irányítás és a

annál inkább olyanok, mint hogy "Túl lassú vagy!" és hasonlók. Nem vagyok benne tehát biztos, hogy ez a játék élvezetét fokozná.

Nézzük azonban, hogy mégis mire fel biggyesztették oda azt a "forradalom" jelzőt a cím után. A játék persze egy új pályán zajlik, ám stílusában ez is kísérletiesen az elődre hasonlít, új kocsit pedig csupán kettőt fogunk találni. Jó ötlet, hogy attól függően, hogy milyen sorrendben

Rally-X-Style:
Buggy kocsikkal versenyezhetünk, ha a Galagát kevesebb, mint 41 lövéssel teljesítjük.

Egy kód segítségével ilyen kocsikkal is versenyezhetünk.



Az út mentén Namco reklámok suhannak el mellettünk.

több autós szimulációk jelentek meg. A Namco azonban úgy tűnik, még mindig az első sikert akarja meglovagolni, és nem óhajt változtatni a már erősen elavult sémán. Ezt minden elfogultság nél-



A tükrök segítségével jól láthatjuk, honnan akarunk megelőzni.

kül tényként állapíthatjuk meg, hiszen míg a vadi új Rave Racer egymagában demózt a játéktérben, addig a már lassan kétéves Daytona USA kormányát még mindig egymásnak adják át a játékosok.

A Ridge Racernek ugyan már volt egy második része - ami csak a játéktérben jelent meg, s csupán a kétjátékos üzemmódban különbözött az eredeti automatától - ám a Namco már régóta a

nyíthatósága ismét teljesen elrugaskodik a valóságtól: ha tövig nyomjuk a gázt, bármilyen kormányozdatot elvégezhetünk kicsúszás nélkül, ha viszont a kanyarban megpróbálunk lassítani, egy piruett lesz a művelet eredménye. Ráadásul ilyenkor, ha megkíséréljük az ellenkormányzást, abban a pillanatban, ahogy megtapad a kerék, kocsink éretlen módon rakétaként lövi ki magát, s ha pont a pályán felé nézünk, egy frapáns "leparkolás" lesz az egész manőver vége. Hogy egyébként mennyire irreálisan mozognak a kocsik, azt a külső nézetekből lehet igazán látni. Az idegesítő irányítás-hoz ráadásul még párosul az idegesítő kommentátor, akinek szinte egyetlen biztató szava sincs hozzánk,

játszottuk végig a pályákat, 12 különböző megnyerés létezik. A legnagyobb előrelépés viszont a játék linkelhetőségében rejlik, ilyenkor az első rész pályáin is versenyezhetünk, ez tehát mindenképpen pozitív dolog.

AZ ÖSSZEHATÁS

A játék összképileg olyan lett, mint az első rész: idegesítő. De mivel a kocsik



A pálmák ezúttal sokkal pofásabbak.

még gyorsabbak, a pályák pedig még szűkebbek, mondhatni még idegesítőbb. Kötelídegzetűeknek és önsanyargatóknak tudom tehát elsősorban ajánlani. Talán a következő néhány cheat azért segít valamit:

Extra kocsik:

Ezeket, csakúgy mint az első részben, itt is a játék bejelentkezésekor, a Galaga játék hibátlan teljesítése esetén kapjuk meg.

Lézer:

Célkövetős lézerrel játszhatunk a Galaga játékban, ha lenyomva tartjuk a LE + L1 + R1 + SELECT gombokat és a háromszög-gel tüzelünk.

Drift Contest Mode:
Time Trialal válasszuk ki bármelyik pályát, majd a Starton egyszerre nyomjuk le a négyzetet és az X-et. Ha jól csináltuk, a pályán néhány helyen ki fog íródni a "Spinning Point" felirat: ekkor minél szebb piruetteket mutassunk be, amit a gép pontozni fog.

Tükör ki/be:
Belső nézetből pauszáljuk a játékot, s máris a háromszöget nyomva tartva az L1-R1 gombokkal ki/be kapcsolhatjuk a tükröt.

Kocsira közelítés/távolítás:
Ugyanaz, mint a tükrök ki/be kapcsolása, csak külső nézetből.

Reflektorfény állítása a címképernyőn:

Az L1+R1 gombokat nyomva tartva az irányokkal mozgathatjuk, a négyzettel és az X-szel pedig nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a fényt.

Kétjátékos üzemmód csupán egy lemezzel:

Miután összekötöttük a két PlayStationt, töltsük be az egyikbe a játékot. Nyissuk fel a fedelet, és cseréljük ki a játékot egy zene CD-re. Most töltsük be a játékot a másik gépbe is, s máris választható a 2P-Link opció, igaz csak az első pályán. Ha másik pályán akarunk játszani, akkor előbb be kell tölteni a pályát az első PlayStation memóriájába, megszakítani a futamot és visszalépni a menübe, s csak ezután indítani a másik gépet. A zene CD egyébként nem feltétlenül szükséges.



A Drift Contestnél a jelzett helyeken minél szebbeket pördülünk.

ridge r. rev. Kiadja: Namco

SONY PLAYSTATION

70%

ELŐZETES

Azt már megszokhattuk, hogy a kalandjátékok segítségével eljuthatunk a legtávolabbi földrészekre, szebbnél szebb tájakon járhatunk, pompás épületekbe látogathatunk. A Pulse Entertainment azonban most egészen más típusú helyre invitál minket: egy san franciscói kopott épület elhanyagolt

maradt lakbért követeli megzavarja. Idegesen rendezői számlát, majd a házmester gúnyolódó szavairól észébe jut egy lánc, amit majdnem a fiókjában felejtett. Bár csak ott felejtette volna, ugyanígy is amint elő-

sincs, mindenhol szemét és szutyok, ócska, kiszolgált bútorok. Mindez a lehető legtökéletesebben kidolgozva, olyannyira, hogy a helyszínek már-már fotónak tűnnek. Nem is csoda tehát, hogy a videojeleket, illetve a digitalizált szereplők egyáltalán nem ütnek el től a háttértől, sőt!

sem könnyű, és akkor még ott vannak a különböző ragadozó állatok, és a megoldandó feladatok. A lényeg, hogy mindig eljussunk az épület

Bad Mojo

rül - a medallionnak valami különös varázsereje folytán - hősünk azonnal egy svábbogárrá változik. S hogy miért pont svábbogárrá? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl ködös a dolog, annyit elárulok, hogy hősünk egy tudományos munkára kapta az em-

alag-sorába, annak is a legmocskosabb zugába, oda, ahová csak a csótányok járnak. S hogy hogyan kerülünk oda? Nos úgy, hogy mi magunk is egy svábbogarat alakítunk. Akik olvasták Kafkától az Átváltozást, azoknak bizonyára egy kissé ismerős az alapstori, ezáltal azonban nem annyira egy társadalomkritikáról, hanem csak egy "egyszerű" szórakoztató, misztikus történetről van szó.

A rádiót fontos, hogy "megszereljük", ugyanis erre jön majd be Eddie.



A rádiót fontos, hogy "megszereljük", ugyanis erre jön majd be Eddie.



Eddie jól kiütötte magát a kotyvasztott sörrrel.

A META-MORFÓZIS

Amint elindítjuk a játékot, a kamera a ködös San Francisco felett elsuhanva egy leromlott állapotú motel ablakára közelít rá. Történetünk hőseit, Roger Sammst láthatjuk, aki úgy határozott, elege van abból, hogy senkiként éli le az életét, hogy ő mindig csak az utolsó, hogy ő az, akiben bárki megtörölheti a lábát. Új életet akar kezdeni, egy halom pénzt sikkasztott el, s már meg is vannak a papírai és a repülőjegye Mexikó felé. Már össze is csomagolt, ám a házmester, aki az el-

lített összeget, aminek a célja a svábbogarak kiirtása volt a háztartásokból.

KOPOTT KÖNTÖSBE ÖLTÖZTETETT MYST

A játék grafikáját a Myst gyönyörű 3D-s renderelt háttereihez lehet hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy amíg az szimplán gyönyörű volt, addig ez most undorítóan gyönyörű: a motelnek egyetlen emberhez méltó szöglete

Az alkotók - ahogy maguk mondták - tulajdonképpen grafikailag egy ugyanolyan játékot akartak mint a Myst, a történetet pedig a Kék Bársonyban látott misztikus hangulattal akarták fűszerezni. Az irányítás talán az eddigi legegyszerűbb, amivel valaha találkozhattunk: kizárólag az iránybillen-

következő részébe, s közben gyűjtsük az információkat hősünk múltjáról. A cselekményszál gyakran többfelé ágazik, tehát többféle megoldás is létezik.

Ezt az eszement, ám mégis zseniális ötletet gyakorlatilag ennél szebben nem is lehetett volna kivitelezni: a 3D-ben megtervezett svábbogarunk a megtervezésig olyan, mint az igazi. A két év fejlesztői munka, több mint 800 2D-s és 3D-s gyönyörű háttérrel, és több mint 30 perc - névtelen ám remek színészekkel forgatott - full motion videót eredményezett. Már a Myst is a tökéletes hanghatásairól volt híres, a Bad Mojo azonban még rajta is túl tesz, ehhez ráadásul még hozzájön az abszolút profi zene. A történet szintén telitalálat, a hősünkre leselkedő veszélyek teljesen reálisak, a feladatok pedig roppant ötletesek. Nem is gondolnánk, hogy ilyen viszontagságosak egy svábbogár mindennapjai...

Ez egy undorítóan jó játék!

tyűkre van csak szükségünk. A játékban tehát csak annyit tudunk cselekedni, hogy tárgyakat tologathatunk, legálábbis olyanokat, amiket egy svábbogár elbír. Ez azonban nem azt jelenti, hogy primitív a játék, ugyanis a hatalmas bejárható terep és a rengeteg légygypapír, féregirtó, valamint kiömlött ragacs miatt már csak a megfelelő út megkeresése



A mosdó alatt egy gyilkos patkány rejtőzik.



Patkány barátunk egy kissé megvágta magát.

A mindenkori stratégiai játékok egyik legkedveltebb témája a II. Világháború, s ezen belül is a Normandiai Partraszállás. Számítalan jobb-rosszabb program dolgozta már fel Európa történelmének ezt a fölöttébb mozgalmas és vérzivataros részét. Főleg az utóbbi időben kaptak rá a programozók a témára, hisz bő egy éve emlékeztek meg világszerte a II. Világháború befejezésének 50. évfordulójáról. E szép kerek jubileum kapcsán a különféle software-gyártó cégeken valóságos hisztéria lett úrrá, s viharos gyorsasággal árasztották el a jobb sorsra érdemes felhasználókat

Command Game. Ami viszont a képernyőn tombolt, azt a legjobb indulattal sem lehet belegyömöszölni a "stratégiai játék" kategóriába. Merthogy egy stratégiai játékban ugye többé-kevésbe mi irányítjuk az eseményeket, s csapataink követik a nekik kiadott utasítást. Legalábbis többnyire. Az Offensive ezzel szemben nem támogat semmiféle tudatos stratégiát: a játéktér áttekinthetetlen, egységeink össze-vissza rohagnak, maga a csata menete pedig követhetetlen. Jómagam kedvelem a real-time játékokat (például Command & Conquer), de ez már valami iszonyatos... Nemhogy reagálni,

Partraszállás volt a kulcsfontosságú eleme. Az angolszász erők szárazföldi, vízi és legfőképpen légi fölénye 1944-re már olyan méreteket öltött, hogy a német vezérkar tisztán látta: egy sikeres partraszállás Franciaországban egyet jelent a háború elvesztésével. Épp ezért a Wehrmacht egy hatalmas erőd-láncot (ez volt az Atlanti Fal) épített ki a parton, hogy így tartsa fel a szövetséges csapatok előrenyomulását az erősítés megérkezéséig. Maga az Overlord hadművelet 1944 június 6-án indul meg több nagyszabású légedeszszant akcióval. Az angol és amerikai ejtőernyősök fő célja a fontosabb hidak illetve közlekedési csomópontok elfoglalása volt. Az igazán komoly és véres ütközetek az óceán partján zajlottak, ahol egyszerre öt partszakaszon (Utah, Omaha, Gold, Juno és Sword) szálltak partra a szövetségesek.

Az áttörés a német védelmi vonalakon a második nagy hadművelet, s egyike a második világháború leghevesebb ütközeteinek. Az angolszász csapatok már megvetették a lábukat, biztosították az utánpótlási vonalakat, így minden erejüket a sebtében felállított német védelmi vonal szétzúzására fordíthatták. A Wehrmacht az állandó légitámadások és az akadozó utánpótlás miatt roppant nehéz helyzetben volt, az erősítésként küldött elit Waffen-SS hadosztályok jelentették egyetlen reményét. Ugyanakkor a Szövetséges erők



CAEN



ST. MÈRE L'ÉGLISE



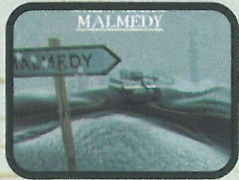
FALAISE



GOODWOOD



EGASUS BRIDGE



MALMEDY

lőkat mindenféle stratégiai programnak titulált szeméttel (emlékszik még valaki a D-Day nevezetű borzadályra?). Szóval túl sok, igazán színvonalas II. Világháborús stratégiai játék eddig nem született, épp ezért kíváncsian s némileg reménykedve vártam az Offensive-t, az Ocean legújabb játékát.

de még a kellő ellenlépéseket kigondolni sincs ideje a szerencsétlen játékosnak. Kénytelenek vagyunk minden figyelmünket a csatátér egyetlen pontjára fordítani, s a távolban küzdő csapatainkat a számítógép jóindulatára bízni. Épp ezért az Offensive-t én inkább az akció vagy logikai játékok közé sorolnám, mivel komolyabb hadműveletek, összehangolt csapatmozgások megtervezésére se időnk, se módunk. Maga a program egyébként ezen "apró" hiányosságok ellenére sem rossz, csak azt nem értem, hogy miért kellett stratégiai játékként hirdetni? Mert ez szerintem nem egészen tisztességes...

A SUSZTER ÉS A KAPTAFÁ...

Eleinte nem is volt semmi probléma a játékkal. Az installálás simán ment, a bevezető képsorok igen hangulatosak voltak, s a gyári kézikönyv tanulsága szerint 8 megán tökéletesen fut a játék. Csodás... Illetve, ha jobban megnézem, nem túl rövid 25 oldalnyi szabálymagyarázat egy stratégiai játékhoz? Na mindegy, lássuk a medvét. Es itt következett a mélyütés. A játék dobozán ugyanis az alábbi rövid mottó díszel: The Ultimate Strategical

EGY KIS TÖRTÉNELEM

A játékban a nyugati-front öt leghíresebb hadműveletét játszhatjuk végig, német illetve szövetséges oldalról. Az első nagy hadművelet természetesen az Overlord, aminek a Normandiai



A kisváros csendjét puskaröpögés töri meg.

is hatalmas veszteségeket szenvedtek el és a hadvezetés is bizonytalankodott. A német erők veresége mindezek ellenére szinte bizonyosnak látszott, az egyre gyengülő Wehrmachtot legfeljebb a csoda segíthet.

Franciaországból immáron teljesen kiszorult a német hadsereg, a teljes összeomlás már csak idő kérdése. Montgomery tábornok egy merész tervvel állt elő, melynek célja a Ruhrvidék váratlan lerohanása, ám ehhez létfontosságú a fontosabb hidak megszerzése Hollandiában (a feladat ezúttal is az ejtőernyősökre várt). A Szövetséges hadvezetés azonban végzetesen alábecsülte a Wehrmacht erejét, s mindennek tetejébe egy lelőtt gépponcsaiból előkerül a Market-Garden hadművelet teljes do-

EGY HULL
A STRA
JÁTÉKO

OFFEN
The Ultimate Strategic

A Halál negyven órája a Wehrmacht utolsó komoly támadása, s ekkor pecsételődik meg véglegesen a Nyugati-front sorsa. Az offenzíva az Ardennekből indul, s célja a Hollandiában és Belgiumban állomásozó Szövetséges csapatok elváágása az utánpótlástól és az el-



Jelentős véráldozatot igénylő offenzíva a homokos tengerparton.

ÓCSILLAG TÉGIAI K EGÉN!

NSIVE tional Command Game

lyozni az amerikai hadsereg hatalmas mennyiségbeli fölényét. Az utolsó akadály, ami a Szövetségesek és a Teljes győzelem között áll: a Rajna.

AKKOR LÁSSUK TÁN AZ IRÁNYÍTÁST...

No igen, tán ez a játék legkevésbé sikerültebb része. Magára az elgondolásra egy rossz szavunk se lehet, hisz a Warhammer vagy a Syndicate esetében már bevált a 3D-s, izometrikus játéktér. Magával a látvánnyal nincs is gond - füstölgő roncsok, hatalmas kráterek, bőszen menetelő emberek töltik meg a képernyőt. A probléma ott kezdődik, ha mondjuk egyik csapatunknak valamilyen utasítást akarunk adni. A bal gombbal próbáljunk meg ráclickelni az illetőre, ez a kurzor szaggatott mozgása miatt úgy három esetből egyszer sikerül is. Célszerűbb a gombot nyomva tartva egy egész területrezt kiválasztani, így az ott található összes egységet egyszerre irányíthatjuk. A legsűrűbben



Küzdelem a híd meghódításáért.

használt parancs a **Move to**, ezzel indíthatjuk el embereinket egy megadott helyre. Ilyenkor nem érdemes túl távoli pontot kiválasztani, mivel katonáink roppant ostobán mozognak, egy kerítés megkerülésére például mindig megtalálják a legkörülményesebb módszert. Lövegeinket magukban nem is tudjuk mozgatni, először rá kell kapcsolni őket egy teherautóra, s csak ezután tudjuk őket egy újabb **Move to** parancssal útnak indítani. Az **Attack**, azaz támadás parancs rendeltetése gondolom elég világos, bár a célpont kijelölése (ez előbb leírtak miatt) már korántsem lesz egy-



A konvoj utolsó kocsija nem volt szerencsés.

szerű. A **Hold Area** parancssal utasíthatjuk egységünket jelenlegi pozíciója védelmére, a **Retreat** utasítást kiadva pedig mielőbbi távozásra (értsd: menekülésre) szólíthatjuk fel. A kijelölt egység fölötti három betű egyébként az egység moráljáról (M), épségéről (D), illetve pánclázatáról (A) tudósít. Ezeknek értékét színek jelzik, ami a zöldtől (teljesen ép) egészen a feketéig (közel a vég) terjedhet. A morál amúgy igen trükkös dolog, mivel elfogytával katonáink azonnal menekülőre fogják a dolgot, még ha nem is szenvedtek eddig igazán komoly veszteségeket. A jobb és bal gomb egyidejű lenyomásával vagy az ESC billentyűvel kapcsolhatjuk be az opció-táblát (hú, ez nagyon magyarosra sikeredett...). Itt a játékerteret forgathatjuk, nagyíthatjuk, lekérhetjük a stratégiai térképet vagy éppen feladhatjuk a játékot.

Mi van még? Ja, a képernyő szélén néha mindenféle ikonok kezdenek el villogni. Ezek az érdekesebb, látóterületünkön kívül történő eseményeket jelzik, úgyminde utánpótlás érkezett (két kis emberke plusz jelekkel) vagy harc dúl valahol (keresztbe-tett kardok). A Space lenyomásával "ugráthatunk" ezen helyszínek között. Néha lehetőségünk nyílik légi, illetve tengeri támogatás elrendelésére is, ezt a nagy ritkán megjelenő hajó és repülőgép ikonnal tehetjük meg.



Utánpótlásunk védelme jól dolgozik. Mindenre lő, ami robban.

BILLENTYÜZETKIOSZTÁS

Esc - Bekapcsolhatjuk az opció-táblát.
F1-F4 - A játékot elforgathatjuk 90 fokkal.
F5-F6 - A játéktér nagyítása/kicsinyítése.
F7 - Stratégiai térkép ki/be kapcsolása,
SPACE - Átválthatunk egy másik eseményre (harc, utánpótlás megérkezése).

ÉRTÉKELÉS

Hmmm, fogas kérdés... Az biztos, hogy mint stratégiai játék, az Offensive egy nagy nulla. Az események túl gyorsan pörögnek, a hadmozdulatok áttekinthetetlenek, a gép pedig félelmetesen ostoba tud lenni. Egyszer például úgy nyertem meg egy csatát a németek oldaláról, hogy SEMMIT SEM csináltam! Még csak meg sem mozdítottam az egeret... Más pályákon meg rég elvéreztem, mire egy épkézláb csapatösszevonást megejthettem volna. Másrészt viszont egész jó mulatság figyelni a bőszen rohangáló katonákat, az utakon vég nélkül özönlő tankokat vagy éppen a lassan süllyedő partraszálló csónakokat. Néha átcsoportosítom az erőimet, támadást indítok néhány pánclóssal, s érdeklődve figyelem a pálya távolabbi részén zajló eseményeket. Az egyes ütközeteket követő átvezető képsorokról pedig csak elismerően nyilatkozhatok. Mindez persze egy kicsit kevés egy CD-s játéktól. Mindent összevetve egy középezt azért megérdemel az Offensive. Az Ocean programozói pedig jobban tennék, ha megmaradnának az akciójátékoknál.

offensive Kiadja: US Gold
PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD
57%

lenfél moráljának a megtörése. A támadás teljesen felkészületlenül éri az angolszász erőket, a Tigrisek és Párducok játssi könnyedséggel törik át a Szövetségesek védelmi vonalát. Pár óráig a Wehrmacht régi fényében tündökl, de az ellenfél mindent elsöprő légi fölénye és az egyre kritikusabb üzemanyaghiány lehetetlenné teszi az offenzíva folytatását.

Az **Átkelés a Rajnán** a Szövetségesek részéről már merő formalitás, a Wehr-

macht ekkor már a széthullás szélén áll. Alig van utánpótlás, a morál mélyponton, a magasabb technikai színvonal pedig nem tudja ellensú-

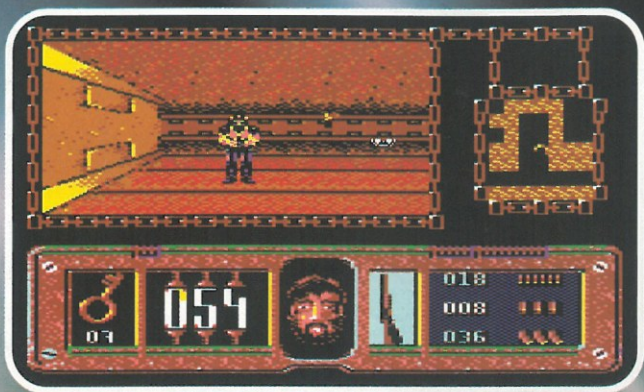
EXKLUZÍV BOOM

Finisébe érkezett a legfrissebb magyar akciójáték fejlesztése, amely a Doom C64-es kistestvére kitüntető címmel pályázik. Előző számunkban már írtunk néhány szót a játék külalakjáról,

het tervezni az összes tereptárgy, fal, bónusz helyét illetve az ellenfelek kiindulási pontjait is meg lehet határozni. Ezek után ezt adatsorral alakítja az editor, melyet aztán a megfelelő

képernyő) a jó öreg Amiga Paint felhasználásával, a pályaelemek pedig egy mezei karakter-editorral készültek. A falszettek pontos összeillesztése egy speciális szerkesztő program segít-

ből is jelesre vizsgálják a játék. A 2500 lehetséges mezőből álló színhelyeket (50x50-es pályák, amelyeknek persze nagy része fal és ajtó) egy töltésre hívja be a program, a falak mozgatása, az ajtók nyitogatása és az összesen 16 féle ellenfél mozgásai pedig meglehetősen gyorsak. Egyedüli megtorpanás a lövéskor, hörgéskor és persze az elhalálozáskor fordul elő: a digitalizált zöreje idejére egy tized-



most inkább a fejlesztés néhány apró érdekességét mutatnám be.

A fejlesztés párhuzamosan folyik PC-n és egy vele összekötött C64-en. A PC-n egy C64 emulátor fut, amelyen a programozás és a forráskód fordítása történik a sokkal nagyobb sebesség érdekében. Az elkészült gépi kódú programot ezután egy laza kézműdolattal és egérpöccintéssel egy összekötő kábelen keresztül átmásolják a Nagy Öregre, ahol aztán real time-ban történik az elkészült rutin tesztelése. Így a hibák felderítése és lokalizálása sokkal kevesebb időt vesz igénybe, mintha C64-en kellene az assembler fordítójával szögmötölni, majd pedig hiba esetén reset, forráskód újboli betöltése, hibakeresés, ismételt fordítás, stb.

A pályák szerkesztése egy külön ehhez a projekthez készített editoron folyik, amelyen kicsiben meg lehet

memóriaterületre töltve immár életnagyságban ábrázol a program. Mivel az editor szerkezete rendkívül logikusan felépített, kezelése nem egy ördögösség, ezért valószínű, hogy a későbbiekben kiadásra kerül.

A grafika két program felhasználásával nyerte el végső formáját. A Long Life színvonalához hasonlítható HiRes képek (intro, megnyerés és game over

ségével valósul meg. Mivel a karakter-editoron csak sejteni lehet, hogy a faldarabkák passzolnak-e egymáshoz, illetve hogy a mérethelyesség és 3D-s ábrázolás szempontjából megfelelők-e, ezért komoly tervező munkára van szükség a maximálisan pontos megvalósításhoz.

Végezetül még valami: a sebesség. Ebből a szempont-

másodpercre lelassul a játék, de ezt csak az igazán "vájtszeműek" veszik észre. Nos, azt hiszem ennyiből is látszik, hogy minőségi áruval van dolgunk. A tervezett megjelenést a nyári hónapokra datáljuk, a következő hónapban már a komplett borítótérvet és a dobozon látható eredeti feliratot is be tudom mutatni. Nekem már volt szerencsém látni: bombázó!



power adidas SOCCER

Valószínűleg mindenki ismeri azt az Adidas reklámot, amelyik azt demonstrálja, hogy egy Predator típusú cipővel akkorát lehet a labdába bökni, hogy a kapus egyszerűen a labdával együtt száll kapuba, ám bizonyára senki nem gondolta komolyan, hogy erre a mozdulatra egyszer valaki a valóságban is képes lesz. Most azonban ezt mégis bárki elvégezheti, igaz nem egy Adidas Predator segítségével, hanem az Adidas Power Soccer révén.

**CSAK
NÉZÜNK MINT
A MOZIBAN**

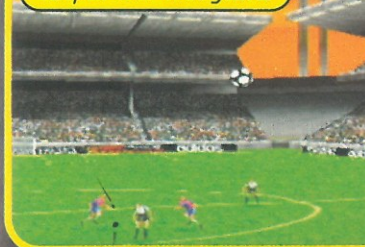
A Psynosis áll a fejlesztés mögött, így már ennyiből is sejthetjük, hogy ez eleve nem lehet rossz anyag. És valóban! Az intro egészen elképesztő: a renderelt futballisták a motion capture technikának köszönhetően úgy mozognak, hogy aki csak távolról látja

rúgnak, és a becsúszásoknál sincs olyan, hogy valakihez hozzá se érnek, s mégis el-esik. Játékosaink ráadásul maximálisan kidolgozott stadionban rúgnak a bőrt, világitanak a reflektorok, átfordulnak a hirdetőablak, tehát látvánnyal tényleg el vagyunk kápráztatva. Mind- ezt fokozza még a tökéle-

EGY FOCIPROGRAM, AMINEK NINCS PÁRJA!

tes zoom effekt is: a kamera mindig jól közelít-távolít, azaz mindig tökéletesen belátható a pálya.

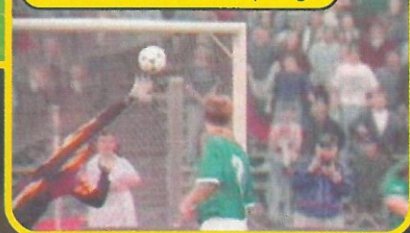
A stadion páratlanul szépen lett kidolgozva.



AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A játékban a szokásos módokon indulhatunk:

A szünetekben néhány FMV Adidas reklám pereg.



a képernyőt, az azt is hihetné, hogy digitalizált képsorokról van szó. Az APS az eddigi legszebb fociprogram, amit valaha láthattunk. A játékosok igazi emberi mozgások digitalizálásával készültek, rengeteg mozdulattal rendelkeznek, és ezek a mozdulatok ráadásul teljes összhangban vannak a játékosok mozgásával, illetve a labdakezeléssel. Magyarul ha lelassítjuk a visszajátszást, és premier plánba veszünk egy-egy részletet, láthatjuk, hogy a focistáink sosem a labda mellé

játszhatunk barátságos mérkőzést (Friendly Match), bajnokságra is vállalkozhatunk (Tournament) maximum 32 csapat részvételével, amin belül választhatunk a hagyományos bajnokság és a kieséses rendszerű kupa között, és végül lejátszhatunk egy teljes idényt (Season) valamelyik nemzeti ligában. A játékmenet roppant élvezetes, ugyanis a hagyományos mozdulatokon túl különböző specifikákat is bevetethetünk: olyanokat, mint ollózás, vagy lökés, sőt ha arcade módban játszunk, en-



A közeli Predator lövés egyszerűen elsöpri a kapust.

"Tűnj el a kapunk elől!"

dál ellenszenves bírót választunk, majd nem minden becsúszásunknál - még ha a labdára mentünk is - szabadrúgást fog ítélni, míg az ellenfélnek csak a legdurvább szabálytalanságait lesz hajlandó észrevenni. A bírói ítéletekre avagy az eltekintésekre egyébként a közönség is hangosan reagál: zúgnak, füttyülnek, stb...

Meccs közben, ha pauzálunk (a Selecttel), bármikor visszajátszhatjuk az eseményeket, méghozzá úgy, hogy a játékosok között 3 dimenzióban teljesen körbejárhatjuk a labdát, hogy kiválasszuk a leglátványosabb nézőpontot. A pauzálásnál még egy fontos dolgot végezhetünk el: a já-

Micsoda fejes!



nél durvábbakat is, mint például az egészen brutális magasláb, mezrángatás, vagy a már említett predator rúgás. Ezeket ráadásul igen egyszerű előhívni, hiszen általában csak két gombot kell hozzájuk egyszerre lenyomnunk. Sajnos azonban a speckók energiát emésztene fel (amit a játékosok neve mellett csik ábrázol) így ezeket csak korlátozott számban használhatjuk. Az összes mozdulatot át is tanulmányozhatjuk a Controls-nál a Setup menüben, ahol a gép az introhoz hasonló renderelt animációkkal mutatja be őket, s az alapvetőbb dolgoknak még meg is kapjuk a gombkombinációt. Szintén ebben a menüben a lehetőségeink között még olyan dolgok is szerepelnek, mint hogy beállítsuk, melyik évszakban induljunk (Pitch), vagy hogy a bírót (Referee) szigorú, vaksí, vagy esetleg részrehajló legyen. Ha pél-

"Na melyik sarokba csavarjam?"



tékosok cseréjét (Substitute), amit - csak úgy mint a valóságban - akkor hajt végre a gép, ha a labda kikerült a játéktérről.

A játék tehát telitalálatnak mondható, de persze vannak szépséghibái. Például hogy csak francia, német és angol csapatok közül válogathatunk, vagy hogy a kommentátor nem mondja be a labdát birtokló játékosok neveit. No persze ez legyen a legnagyobb problémánk...

power soccer

Kiadja:
Psynosis

SONY PLAYSTATION

91%

Mire e sorokat olvassátok, már javában túl vagyunk az 576 KByte legfrissebb produkciójának, a Szív TV-ben látható 576 című műsornak a premierjén. Több hónapos előkészítést, látástól vakulásig tartó elő- és utómunkálatokat követően létrejött a műsor, melynek első adása - technikai okokból - csak június 1-én ment le, de így is kirobbanó sikert aratott. A műsor Budapesten minden páros, vidéken előre láthatóan minden páratlan héten jelentkezik új programmal, az ellenkező heteken az előző heti műsor ismétlése látható.

A sikerben valószínűleg nagy szerepe van a mai számítógépes fiatalok bálványának, az 576 KByte Magazinban üstökösként feltűnt Jelenségnek, akit mindenki csak Martinnak ismer. Az alábbiakban egy rövid beszélgetést olvashattok az idollal a múlttól, a jelenről és a jövőről. A helyszín egy a szerkesztőséghez közeli kávézó, körülöttünk egy-két maroktelefonos gengszteren kívül csak egy aligruhából kibugyanó mellő felszolgáló csajszí perdul-fordul. Martin centis haját egy átlagkeresetet kóstáló szemüveg tartja kordában, tétkós, kigyúrt, bronzbarnára pörkölt karkja alig fér ki a szűk izompólióján, borostája két-három napos, cinkes vigyor ül az arcán. Nagymenő.

Zolee: Jól nézel ki, öreg. Látszik, hogy nem egy irodában dohosodsz nap mint nap. Mielőtt rátérünk a műsorra, a híveid kedvéért mesélj néhány szót a kezdetek kezdetéről.

Martin: Neked meséljek? Hiszen együtt kezdtük az ipart... Na oké, az olvasók akarata szent. Már kölyökkorom óta vonzódtak az elektromos csodák, a játéktermesek réme voltam. Egy bélassal végignyomtam a Galaxiant, a végén már az egész terem a hátam mögött csoportosult, senki nem dobálta a zsetont, kész csőd volt a tulajnak. Több helyről szabá-

A FŐSZEREPBEN: MARTIN!



ADÁSREND:

ADÁS #3: 06.29. ADÁS #5: 07.27.
ISMÉTLÉS#3: 07.06. ISMÉTLÉS#5: 08.03.
ADÁS #4: 07.13. ADÁS #6: 08.10.
ISMÉTLÉS#4: 07.20. ISMÉTLÉS#6: 08.17.

BUDAPESTEN, MINDEN SZOMBATON 10.30-11.00

lyosan kitiltottak. Amerikai utam meghatározó élmény volt számomra: egy életre szerelembe estem a játékgépekkel. Idehaza az elsők között szorítottam C64-est, floppyt, meg jó kapcsolatokat a névtelen

vitrinbe. A tulajdonos jobbkeze voltam, akárki akármit mond, a régi maggal (veled, SzJVC-vel, T.J.-vel, Tihor Mikivel) megalapoztuk a lap jövőjét. Jó volt együtt ökörködni, dolgozni, néha izzadni

lazább szerkezetűeket, ahol nem az számít, hogy az Ifjúságvédelmi és Pubertás-kori Pattanáselhárító Főosztály milyen véleményrel lesz az elkészült anyagról. No humor, no akció, no értelem, csak fi-

AZ

576 KByte

A SZÍV TV MŰSORÁN



importőrökkel. Ők aztán tonnaszám hozták haza maguknak a játékokat és csak nekem passzolták át. Gondolhatod mekkora király voltam péntekenként a klubban (Csokonai Művész, Zolee). Egy haverrólt hallottam aztán arról is, hogy van idehaza egy importőr, akinek olyan primörjei vannak, hogy külföldről is neki írják, ha valami frissre fáj a foguk. Ez voltál Te. Vampires Empire, Karnow, aztán később a Street Rod, The Untouchables, emlékszel?

Z: Hát hogy a makkba ne emlékeznek!
M: Ez életem egyik legpezsgőbb időszakom volt. Minden bejött. Siker, némi lé, nők. Aztán meg jött az újság, amit szintén kitéhettek a

és látni, hogy végül profi munka kerül ki a kezünk közül.

Z: Miért tűntél el olyan váratlanul?

M: Változásra volt szükségem, hogy újult erővel tudjak visszatérni. Belefárad az ember az állandó robotba, kell egy kis lazítás.

Z: És ellazultál?

M: A fenéket! A lazítás helyett sikerült beletrafálnom egy jó fészkes melóba, minden nap 10-6-ig gályázás. A munka végül is laza volt, de dögunalom: nap mint nap lesed a véletlenül betérő vásárló minden lépését, hátha vesz valamit a gádzsijának, de ilyen árak mellett a legtöbben csak összetaperolják az árut, aztán húznak a sunyiba. Hiába volt mellettem 4-5 csaj, a nő az csak nő. Nagy a szájuk, aztán ha rájuk repülsz, csak gágognak. Kiöregedtem már ebből, Zolee apó.

Z: Akkor éppen kapóra jött a műsor, nem?

M: Úgyvalahogy. Mindig is szerettem a tévés szerepeket, főleg a

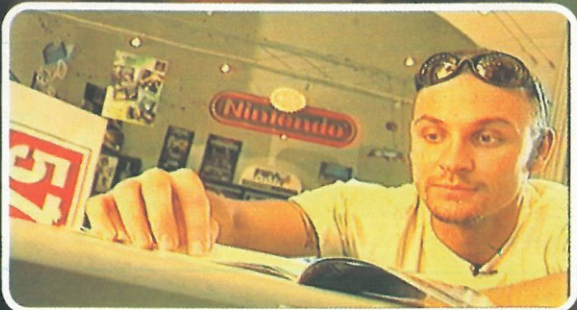
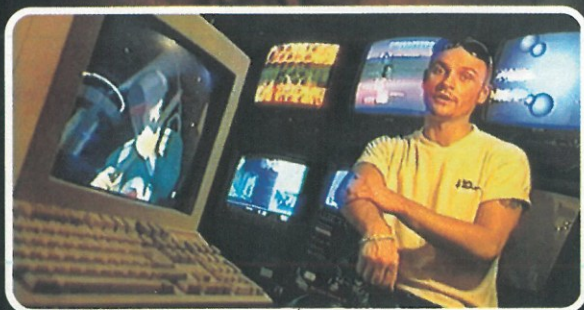
zessen a kuncsaft, tudod mire gondolok. Ennek vége. Mostanra nagyon jó banda jött össze egy frankó műsor készítéséhez. Vári Zoli érti a dolgot, jobbára ő nyomja - a láthatatlanságba burkolódzva - a PC-s és konzolos játékbemutatókat, a kameramann skac profi, mindig mobil a felvétel, s hajlik az extrém ötletek megvalósítására is, a vágó srác meg olyan trükköket adagol, hogy Steven Spielberg is tanulhatna tőle.

Z: További tervek?

M: Zolle anyó, ne nyüsstölj. Tudom, hogy arra megy ki a dolog, hogy visszajöjjenk írni, de ez nem csak rajtam áll. Az olvasóktól még egy kis türelmet kérek, ami késik nem múlik. Majdcsak lesz valahogy...

Z: Hát jó, stay cool, cimborá!

M: You too, öreg harcos.

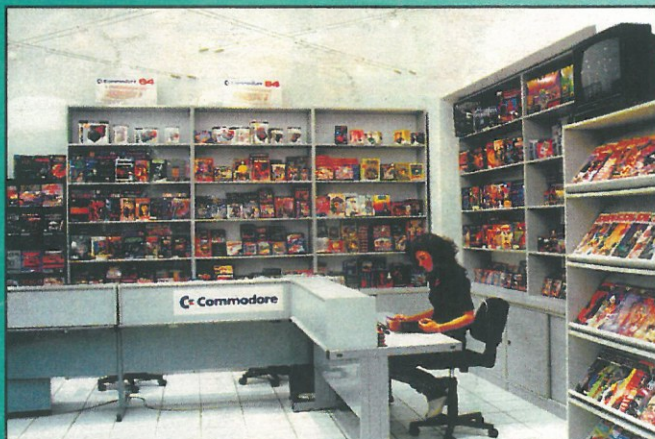


576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

SOHA NEM LÁTOTT ÁRESÉS!

Az árlistánkban kiemelt PC CD ROM játékaink 3999,- Ft-os reklámáron!



SEGA ÉS NINTENDO KAZETTÁK KÖLCSÖNZÉSE

már napi 150 Ft-tól.

Üzletünk a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a)

várja a játszani vágyókat.

Tel.: 200-2252

Tagsági igazolvány rendszer.

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal,
vagy küldd el
megrendelésre!