

576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 11. szám, 1996. november

TÚLÜTÉS

Minden vetélytársát
letaglózza az NHL '97

ARCHIMEDIAN DYNASTY

RALLY CHAMPIONSHIP

WIPEOUT 2097

TUNNEL B1

HARDLINE

FIFA '97

PARADISE

A ringben a TEKKEN 2, a TOSHINDEN 2 és a STAR GLADIATOR

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,-	96/6 318,-	96/7-8 576,-	96/9 318,-
96/10 318,-	<p>Akciók árán 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. Legújabb akciónk: az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft-nél rendelhetők meg.</p>								

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 11

FIFA '97 (PC)	9
SCORCHED PLANET (PC)	12
WIPEOUT 2097 (PSX)	13
SWIV 3D (PC)	20
TOSHINDEN 2 (PSX)	21
SEGA SOCCER 97 (SAT)	22
NIHILIST (PC)	23
BATMAN - THE ARCADE (PC)	27
IRON MAN (PC)	27
ALIEN TRILOGY (PC)	32
NHL '97 (PC)	33
ANDRETTI RACING (PSX)	34
BLAM MACHINEHEAD (PSX)	34
TUNNEL B1 (PSX)	35
VIRTUA FIGHTER KIDS (SAT)	40
HIGHWAY 2000 (SAT)	40
STAR GLADIATOR (PSX)	46
PINBALL CONSTRUCTION KIT	47

RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	6-7
TEKKEN 2 (PSX)	10-11
IMPERIUM TERRANUM (AMIGA)	18-19
ARCHIMEDIAN DYNASTY (PC)	24-25
HIND (PC)	30-31
WARWIND (PC)	36-37
HARDLINE (PC)	38-39

HÍREK	4-5
NOVELLA: VÉGZETES VONZÁS	13-15
CINKELT LAPOK	28-29
COMIX CORNER	41
CSEVEGŐ	42-43

ALIEN TRILOGY (PC)	32
ANDRETTI RACING (PSX)	34
ARCHIMEDIAN DYNASTY (PC)	24-25
BATMAN - THE ARCADE GAME (PC)	27
BLAM MACHINEHEAD (PSX)	34
FIFA '97 (PC)	9
HARDLINE (PC)	38-39
HIGHWAY 2000 (SAT)	40
HIND (PC)	30-31
IMPERIUM TERRANUM (AMIGA)	18-19
IRON MAN (PC)	27
NHL '97 (PC)	33
NIHILIST (PC)	23
PINBALL CONSTRUCTION KIT	47
RALLY CHAMPIONSHIP (PC)	6-7
SCORCHED PLANET (PC)	12
SEGA SOCCER 97 (SAT)	22
STAR GLADIATOR (PSX)	46
SWIV 3D (PC)	20
TEKKEN 2 (PSX)	10-11
TOSHINDEN 2 (PSX)	21
TUNNEL B1 (PSX)	35
VIRTUA FIGHTER KIDS (SAT)	40
WARWIND (PC)	36-37
WIPEOUT 2097 (PSX)	13

HIND

Az orosz harci helikopter szimulációjából kiderül, hogy az Uralon túl is konyitanak valamit a műszaki tervezéshez. A játék maga pedig szintén mesteri.

30-31. oldal



STAR GLADIATOR

A játék, ami több, mint aminek első pillantásra látszik. Tesztelőnk napok óta nem tudja abbahagyni a bunyót. S ez nem lehet a véletlen műve.

46. oldal

NHL '97

Az Electronic Arts karácsonya lesz az idej. Minden fronton maximális erőbedobással nyomul, de főleg a legfrissebb évszámú hokiszimulációja letaglózó.

33. oldal

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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/11-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame 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.

WIPEOUT 2097

A játék, ami eladta a Sony PlayStationt – mondták a Wipeoutra is annak idején. Ez a megállapítás duplán igaz a napokban megjelent utódra is.

13. oldal



TEKKEN 2

Playstation tulajdonosok figyelem! Felejtsetek el minden verekedős anyagot, és nézzétek meg ezt! Tuti biztos, hogy átgyúrja az akciójátékokról alkotott elképzeléseiteket...

10-11. oldal



AKTUÁLIS

Nem tudom, ki hogy van vele, de én már nagyon várom az év végét. Több okból is: első és legfontosabb, hogy december közepén végre ismét összegyűlhetünk a mára hagyománnyá vált seregszemplén és haveri összeröffenésen, a Computer Karácsonyon, ami a többi hasonló kiállításához és vásárhoz viszonyítva mégiscsak barátságosabb és emberközelibb. Most ismét más helyre költözik, de ezúttal jó cserét sikerült csinálni: az új helyszín sokkal tágasabb, kényelmesebb, és nem a bűzös centrumban található, hanem a Városliget tözsomszédságában – úgyhogy aki barátnővel érkezik, az lazításképpen kirucanhat a ligetbe egy könnyed smártra is. A tervezett program lapzártakor még nem állt össze, de annyi már bizonyos, hogy nagy lesz a felhajtás körülötte, minden másodpercben történik majd valami és az egész rendezvényt az Internet hálója szövi majd be.

Programilag ez a hónap nagyon jól alakult, világszerte színvonalas produkciók láttak napvilágot. A legnagyobb meglepetést – szerintem – a játékgyártás alsó lépcsőin járó Europress okozta Rally Championship című műremekével, ami jócskán megszorogatja a legnagyobb vetélytársakat is. A nagyobb konzolok (PlayStation és Saturn) végérvényesen átvették a hatalmat a kistesóktól (MegaDrive, SNES), ez utóbbiakra például ebben a hónapban semmi nem érkezett, míg a 32-bites játékgépekre csak úgy özönlenek a jobbnál-jobb újdonságok. Örömemre szolgál, hogy egy amígás játékról is be tudunk számolni, ami ugyan a rút kiskacsaát juttatta leginkább az eszünkbe, de legalább említésre méltó volt.

Ennyit mára, s ne feledjétek: találkozunk a Computer Karácsonyon! Figyelmesen olvassátok el a felhívást a 17. oldalon! See ya!

ACCLAIM

A filmtörténet egyik legsötétebb hangulatu alkotása volt a '94-ben bemutatott The Crow. Most, hogy a saga második darabja is megjelent a filmvászonon (legalábbis az amerikai moziátogatók számára), az



ACCLAIM is ráharapott a témára és THE CROW: CITY OF ANGELS címmel kiadja a film megjátékosított verzióját. A játék az "interaktív" jelzöt kapta, ami alatt leginkább a 3D-s terepen való teljes mozgásszabadságot kell értenünk - mindenható bekukkanthatunk, mindent körbejárhatunk. A film legjelentősebb jelenetei és helyszínei elevenednek meg benne és ter-

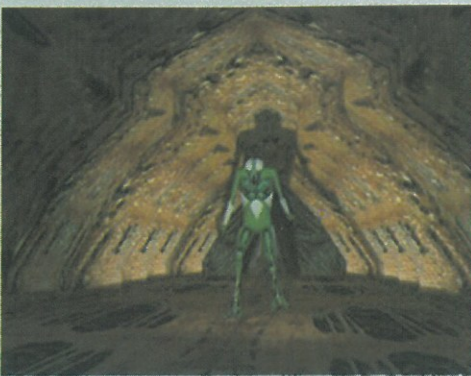


mészletesen mindenhol gonosztevőkbe botlunk - végtére is akciójátékról van. A bonyó és egyéb harci jelenetek nagyon szépen lesznek kidolgozva: folyamatosan zoomoló, a legjobb rálátási szöveget kereső kameraállások segítenek majd a mozdulatok pontos kivitelezésében. Ha el akarom helyezni a már ismert játékok között a produkiót, akkor a Resident Evil és a Fade to Black közé sorolnám. Az RE erőszakossága és sötét hangulata keveredik az FtB látványos kamerakezelésével és látványos grafikai megoldásaival. A játékot jövő év elejére ígérnek, s remélhetőleg a film hazai bemutatójával egyidőben meg is jelenik.

PSYGNOSIS

Kemény idők járnak Neo-Bizánc fővárosában, Athanorban. Az atomháború után életben maradtak az antik idöket idéző párvialokkal szórakoztatják egymást - ez a dióhéjba paszírozott alapszituációja

a PSYGNOSIS gondozásában megjelenő ATHANOR című akciójátéknak. A görög mitológia hősei és antihősei (például Minotaurusz, avagy Hydra) elevenednek meg az öldöklő küzdelmek során. Ellenük küzdhetünk majd meg izomkolosszus em-



bereinkkel, de nemcsak az erőnkre, hanem eszünkre is támaszkodva, ugyanis rengeteg fejtöröt, rejtélyt és puzzle-t is meg kell oldanunk, hogy miénk legyen a végső dicsőség. A több mint 200 helyszínen játszódó cselekeny SVGA környezetben, light-sourced, Gouraud-shaded grafikai megoldásokkal kiegészülve pörög. Megjelenése jövő év elejére várható.

Nem kevésbé misztikus alapszorit követ a SENTIENT című kreáció, ami a kiadó enyhén beképzelt infója alapján a valaha készített legkomplexebb és legmasszívabb játék lesz. Mire is alapozza mindezt? Egy a Nap felé tartó űrhajón rejtélyes kór üti fel a fejét: az embe-

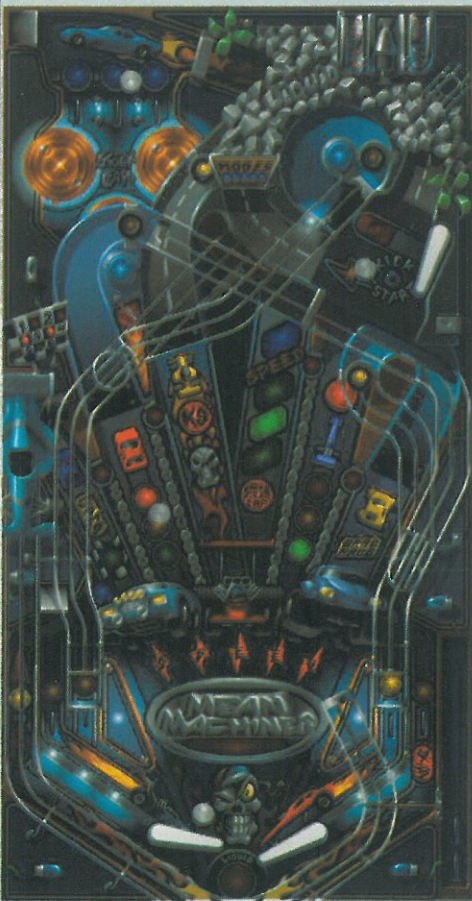


rek memóriája kihagy, tudatuk átformálódik, agyuk felforr és végül a Sötétség veszi át a hatalmat a hajón. Egy gyilkossággal veszi kezdetét a gyanakvás, ami további véres események után szorongássá, míg végül rettegéssé fajul. Felejtsük el a megszokott RPG-s beidegződéseinket, a szereplők 100 körüli létszámát, a mereven gondolkodó karaktereket! A Sentientben 500 körül mozog majd a megismerhető teremtmények száma, a tulajdonságaikat és véleményüket pedig ogyanolyan gyorsan változtatják, mint ahogy az a valóságban is történne egy vészhelyzet kellős közepén. A gyanakvás és félelem titkokat pattint fel, a rosszindulatú pletykák melegágya, a cselszövés és intrika táptalaja. És ez a kiszámíthatatlanság adja a játék igazi hangulatát. A kidolgozottságra és komplexitásra sem lehet majd egy rossz szavunk sem: SVGA grafika, több mint 200 valósidőben ren-

derelt folyosó, kabin, helyiség, egymással a jelenlétünkben is beszélgető szereplők, stb. És persze a végső képsorok eléréséhez maximális szimulátor-, stratégia-, és RPG-s ismeretek is szükségeltetnek. Már nagyon várjuk. Megjelenésére jövő év elején számíthatunk.

21ST CENTURY E.

Nem fogjátok elhinni, mit ad ki a cég hamarosan. Egy flippert! Aki eltáldta, az bekaphat egy szaloncukrot. Az Amigán méltán nagy sikert elért SLAMTILT kerül sorra, immáron a PC-s változat megjelenése van kilátásban. Aki nem látta, annak néhány sorban összefoglalom a lényegét. A produkció 4 táblát foglal magába (Night of the Demon, The Pirate, Ace of Space és Mean Machines), mindegyik önálló tartalommal és jelleggel felruházva. Ami az igazi csemege: több táblán mágneses akadályok és mozgó mecha-



nikus golyóterelők vannak elhelyezve, mindegyik asztal fölött led-kijelzős panel található, amin 3000-nél is több fázisból álló animációk és extra játékok pörögnek, és a 4 golyós multiball sem elfelejtendő. A vizuális perfekciót nem is annyira a táblák kidolgozottsága biztosítja, hanem a 7 féle videómód (SVGA és VGA felbontás többféle nézetből). Az 50 pernyi zenei anyag a már megszokott minőségben zümmög egyenesen a CD-ről. Láthatóan a cég nem unja a banánt, hiszen ehavi számunkban is láthatunk tőlük egy játékot, ami szintén ezt a témát járja

körül. Ők tudják. Ezek szerint még mindig van mit kiaknázni a stílusból. A Slamtill megjelenése szintén csak jövőre, úgy január táján várható.

MICROPROSE

Nincs túlságosan jól eleresztve újdonságokból a szebb napokat is megélt multinacionális szoftverház. Ugyan a Grand Prix 2 óriási siker lett, és egy darabig kirángatta a céget a kátyúból, de idei másik nagy címük, a **MAGIC: THE GATHERING** megjelenése egyre problémásabbá válik. A szerepjáték-, és kártyarajongók körében igen népszerű játék jogait a kiadó nemcsak a Microprose-nak, hanem az Acclaimnek is eladta, így most ketten fejlesztnek ugyanarra az alapra építve, eléggé megnehezítve egymás dolgát - s persze mindketten a saját változatukra esküsznek. Mi most a Microprose féle változatot vesszük nagyjító alá. A kártyajátékot és annak szabályait 100%-osan követő produkcióban az alapszitu a következő: Shandalar földje 5 gonosz varázsló hatalmába került. A mi feladatunk lesz az önkényuralom eltörlése és a béke kivívása. Ellenfeleink a legkülönbözőbb kreatúrákat szabadítják ránk (akik ismerik a kártyajátékot, azoknak ismerősek lesznek a következő nevek): Beastmaster, Vampire Lord és Shapeshifter. A kártyákon szereplő lények egyébként nemcsak a



Magic sorozatból valók, hanem az Arabian Nights és az Antiquites mondakör néhány szereplője is felbukkan közöttük. Extra ajándékként az originál játékhoz dukál egy pakli is, amiben olyan hősök és antihősök találhatóak, amiket normális halandó kártyajátékos még soha nem láthatott. Sőt, a lemezen lesz még egy screen saver is, amin 40 eredeti artwork látható, igen jó minőségben - de csak jövőre.

Ha már szó esett a Grand Prix 2-ről, akkor meg kell említenünk a hozzá passzoló **GRAND PRIX MANAGER 2-t** is, amelynek első változatából közel 100,000 darabot adtak el világszerte, ami ebben a kalózzokkal teli világban igen szép számnak mondható. Az új változat igen masszív sikernek ígérkezik, hiszen bonyolultsága, kidolgozottsága és hangulata mérföldekkel megelőzi az elődöt. 10 szezonon keresztül kell egy profi manager bőrébe bújni és az autóversenyzéssel kapcsolatos valamennyi teendőt ellátnunk, kezdve a versenyzőkkel



folytatott tárgyalásoktól, a motorszállítókkal, a szponzorokkal, a gumigyártókkal folytatott megbeszéléseken át egészen a díszvacsorák megszervezéséig. A '96-os szezon valamennyi technikai adatával, a legjelentősebb események fotóival és hozzátartozó infókkal, valamennyi versenyző, versenypálya, szponsor és gyártó cég statisztikájával feltöltve a GPM2 tényleg óriási érdeklődésre tarthat számot a Forma 1 rajongóinak körében. A játék csak WIN 95-ös felületre készül el, a várható megjelenése - ha a cég szokásához híven az utolsó pillanatban vissza nem szívja - december közepe.

VIRGIN

Láthatóan belejött a világcég az autóversenyek szimulálásába, ismét egy nagy durranást várhatunk az egyébként a Bethesda Softworks fejlesztésében készülő **X-CAR** című műtől. A fejlesztők szerint a játék a precizitás (grafika, hangok) és a játszhatóság (életszerű mozzanatok, újszerű helyszínek) maximálisan megvalósított egyvelege. 16 féle erőgépből választva tudásunkat először a csúcsebbséget mérő, speciálisan erre kiképzett félcsőben tesztelhetjük, vagy a kocsni menettulajdonságait teszt pályán is kipróbálhatjuk, és csak ezután vágunk neki a valódi megmérettetésnek. Többféle nézet, jól látható roncsolódások az autón, megmaradó féknyomok az aszfalton, egyszerre akár 15 ellenfél a képernyőn valós időben animálva - kelle-



ennél több? Azt hiszem minden rajongó szívét megdöbegtatja majd. Megjelenése '97 első negyedévében várható. Újszerű felfogásban fogant a **GRID RUN** című játék, aminek nem is nagyon lehet konkrétan meghatározni a stílusát, inkább csak a jellegét lehet éreztetni: amolyan sci-fi fogócska. Egy mátrixban adott számú zászló van szétszórva, és egy időben többen (2-4 játékos) ezeknek a zászlóknak

a felkutatására indul. Aki előbb összegyűjt egy bizonyos mennyiséget, az nyeri a menetet. Ez meg van fűszerezve azzal, hogy ellenfeleinket elgáncsolva elszedhetjük tőlük a begyűjtött zászlócskákat, illetve akkor nem tudunk zászlót begyűjteni, ha mi vagyunk a fogók, hanem előtte meg kell érintenünk valakit. Így már elég bonyolult, hiszen nemcsak arra kell ügyelnünk, hogy mi gyűjtsük be előbb az adott számú zászlót, hanem hogy azt ne hogy valaki más tegye meg előttünk. Egyedül a gép ellen játszva is állati fun, de ketten, osztott képernyő előtt nyomva már ultracool. Nagyon ötletesnek és egyedinek érzem a játékot, végre valami megmozdult az ötletes-



ség terén is, nemcsak a brillírozás és szemfényvesztés a fő cél. (A mellékelt képek a PlayStation verzióból valók, de WIN95 alatt is hasonló minőségre számíthatunk). Megjelenése év végéig valószínű.

REJTVÉNY

Rendhagyó helyre szorult rejtvenyünk, de ez ne zavarjon senkit! Múlt havi fejtörőnk megfejtése: a Gearworks, a Star Control és a Fire Fight NEM Philips kiadás. Nyertesünk Bánkúti Tamás/Balatonlelle. Nyereményét postáztuk. Ehavi rejtvenyünk egy a Troll Képregénytár jóvoltából felajánlott manga rajzfilmért folyik. Kérdés: nevezetek meg legalább 3 olyan filmet, játékot, könyvet, vagy képregényt, ami manga stílusú. A megfejtéseket a Troll Képregénytár, 1067 Budapest, Teréz Körút 13. címre küldjétek.



Megérkezett a Need for Speed rally változata. Na nem pontosan, de a Rally Championship című játéknak véleményem szerint legalább akkora **átütő sikere** lesz, mint rokonának. Bár a két játéknak valójában az égvilágon semmi köze nincs egymáshoz (már ami a készítőket illeti), látvány szempontjából igen hasonlóak - hasonlóan gyönyörűek.

A RC-ben az angliai RAC rally eseményeit követhetjük, illetve játszhatjuk végig. Huszonnyolc, változó nehézségű és hosszú pályát kell teljesíteniük hóban, fagyban, esőben, ködben, reggel és este, erdőben, sziklák közt, aszfalton, murván, havon és sárban. Közben **karban kell tartanunk autónkat**, valamint a pályák előtt finoman a szakaszhoz kell hangolnunk a kocsit minden porcikáját, a felfüggesztése-

sa, amelyben összesen négy nehézségi szinten kell teljesíteniük a pályákat. Itt nincs beállításokra lehetőségünk, autónk automatikusan a legoptimálisabbra tuningolva indul útnak. A pályákon időmérő kapuk vannak elhelyezve, ahol áthaladva kapunk még egy kis "haladékok" a következő kapuig való eléréshez és a pálya teljesítéséhez. Akkor nyerrünk, ha az összes pályát teljesítjük anélkül, hogy egyszer is kifutnánk az

nek a paraméterek. Az utolsó lehetőség az **időfutam**, amikor csak a szakasz előtti beállítást kapcsolhatjuk ki és be. Az út szélessége itt normálra van állítva, ellenfelünk csak az óra.

KÜLÖNBÖZŐ BEÁLLÍTÁSOK

A játék elején a grafikai (képernyőméret, felbontás, látótávolság, füst- és

por-effektek, visszapiantó tükör, fordulatszám-mérő ki és bekapcsolása) és zenei beállítások (hangerők, a verseny alatt szóló CD zene) mellett egyebeket is finomíthatunk. Beállíthatjuk, hogy amikor egyéni versenyeken indulunk, legyen-e előtte finomhangolás, menet közben **autónkat érhetik-e sérülések** (amelyek ronthatják teljesítményét), legyenek-e "ellenséges" autók, azoknak milyen legyen az intelligenciája, állandó vagy változó időjárás mellett vezessünk-e, valamint azt, hogy milyen széles legyen az út (ennyiben ki is merül a nehézségi szint beállítása). Ha bajnokságot játszunk, a különböző nehézségi szinteket nem állíthatjuk, tehát változik az időjárás és a napszak, valamint az út szélessége.

A versenyeknek összesen **hatféle autóval** vágathatunk neki. A legerősebb a Subaru Impreza Turbo, 300 lóerős, 4WD hatsebességes autó, mely a tavalyi győztes autó, tehát ennek megfelelően a legesélyesebb. A következő a Ford Escort RS Cosworth 4WD, a maga 300 lóerejével, mely ezek szerint szintén nem esélytelen. Választható a Renault Maxi Mégane, mely hét sebességes, elsőkerék-hajtású, teljesítményerő

Szinte hihetetlen, de igaz: nem elég, hogy óriási sebességű a szimuláció, de az ablaktörők is dolgoznak közben.

01:13.4



Ebben a ramaty időben még a kutyáját sem zavarja ki az ember, nemhogy száguldozzon.



időből. Természetesen a négy nehézségi szinten egyre nehezebb és hosszabb pályákat kell teljesíte-

nünk. A harmadik lehetőség az egyes pályákon való versenyzés, ahol előzőleg beállíthatjuk az út szélességét, az időjárást, valamint azt, hogy legyenek-e ellenfelek, és a szakasz előtt behangolhatjuk-e kocsinkat, vagy ez automatikusan történjen, amikor nem feltétlenül a legmegfelelőbbek lesz-

ket, magasságot, a váltóátállítást, a gumi típusát, és így tovább. Ez már csak elég izgalmas, nem?

AZ IZGALOM A TETŐFOKÁRA HÁG

A játékban többféle versenyzési mód közül választhatunk. A legelső és természetesen a legösszetettebb a **bajnokság**, melyben élesben, vére megy a játék. Négy körben kell teljesíteniük a **huszonnyolc szakaszt**, melybe néhány szervizlehetőség van iktatva, amikor lestrapált autónkat kicsit helyrepofozhatjuk. Az egyes szakaszok előtt **beállíthatjuk autónkat**, hogy optimálisan viselkedjen a szakaszon. A másik lehetőség az "Arcade" válasz-

RAC Rally Championship



NEM KELL VILÁGHÍRŰNEK LENNED HOGY VILÁGRENGETŐT ALKALMASSÁGOD VÉLJ

Egy erőszakos skodás ilyen botrányos jeleneteket tud okozni.



nincsenek adatok. A VW Golf Gti 16v szintén hétésebességű, elsőkerék-hajtású, 220 lóerős. Igen meglepő módon felbukkan a Skoda Felicia is, mely csekély 155 lóerőt mutat fel, hat sebességgel, elsőkerék-hajtással. Speciális az angol Proton Wira is, mely 245 lóerős, 4WD, ötsebességű. Ennél az autónál a sebességfokozatok átté-

különbség, a magasabb fokozatban kapcsolva a motor igen alacsony fordulatszámon kezd el pörögni, és kocsink vánszorogni kezd.

■ **Brakes (fékek):** az első és a hátsó fékek hatása közötti egyensúly tolnak el a tengelyek között.

■ **Suspension height (a kocsi testmagassága):** magasabb testmagassággal könnyebben tudunk szaladni a hegyi, kanyargós pályákon, míg a laposabb beállításokkal nagyobb lesz az elérhető végsebesség.

A SZERVIZELÉSI LEHETŐSÉGEK

Két-három szakaszonként egy-egy szervizállomást is beiktatnak a szervezők, mikor a sérült alkatrészeket gyógyíthatjuk. Tizenötötől negyvenöt percig terjedő időtartam áll rendelkezésünkre, mely általában csak a legszükségesebbek kijavítására elegendő, tehát teljesen helyreállítani soha nem fogjuk autónkat. Ilyenkor mindig megnézzük a következő szervizig teljesítendő szakaszokat, amely befolyásolhatja a kijavítandó alkatrészeket:

■ **Steering (kormányzás):** beállíthatjuk, hogy a kormánymozdulatokra milyen érzékenyen reagáljon az autó.
 ■ **Suspension (felfüggesztés):** az első és a hátsó felfüggesztés keménységének beállítása, mely a kanyarokban elérhető sebességet befolyásolhatja.
 ■ **Gear ratios**

(váltóátte-
lek): az egyes sebességfokozatokhoz tartozó áttételeket állíthatjuk be. Ha egymáshoz közeli értékeket állítunk be, a motor hamarabb felpörög, bizonyos sebességtartományban igen jól gyorsul a gép, míg a hosszabb áttételekkel nagyobb végsebesség érhető el, de hosszabb idő alatt. Ha két szomszédos sebességfokozat között nagy az áttétele-

■ **Turbo:** állandó magas fordulatszámon való vezetés, illetve extrém magas fordulatszámokba való visszaváltások során rongálódik (az utóbbi esetben különösen).

■ **Windscreen (szélvédő):** ez nem javítható, az ütközések során bepedrehet, illetve betörhet.

■ **Gearbox (sebességváltóház):** túl nagy fordulatszámra való visszaváltás különösen igénybe veszi. Vigyázzunk, mert a rally alatt csak egyszer javítható.

■ **Engine (motor):** a túl nagy fordulatszám nem használ neki. Mivel azonban mindig túl nagy fordulatszámon vezetünk, folyamatosan karban kell tartani.



■ **Cooling (hűtőrendszer):** a kocsi orrával való koccanásokkal sokkal sikeresebben tönkretelhetjük.

■ **Steering (kormányzás):** szintén az ütközések ártnak neki. Túl súlyos sérülése esetén a kocsi irányíthatatlanná válhat.

■ **Brakes (fékek):** padlófékek mellett fokozottan kopnak a pófák. Használjuk a motorfékkel kombinálva.

■ **Suspension (felfüggesztés):** koccanások, durva ugatások az ellenségei.

■ **Electrics (elektromos dolgok):** a vízesárok ártnak neki leginkább, az ütközések mellett. Ebbe a körbe tartoznak a reflektorok és az ablaktörő.

■ **Lights (fényzőrök):** ütközésekkel sikeresen összetörhetjük a lámpákat, ami éjszakai szakaszokon igen kellemetlen lehet.

JELEK, JELZÉSEK

A versenyautó irányítását három szemszögből folytathatjuk. Az első a kocsi mögötti pont, ahonnan a kocsi is látható, és ahonnan a padkára futásra figyelhetünk leginkább. A második

természetesen a kocsi pilótafülkéjében található, ami a legélethűbb hatást biztosítja. A legelvezetesebb és leghatékonyabb azonban szertem a harmadik, a kocsi első spoilerje alatti kameraállás, mely tökéletesen visszaadja a sebesség érzetét. Mindhárom pontról látható a fordulatszámérő valamint a visszapillantótükör. Ugyancsak láthatók lesznek a mitfahrer jelzései is, amelyek a kanyarokra utalnak. Ugyanis nem csak szóban utal a várható nehézségekre, hanem a képernyő közepén megjelenik egy nyíl is, mely jelzi az irányt, és színével a kanyar erősségét is. A zöld ("Easy left/right") könnyed kanyart jelent, melyben egyáltalán nem kell fékeznünk. A narancssárga ("Medium left/right") szintén nem igényel fékezést, mivel a farolás közben úgyszólván a sebességünk. A sötét narancssárga ("Hard left/right") előtt már kell egy kicsit fékeznünk, de legalábbis használjuk a motorféket. A piros ("Hairpin left/right") hajtókanyar előtt erősen kell fékezni, és ráadásul farolni is fogunk. Mindenhol figyeljünk arra, hogy az ideális íven maradjunk, tehát jobb kanyarnál húzódjunk a bal oldalra, majd a kanyarba kicsit később menjünk be, így próbálva minél jobban kiegyenesíteni azt. Néhol jó sebességgel haladhatunk a padkán is, máshol lassulunk, van ahol egy vályúban haladunk és a szélre húzódnak kocsink megdőlni, illetve van olyan padka is (főleg az erdőben a fák és a sziklák), amelyekre bizonyos szögben és nagy sebességgel hajtva kocsink felborul.

A játék egyszerűen fantasztikus. A pusztán adatokat nézve ez kicsit furcsának tűnhet (hatféle zene közül választhatunk, a szakaszok nagyjából négyféle talaj, két napszak és háromféle háttér kombinációjából állnak), és mégis tökéletesen visszaadja a verseny hangulatát. Lehet persze, hogy épp emiatt a kicsit puritán környezet miatt olyan élethű a játék, mivel a vezetőnek úgyszólván ideje a tájban gyönyörködni, csak a suhanó aszfaltra összpontosít. A hangok külön megérdemlik a dicséretet, a rücskös gumik dobognak a sima aszfalton, a murva ropog a kerekek alatt, és így tovább. Egyszerűen tökéletes.

Így jár az, aki nem tudja, hogy belülről nem szabályos az előzés...



A vízesárok melletti biztosító személyzet éjjel is éber.



MINI AHHOZ, AKI KÖSSUNK!

rally champ. Kiadja: Europress

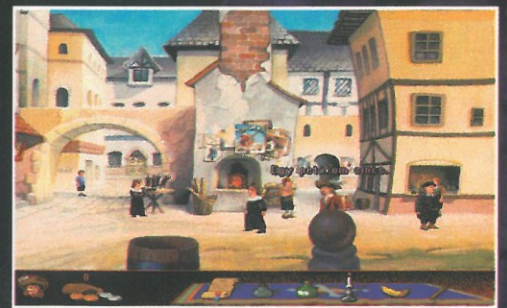
PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

97%

Touche!

The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai
immáron magyarul is megelevenednek!**



**A népszerű kalandjáték
magyar szöveggel ellátott változata
december elején jelenik meg
az **576KByte** gondozásában!**



FIFA '96. Az első és mindezidáig utolsó program, amely 100 százalékat kapott tőlem az 576-ban. Most pedig itt a 97-es változat. Lehet-e egy tökéletes programot tovább javítani, fejleszteni? Aki végigolvassa ezt az oldalt minderre megtudja a választ.

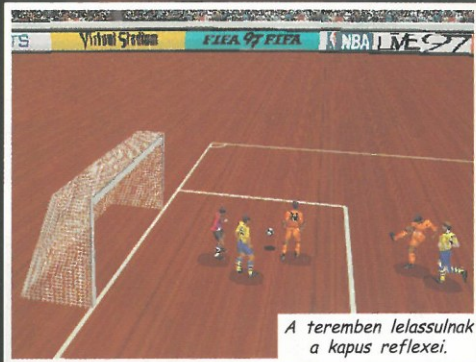
JÓVÉHÁNY ÚDONSÁG

Az Electronic Arts programozói természetesen mindent megtettek az ügy érdekében. Az eltelt egy év alatt nem csak a régi játékot pofozgatták, tökéletesítették, hanem elkészült a teljesen 32 bites, DirectX technikát felhasználó Win95-ös változat is. Igaz, ez jobb gépet és kétszer akkora memóriát kíván, de kevesebb gond van vele, mint egy DOS-os játékkal.

elég lassan reagálnak, így sok a gól. A meccsek egyébként sem irányításban, sem minőségben nem különböznek nagyobb testvérüktől. Egyszerűen a kis méretek miatt jobban cselező játékosokra és gyorsabb reflexekre lesz szükségünk a sikerhez.

A grafikában a leglényegesebb változás, hogy labdarúgók mozgását digitalizálva sikerült a játéko-

játékosok mozgató-sához ugyanazokat a gombokat kell használnunk, lényegesen finom-



A teremben lelassulnak a kapus reflexei.

mabb lett. Passzolásnál és lövésnél már nem csak mind a négynek külön-külön beállíthatjuk a nehézségi fokot. További érdekesség, hogy most

FIFA '97

**LEHET-E EGY PROGRAMRA
100 SZÁZALÉKNÁL
TÖBBET ADNI?**

Szép fejes a jobb felsőbe.



A kapus bizony elkésett.



már nem csak modemen, hanem hálózaton keresztül is csatlakozhatunk a játékhoz (igaz, ezt az átlagember csak munkahelyén próbálhatja ki).

Az ideai verzióban a legfontosabb újdonság, hogy már nem csak nagypályán, hanem teremben is tesztelhetjük ügyességünket és botkormányunk szilárdságát. Teremfocival emlékeim szerint utoljára C64-en találkoztam, s ezek a programok a gép korlátai miatt nem voltak igazán emlékeztetők. A FIFA-ban a kispályás játék egy csodálatos csarnokban, palánkokkal körülvett parketten folyik. Bár a palánkok nem igazán magasak (így szinte mindenhol látjuk a játékszerit), eddig még nem sikerült a pályáról kirúgnom a labdát. A kapuk kisebbek, mint a stadionban, de a kapusok a közeli lövésekre

sok cselekedeteit még valóságosabbá, látványosabbá tenni. A becsúszások, lövések közelről nézve egészen döbbenetesek. Romlottak viszont szerintem a kameraállások. Igaz, hogy a meccseket akár testközelből, egészen kinagyítva is nyomon követhetjük, de nincs olyan nézet, amelyből a pálya nagy része egyszerre belátható volna. Így pedig elég nehéz az összjáték, hiszen a képernyőn nem látni, merre vannak a játé-

kosok az irányt, hanem a tűzgomb nyomvatartásával a rugás erejét is változtathatjuk. Így egy gyors kintintással emberként nem passzol, hanem csak röviden maga elé teszi a labdát. Ez persze eleinte lényegesen nehezíti a játékot, de miután megszoktuk, sokkal több cselre, trükkre ad lehetőséget. Ugyanez igaz a pontrúgások, bedobások, büntetők elvégzésére, ahol a régi szűk lehetőségek után most már valóban tesztölges irányban és erővel hozhatjuk játékba a labdát.

Az új FIFA-ban is megjelent a hokiból már régen ismert játékoscsere. Ezzel a lehetőséggel a kiválasztott csapatok bármely két játékosát felcserélhetjük, s így akár egy világválogatottat is összehozhatunk belőlük. Ha pedig a 10 bajnokság klubcsapatai és a 64 válogatott nem lenne elég, saját csapatot is kreálhatunk. Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat, de most már



Mintha senki nem figyelne a lövésre.



Egyértelmű tizenegyes!

fifa '97

Kiadja:
EOA

PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

97%



NINA WILLIAMS
 Profi ír Aikido harcos. Nina húga Anna, akit ő egyáltalán nem szívelel. A 22 éves bérgyilkosnő Kazuya megölésével bízta meg, és apja végakarátának ellenére megesküdött, hogy elpusztítja Annát az első adandó alkalommal...

MICHELLE CHANG
 Amerikai őslakosként Michelle tudja mi az az elnyomás. Apját Heihachi emberrel kínozták halálra, hogy elérjék a törzse kincsének a rejtékhelyét. Most, hogy Kazuya került hatalomra, anyját hasonló veszélyek fenyegetik, ezért lép immár másodszor a küzdők közé.

LEI WULONG
 A kínai detektív a partnere halálát jött megbosszulni. Amikor hazájában gyilkosságok után nyomoztak, őt leütötték, a barátját pedig Bruce Irvin, egy bérgyilkos megölte. Lei megesküdött, hogy megtöri Kazuya hatalmát, és persze törleszti a régi számlát...

PAUL PHOENIX
 Paul egy amerikai profi úszóedző, Law barátja. Miután otthagyta az első tornát, visszatért New Yorkba, ahol kidobóemberként dolgozott. Hamarosan nagy híru utcai harcossá vált, s mostanra megérett arra, hogy szembeszálljon a rettegett Kazuyával, aki már egyszer legyőzte.

MARSHALL LAW
 Az amerikai harcművész miután visszatért az iskolájába, az épületet lerombolta, a tanítványait pedig összeverve találta. A legjobb tanítványa az utolsó szavaival a Baek nevet suttagta. Kazuya parancsára tehát Baek Doo San követte el a gaztettet. Lawt már csak egy cél élteti: megölni a koreait és Kazuyát.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a bunyós anyagok általában először a játéktérképekben jelennek meg, s csak azután jönnek a konzol átiratok. Azt azonban már kevésbé szokhattuk meg, hogy ezek az otthoni verziók jobbak lennének, mint a játéktérképek. A Tekken esetében mégis ez a helyzet. Ennek elég egyszerű magyarázata van: a Namco által kifejlesztett System 11 nevű játéktérmi rendszer valójában egy kevés extra RAM-mal, és persze egy nagy adag ROM-mal megspékelte PlayStationnek felel meg. Ennek a

mítógépes szem is tágra nyílt a döbbenettől. Kezdődik a Silicon intróval, aminek minden snittje a bomba zenére passzol, már ettől is kedvet kap a játékhöz az ember. Aztán betöltődik a játék, és láthatjuk: ezúttal nem csak néhány új szereplővel bővült a repertoár, hanem minden megújult.

Az előd sima Gouraud shaded poligonjai helyett, a szereplők most real-time light-sourced technikával készültek. Ez talán egy kis magyarázatra szorul. A Gouraud shading tömören annyit jelent, hogy először meghatározzák, hol milyen színű legyen a poligon, aztán

nan vetődjen a fény a karakterekre, s így a világosban lévő poligonok halványabb, a sötétben lévőek erősebb színt kapnak. A figurák így fantasztikusan



Devil szúrós pillantást vet Ninára.



Paul talán elejtett valamit?



Kazuya szemmel láthatólag az emancipáció lelkes híve.



Heihachi ilyenkor bizonyára gyűlöli a rézbőrűeket.

a különböző színeket a gép árnyalja össze a poligon felületén. Ez sok játékban - rendkívül szép látványt nyújt, hiszen legfőbb pozitívumként eltünteteti a poligonok találkozásánál az "éleket". Hátulütője viszont, hogy az összkép nem túl realiztikus. Ezzel szemben a Tekken 2-ben is használt light sourcing leegyszerűsítve annyit tesz, hogy meghatározzák, hon-

realisnak hatnak, ám tény, hogy jóval szögletesebbek. Na persze az is tény, hogy azért a látvány kárpótolt mindenkit. Különösen impresszív például Lei pályája, ahol alulról jön a fény, vagy King templomos pályája,



Jun vállalja az ingyenes csontkovács szerepét.



Alex, a boxkesztős dínó Paullal hadakozik.

megoldásnak elsősorban a játéktérképek tulajdonosai örülhetnek, hiszen könnyű korszerűsíteni, csupán a ROM-ot és külső borítást kell felújítani, nem szólva az olcsóságáról. A Playstation tulajdonosok pedig azért örülhetnek, mert joggal mondhatják, hogy játéktérmi minőséget kapnak otthonra. A Tekken első része fantasztikus siker volt - több mint egymillió példányt adtak el belőle - ami nem véletlen, hisz ez volt az a játék, ami miatt érdemes volt a gépet megvásárolni. Nemrégiben megérkezett a második rész, s megállapítható: még a sokat látott szá-

ahol felülről, reflektorok világítják meg a küzdőket. Érdemes ezen kívül megfigyelni a tökéletes árnyékokat, vagy például Heihachi villámain, ahogy megvilágítják az

TEKKEN 2 VASÖKÖ





YOSHIMITSU

Yoshimitsu a Swastika ninja klán vezetője - egy titokzatos szervezet, ami kifosztja a gazdagokat, és segíti a szegényeket. Amikor kiszabadította Jack-2 alkotóját, Dr. Bosconovichot, elvesztette az egyik karját, amit aztán a jószágos doktor mesterségesen pótolott. Kazuya azóta újra elfogta a dokit, ami ismét feldühítette Yoshimitsut.



JACK - 2

Az orosz android megújultan tört vissza, fejlettebb, erősebb mint valaha. Dezertróként szökött meg az orosz hadseregtől a viszonylagos biztonságot nyújtó Akihabara ipari komplexumba, Tokióba. A torna megnyerésével teremtőjének, Dr. Bosconovich nyomára akar bukkanni, aki a Mishima birodalom foglya...



JUN KAZAMA

Jun egy új belépő, Japánból érkezett, és a klasszikus Jujitsu gyakorlója. Egy zöld szervezetnek a titkosügynöke, illegális állatkereskedelmi ügyletek után nyomoz, különösen azok után, amelyeket Kazuya bonyolít le. Megesküdött, hogy elpusztítja Kazuyát, és kilrtja a gonosz szellemét...



KING

Miután King kudarcot vallott Armor King előtt, a mexikói harcos-szerzetes mély depresszióba esett. Mint hogy nem tudta fenntartani az árvaházát, ivásra adta a fejét, próbálta elfelejteni a gyerekek szertefoszott álmait. Most azonban ismét felcsillant benne a remény, s újra felöltötte a tigrismaszkját!



HEIHACHI MISHIMA

Az első torna győztesét, a Mishima birodalom egykori vezetőjét saját gonosz fia, Kazuya győzte le fortélyal. Megfosztva a pozíciójától Heihachi visszavonult a hegyekbe, s a mai napra várt. A havas csúcsok energiáival feltöltődve a békét szíli harcra, akár a fia szörnyű haláláért is!

TEKKEN 2

OL BÁRSONYKESZTYŰBEN!

arcát. Az effektek tényleg hihetetlenek. A terep kivitelezésénél a Namco maradt a régi sémánál: a háttérben mindössze egy 2D-s parallax scroll van, s csupán a padlót 3D-s. Ennek az egyszerűségnek köszönhetően a képfrissítés lenyűgöző: megközelítőleg 60 képkocka per eg másodpercenként. A mozgás tehát

Nos, most ezekből is kaptunk rendesen! Összesen 23 választható szereplő van, de kezdetben mindössze 10 áll a rendelkezésünkre. Ahogy a különböző karakterekkel végigverjük a rejtett szereplőket, úgy válnak kiválaszthatóvá, és ha van memóriakártyánk, azok is maradnak.

végzünk egy ellenféllel, annál jobb a teljesítményünk. A Survival küzdelemben a túlélés a cél, vagyis hogy egy életerővel vajon hány ellenféllel tudunk



Alex és Anna jól passzol egymáshoz... legalábbis ami az öltözéküket illeti.



A mutatványhoz matrac nincs mellélve.



Szép dolog a szeretet.

kokra, amiket már inkább memóriajátékoknak neveznék, mint sem bunyós anyagoknak. A Tekken 2-vel kezdők és ha-



Lei mindjárt lerúgja King kijelzőjét.

elbánni. A Practice mód az egyik leghasznosabb opció: itt az ellenfél nem csinál semmit de örök energiával rendelkezik, így alaposan begyakorolhatjuk a combókat, amiket a gép ráadásul alul ki is ír.

A játékban két dolog tetszett különösen: egyrészt, hogy még a rejtett



Law az android fejét próbálja puhítani.



Nem lennék itt Paul helyében!

mindezeknek, no meg az eredeti, ledigitálizált emberi mozdulatoknak köszönhetően frenetikus. King nyakkendője, Alex - a dinoszaurusz - farka, vagy Michelle haja mindig úgy libben, ahogy kell, nem szóvala az olyan apróságokról, mint hogy a szereplők mindig egymás felé néznek...

Az első rész sikere nem kis mértékben a rejtett szereplőknek volt köszönhető.

A küzdelemhez nem kevesebb, mint hatféleképpen foghatunk. Az Arcade mód ugyanaz mint a játéktérben. A Versus mód a 2 játékos, egymás elleni üzemmódot jelenti. A Team Battle módnál akár nyolctagú csapatokat alkotunk, ilyenkor egy-egy szereplő egy KO-ig maradhat, utána helyébe lép a másik. A Time Attack-nél az időnek van nagy szerepe, minél gyorsabban

szereplőknek is gyönyörű megnyeréseik vannak, másrészt, hogy tudtam nyerni, és hogy nem kellett ehhez egy combo- királynak lennem. Egy ideje ugyanis már szinte allergiás vagyok a kilométer hosszú combókon alapuló játé-

tekken 2 Kiadja: Namco

PLAYSTATION

96%

NEM EGY NAGY DURRANÁS

A Föld hamarosan túl kicsinek bizonyul az emberiség elszállásolására. Elindul a lakható bolygók kolonizálása, néhány száz év alatt az egész galaxis benépesül velünk, többek között a Dator 5 bolygó is. Amit azonban nem tudunk, az az, hogy a voraxian faj minden 10000 évben megjelenik itt, és elpusztítja a bolygó értelmes lényeit - vagy valami hasonló. Természetesen csak mi tartózkodunk a közelben, teherhajónkkal. Valamikor mi is az elit pilótákhoz tartoztunk, de mostanra csak egy iszákos vész maradt belőlünk. Ennek ellenére természetesen a legmodernebb technológiát bízzák ránk - végül is bármikor felbukkanhat egy

len: pókokkal, sárkányokkal, bogarakkal, és hasonló csúszómászókkal.

KÉRJÜK A LAKOSSÁG SEGÍTSÉGÉT, HA BÁRMIT TUD...

Feladatunk mindenhol az lesz, hogy a lakosokat a teleporton keresztül teherha-



A veszedelmes géparazsak támadása belső nézetből...

kelljen sokat keresgélnünk, mindent hozzanak egy helyre), vagy a teleporthoz, hogy az emberek a közelben tömörüljenek, ne kelljen napokig utaznunk. Sajnos a lakosoknak létezik egy harmadik fajtája is, a zombi. Ő úgy jön létre, hogy a hatalmas pók behálózza a sima civileket vagy katonákat, és a bábból zombi kel ki. Ez még nem lenne nagy baj, de a zombi a lakosokat is átváltoztatja, majd két perces séta után fellobban. Így ha nem sietünk, hamar kihalhat az összes



A hompolgárok menekítése nem egyszerű feladat.

SCORCHED PLANET



...és ugyanazon dongók rohama külső kameraállásból.

jönkra küldjük. Ehhez természetesen fel kell őket vennünk kis hajókra (leszállás, majd HOME billentyű), majd át kell repülnünk a teleporton. Természetesen a hajó/terepjárón kevés hely van, nem fér el mindenki egyszerre, többször kell fordulnunk. A la-

város, és teljesíthetlenné válik a küldetés. Fontos, hogy a fedélzetre felvett zombik a többi utast is átváltoztatják, akiknek megmentése természetesen nem hozza közelebb a szint



Sikerült egy ellenséges objektumot időben megsemmisítenünk.

10000 éve alvó ismeretlen faj, nem igaz? -, ami nem más, mint a 16-os típusú kétéltű jármű teherhajónk raketerében. A jármű azonban természetesen nem a szokásos módon kétéltű, hanem teljesen más: szárazföldön és levegőben képes haladni, melyekhez természetesen más formát is vesz föl: láncfalpakat illetve szárnyakat növeszt. Ezekre a speciális képességekre szükség is lesz, ugyanis a voraxian faj nem cicázik: a legkülönfélébb lényekkel indul támadásba a védtelen lakosság el-

kosok természetesen hálásak a segítségünkért, és hajlandók ők is segíteni nekünk. Ehhez a városokban található jelzőpóznákat kell a szükséges helyre mozgatni, majd ott elhelyezni. Hatására a város még meg nem mentett lakosai a póznához gyalogolnak (később hajókat, sárkányrepülőket és teherautókat is használhatnak), majd ott kezdik a "kiképzésüknek" megfelelő cselekvést. A civilek a felvehető extrákat (fegyverek, üzemanyag, pajzs, és így tovább) gyűjtik be, míg a katonák tüzet nyitnak a szörnyekre. A katonák segítségével még hasznosabb lehet, ha egy gépágyútornyot tüzerőt képviselnek. A póznákért érdemes tehát vagy a nagyobb utántöltőtelepek köz-



Ősmadarak rohama.

A VÉGSO ÍTÉLET

A játék egyetlen kiemelkedő pozitívuma az átváltozó jármű használata, a láncfalpassal való ralizás. Egyébként azonban semmi extrát nem jelent. A több kameranézet csak akkor lenne említésre méltó, ha nem lenne elérhető. A szörnyek és a



Küldetéseink során úrbázisokra is eljutunk.

befejezését, mert pont csak az egészséges túlélőkért jár. A zombikat ellenméreg bevetésével gyógyíthatjuk meg, amit a pókok megölésével nyerhetünk.

EXTRA FELSZERELÉSEK

A harcban természetesen folyamatosan fejleszthetjük hajónk felszerelését. Az egyik legfontosabb felvehető "extra" az üzemanyag lesz, amely csak a repülőgép használatánál fogy, ott azonban hihetetlen sebességgel. Mivel a teleporton csak átrepülni lehet, fontos lesz a kellő mennyiségű nafta. Találhatunk még fegyvereket, pajzsokat, térképet, valamint használható tárgyakat (ezeket az ENTER-rel

lakosok animációja átlagosnak mondható, a hangok se valami kiemelkedőek. A bevezető animációk szintén nem lenyűgözőek. Összességében nem egy nagy durranás, azt kell mondanom. Kár.

scorched planet Kiadja: virgin

PC: 486/66, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB

66%

Ha valaki most azt kérné tőlem, mutassam meg, mi az a maximum, amit manapság ki lehet hozni egy 32 bites konzolból, gondolkodás nélkül a Wipeout 2097 lemezét keresném elő. Már a játék első részének a bejelentkező introja sem volt semmi, de most olyan dologra számítsunk, hogy nem árt, ha bekészítünk magunk mellé egy tiszta alsóneműt. A nagyfelbontásban és megszámlálhatatlan szintben pompázó intro technikailag gyakorlatilag elérte a tökélyt: realisztikusan mozga-



Az orosz építészet mindig is utólrágható volt.

Wipeout 2097

tak, most találhat esetén energia-

viszont a hajók számát, a négy csapat mindegyike ezúttal csak egyfajta hajót indít.

A játék ami szárnyakat ad!



A Wipeoutnak azonban volt egy nagy hibája: miután kigyönyörködtük magunkat, azt vehettük észre, hogy egyre idegesebbek lettünk amiért nem tudtunk továbbjutni, ennek következtében egy-

tott űrhajók cikázgatnak frankóul a zenére vágva, nem is szólva a gyönyörű robbanásokról. Az igazán fantasztikus pedig az, hogy maga a játék is majdnem hasonló színvonalon áll.

Ki ne szeretne egy föld felett lebegő űrhajóba beülni, és széleseben száguldozni gyönyörűen kidolgozott pályák felett? A Wipeout első része is leginkább a grafikája miatt volt sikeres, ezért a grafikai rutinokon most nem is kellett sokat csiszolni, inkább egy-két plusz effektussal járultak hozzá a még tökéletesebb látványhoz. Ilyen például, hogy a hajók sugárhajtása ezúttal egy klassz fénynyalóbot húz maga után. Az ugratókkal és alagutakkal teli - természetesen vadi új - pályák részletességét tovább fokozták, ezúttal például több a mozgó tereptárgy, magyarul zajlik az élet a pálya körül, s az időjárás is változó.



nullára lassultunk. A Ridge Racerből kiindulva már-már azt hittem, hogy ez egy PlayStationön ragadó hülyeség, ám szerencsére a Psygnosis most bebizonyította, hogy ők odafigyelnek a vásárlóközönség kívánságaira! A második részben kijavították az ütközéseknél tapasztalható időtlenül eltűzött lelassulást, a hajó immár abszolút valóságosan viselkedik. Ha nekimegyünk egy azonos sebességgel haladó ellenfélnek, csupán éppen hogy megkoccintjuk, ha pedig kisebb szögben az oldalpalánknak ütközünk, csak a hajónk szárnya vet némi szikrát. A játékmeneben is finomítottak, hiszen míg az elődben a fegyverek csak lelassulást okoz-

vesztéssel kell számolnunk. Ennek a pótlására két lehetőség van: hasonlóan a fegyverekhez, a pályákra a megfelelő világító paneleknél felvehetünk energiát, vagy kivonulhatunk a "boxba", ami itt valójában egy energiamezőt jelent. Ha ezt nem tesszük meg, amint nullára csökken az energia, a gépünk felrobban. A fegyverek nagyjából maradtak a régiiek, csupán egyet emelnék ki: a Quake-Disruptort, ami kisebb földrengést okozva az egész pályát behullámoztatja. Az effektus megdöbbentő... A fegyvereken kívül még egy új dolgot vehetünk fel: automata pilótát, ami pár másodpercre el-kormányozza helyettünk a gépet, természetesen csont nélkül.

Zeneileg a Psygnosis még az elődénél is jobban kitett magáért. Elég

Íme az újdonság: az energiafeltöltő.



ha annyit mondom, hogy a játék alatt többek között a Firestarter egy instrumentális változatát hallhatjuk a Prodigy-tól. A CD felér egy kisebb techno válogatással. Mondanom sem kell, a hangeffektek is a helyükön vannak. A játék tehát audiovizuálisan a jelenleg létező legjobb nyújtja, s a játszhatósággal sincs baj. Bár sajnos osztott képernyős kettjátékos üzemmódot ezúttal sem építettek be, két gépet összekötve feledhetetlen élményben lehet részünk, a játék gyakorlatilag megunthatatlan.



Az esős tájon egy metró suhan el mellett.

wipeout 2097 Kiadja: Psygnosis

PLAYSTATION

94%

„Az esetleges fizikai pontatlanságok nem a történet rovására mentek. Talán fordítva történhetett...”

A Szerző

ELŐHANG

De hogy mennyi minden lehet egy tehertranszport rakterében! Az ember nem is képzelné.

Bár szegény John D'Arcy közlegény már sejtette.

Míntha gyermekkorá rémálmai váltak volna valóra egy másodperc töredéke alatt. Éppen csak egy pillanatra fordított hátát a sötéten tatóngó, éhes szájal és tessék!

Egy kobra gyorsaságával ragadta meg valaki hátulról, akinek olyan izmos karjai voltak, hogy Mr. Univerzum keszeg gyufaszál legénykének tűnhetett mellette.

És ami a legfontosabb, ez a tuskókéz most egy ménkő nagy pengét szorított a nyakához, egyre erősödő nyomással. Elképesztő, amit mondott.

Szeretnéd tudni milyen érzés átvágott torokkal nyomkodni a riasztó gombját? Elég, ha biccentesz egyet.

Nagyelkü ajánlat. D'Arcy minden különösebb szégyenérzet nélkül felnyögött. Nem óhajtotta megismerni azt a bizonyos érzést...

Másolat a Don H. politikai tanácsos Wes P., a II. Földi Flotta parancsnokának 2453.3.14-én kelt. üzenetéből, bizonyítékként csatolva a Konföderációs Legfelsőbb Bíróság (továbbiakban: K.B.) 2453.5.04/12-ik számú vizsgáló eljárás aktájához, Tad C. tanácsos és főbiztos által. Rendelkezésre bocsátotta a Földi Hírszerző Ügynökség, az Alkotmány 314.§(1)-(5) bekd. alapján. - Az eljárást lefolytatta: William C. Johnson bíró úr, K.B.

to: @Cmdr.Wes P. xxxx

from: @Cslr.Don H. xxxx

A Földi Konföderáció Távirati Iroda jelentését P.A. leközlötte, így mostanra már minden elektronikus hálózat megkapta. Kérem próbálják higgadtan kezelni az ügyet és kerüljék a fegyveres beavatkozást, az elnök közvetlen utasításáig!

HÍREK (TVN):

A kormány még mindig nem tudott megegyezni a Telepek Szövetségének küldöttdelegációjával az esetleges függetlenségi tárgyalások megkezdéséről. Az elnök szövívője kijelentette, hogy a legfelsőbb vezetéknek nem áll szándékában ez ügyben engedményeket tenni, mert, mint mondotta, ez további szeparatista és szélsőséges mozgalmak megalakulásához vezetne, márpedig ez egyet jelent a Föderáció Kétszázéves Békéjének megsértésével. A szövívő továbbá tagadta azokat az ellenzék által hangoztatott vádakat, hogy a küldöttség elutasítása háborús provokációhoz és uszításhoz vezetne.

Ugyanakkor, meg nem erősített értesülések szerint, a telepes szövetség félhivatalos katonai szervezete, a Milícia egyik vezetője, különleges csoportjával átszökött a csillagközi határzónán és egy esetleges Föld elleni terrortámadás végrehajtásán dolgozik. A Hírszerzés sajtófőnöke nem nyilatkozott az ügyben.

P.A., Moonproject

- Riadó! Riadó, megtámadták!

Az ügyeletes átlőtt fejfel bucskázott keresztül a galéria korlátján és jókora vértocsát öklendezett a lépcsőre. De hát ki gondolta volna annak idején, hogy egyszer valakinek eszébe jut elfoglalni a Föld és a Hold között keringő gravitációs-kiegyenlítő erőművet, ami már több száz éve akadályozta a két bolygó egymásba zuhanását!

Mert a Hold, már nem volt olyan mint régen...

Részlet a Galaktikus Lexikon történeti-ismeretterjesztő adatgyűjteményéből
Megj.: A fizikai rész bonyolultsága miatt a bíróság eltekint annak ismeretétől.

...és a terranizációs program első lépésjeként természetesen a legközelebbi égitestet, a Holdat vetették alapul. Különösen veszélyes művelet volt ugyan megbolygatni egy szomszédos "bolygó" erőterét, de ekkor már a tudósok rendelkezésére állt a gravitációs gépek második generációs típusa, ami nemcsak átmeneti, hanem önálló és állandó gravitációs mezőt tudott biztosítani bármilyen közegben és terjedelemben, beleértve a csillagközi teret is.

A légkör megtartása, így a gravitáció földi szintre való optimalizálása lett az első számú feladat. Ez természetesen csak egy bizonyos térfogat-sűrűség kombináció esetén valósulhatott meg. Fontos megemlítenünk, hogy a Hold gravitációs erőművekkel történő mező-szimulációja nemcsak roppant költséges, de rendkívül veszélyes eljárás lenne, hiszen egy potenciális meghibásodás esetén az egész bolygó légköre "elszállhatna". A további tervekben egyébként is a végleges és teljes földiesítés volt a fő szempont.

Ennek alapján megkezdtek az ún. magfúziós befecskendezést, ami elősegítette a kívánt sűrűség elérését. Az önkényes erőter módosítás természetesen befolyásolta mindkét bolygó pályáját; a Hold terranizált gravitációs mezője pontosan ugyanakkora tömegvonzást gyakorolt (ma is!) a Földre, hogy azok egymásba zuhanhats volna, ha nincs az anti-gravitáció kidolgozott módszere.

Az ütközés elkerülése érdekében fokozatosan, a befecskendezés mértékének arányában helyeztek működésbe egy kiegyenlítő-gravitációs, és két kisebb erőművet (pontosan a Föld-Hold távolság felére), az előbbi meghibásodása esetére.

GYILKOS

Megj.: Megtehetnék volna, hogy igen lassan, szinte "természetes iramban" változtatnák a Hold mezején, hiszen akkor a pályamódosulás párhuzamosan idomulna az erőter változásokhoz, ám ez egyrésztől évmilliók fejlődést kívánna, másrésztől a Föld éghajlata kiszámíthatatlan irányba fejlődne. A megváltozott körülményekhez talán alkalmazkodna az evolúció, de nem lenne biztosított százszázalékosan az ember és környezete túlélése!

Föld-Hold Grav Kiegyenlítő Főerőmű, támadás alatt...

Vic Meier bázis parancsnok és Öreg Sims, parancsnok-helyettes elképedve bámultak a lezárt ajtót, ahonnan folyamatos szikrafüggőnyt hányt befelé egy küszködő lézerborotva. Mögöttük egy mérnök ácsorgott dermedten, falfehér arccal - szegény, még csak meg sem mert nyikkanni.

- Még egy perc - rémüldözött Sims helyettes elkerekedett szemmel. Eres kezeivel idegesen beletűrt ritkás, ószülő hajába és szinte vallásos áhitattal várta az utasítást.

- Csak nyugi. Öreg!

Ebben a pillanatban az ajtó engedett a nyomásnak és hatalmas füstfelhő kíséretében átszakadt.

Két ember bujt át az alkalmi nyíláson. A magas, elképesztően gögös pillantású férfi megvető pillantást eresztett meg és szinte utálattal lépkedett a földiek felé. Előrenyújtott jobb kezében fura kis műszert szorongatott, a másikból egy rémesen alakatlan pisztoly kandikált elő alattomos kacsinással.

- Milyen magabiztos, uram! - köszöntötte Vic.

- Bizom a sérthetlenségemben.

- Én meg hiszek a halálban!

Vic Meier hirtelen előre lendült és kétszer nyomta le az elsütőgombot. Aztán meglepetésében akkorát kiáltott, hogyha a helyiségnek ablakai lettek volna, ők már rég az űrben lebegnének.

A levegőn keresztül süvítő almazöld fénylövedék pontosan a magas férfi mellének vágódott... volna! Normál esetben, ugye, de hát ez a nap már csak ilyen volt. A lézerlövedék ugyanis néhány centire a célponttól váratlanul letért a pályájáról, mintha egy láthatatlan elektromos mező eltérítette volna, és a férfi jobb kezében nyugvó műtűr belsejében eltűnt!

Meier parancsnok kezéből kifordult a kézifegyver - szintelen, fémcs hanggal koppant a földre.

- Hoppá! - tátogott a parancsnok.

Az idegen férfi vidáman felkacagott és kimarkolta kezűkből a fegyvereket.

- Örömmel közlöm, hogy önök a foglyaim.

- Mi a frász volt ez? - hápogta Sims.

A jövővény kecsesen, de érezhetően gúnyosan meghajolt feléjük.

- Csiri-bi, csiri-bá! Én csak Fókuszának hívom. Ez a ketyere ugyanis összegyűjti a bizonyos fénytartományokban keletkező sugarakat és mit ad az Úr! Pontosan a föderációs lézerek frekvenciájára hangolták őket.

- Remek! - felelte Vic a legkisebb lelkesedés nélkül.

A jövővény arcán halvány árnyék suhant át, acélkék szemei azonban változatlanul vidáman csillogtak. - És már most mondom, hogy a kezemben egy röntgenpisztolyt tartok. Erre a frekvenciára nem érzékeny a Fókuszka, ezért nem ajánlom, hogy rám támadjanak.

- Világos - felelte Meier parancsnok fakó arccal. - Tehát, az embereimet csak szórakozásból gyilkolta le.

A férfi unottan bölintott.

- A mérnököket és a karbantartó személyzetet életben hagytam, ha érdekl.

Vic gyűlölködve nézett rá.

- Ki maga? - kérdezte. - Mert az világos, hogy miért jöttök - tette hozzá gondolatban.

- Al Hammon ezredes, szolgálatukra! A Hartley-telep milícia parancsnoka.

Öreg Sims undorodva elfordult.

- Telepesek...

A megjegyzés szinte azonnal esett vagy húsz fokot a hőmérséklet. Hammon arcán ezernyi ránc keletkezett, dolyfós tekintete elkomorult.

- Hát ez a baj önökkel, Meier! - felelte csendesen - Lenéznek minket, mintha állatok lennénk.

Egyik földi sem felelt. Al biccentett.

- Nincs már mit mondanom, inkább körbejárnám a bázist. De előtte hadd mutassam be önöknek Penge hadnagyot.

Az eddig háttérbe szorult alak most előlépett. Óriási fickó volt, hajás arcán széles, foghíjas mosoly terült szét katonai bucsú alatt. Borostái úgy meredeztek előre, mint egy varacskos disznó sörtei. Piszkoszürke katonai mellényt és fekete pólót viselt, ami alól majd kibuggyant tekintélyes méretű pocakja.

A földiek mindig is szerették volna ilyennek képzelné a telepeseket, ezért hát Vic kapásból meggyőlölte. Hammon ezredes látható élvezettel fürkészte megöröknyögött arcukat.



VONZÁS

novella



- Nagyon vigyázzanak vele! - intette őket szinte atyai-
an. - Pengének ugyan nincsen lőfegyvere, de biztosí-
thatom önöket, hogy nem is igen van rá szüksége!
Vic Meier azonnal hitt neki, aztán amikor a hegyi
telepes félrehúta olajfoltos mellényét és láthatóvá
vált természetes úszógumi alatt három sor dobókés,
hát kész lett volna ott helyben bepisálni.
Al Hammon vigyorogva lerakta Fókuszkat az egyik
konzolra és nagy léptekkel elsietett.
- Aztán nehogy megharagítsák! - szöjt vissza a megol-
vadtt ajtó csonkjából.
Gurgulázó kajakát még sokáig visszahangozta a kihalt
folyosó. Amikor csend lett, Penge rájuk függesztette
malacszemelt és belevetette magát a parancsnoki fo-
telbe. A gázlfft fájdalmasan felszisszent a nehéz súly
nyomása alatt.
Meier parancsnok iszonyodva gondolt az előttük álló
órákra és elyengülve lerogyott az egyik konzolhoz.
Az Öreg és a fiatal mérnök halálra váltan állodogáltak
mellette.
Penge hadnagy egy darabig nézte őket, aztán elővett
egy fényesre polírozott nyeletlen tört és piszkálni
kezdte a körmeit. Undorodva felmordult.
- Utálom az alvadtt vért...

A Földi Bolygóközi Hivatal adatai:

Hold, Luna, Moon
Államforma: Föderáció, a Föld teljes jogú tagja
Területe: 38 millió km²
Lélekszám: 287 millió
Hivatalos nyelv: galaktikus angol
Fővárosa: Moonproject
Közigazgatás: földi, kerületi egységes, négy nagyobb
egységgel:
- New Adeiras
- Green Mountains
- Large Forests
- Ocean Blue
Jogrendszer: új-angolszász
Időperiódus: hold ciklikus

Részlet a vizsgáló-tárgyalás egy későbbi szakaszából:

Ülnök: - A következő hangfelvételt a Földi Hírszerző Ügynökség (továbbiakban FHÜ) bocsátotta a KB rendelkezésére. Kérem, a tiszt...

Szenátor 1: - A titkosszolgálati lehallgatások nem törvényesek!

Látogató: - Hazabeszél! Igenis, joguk volt...

Bíró: - Csendet! Vegyék jegyzőkönyvbe a közbeszólást! A bírság összege 200 egység, galaktikus árfolyamon.

Szenátor 2: - A Hírszerzés mi joga hallga...

Bíró: - Az egy másik ügy, nem ide tartozik! Ezt a kérdést lezárnak tekintem. Ülnök úr, kérem folytassa!

Részlet az audio-diszk felvételeiről. (FHÜ - központi adatbázis):

Helyszín: Moonproject, Föderációs székház, elnöki tárgyaló
Jelen vannak: Elnök, Don H., Joy A. és Stuart G. taktikai tanácsosok

Don H.: - Huszonnégy órát kaptunk a robbantásig, uram.

Elnök: - Mi történne, ha a kiegyenlítő-erőmű megsemmisülne?

Joy A.: - Katasztrófa, uram. A Hold és a Föld egymásba zuhanának.

Elnök: - És a kísérő erőművek?

Stuart G.: - Sajnos, mindkettőt megsemmisítették.

Elnök: - Mekkora veszteséget jelentene az ütközés?

Don H.: - Azt hiszem, nem értett meg, uram.

Stuart G.: - A megszűnő kiegyenlítő erő helyébe mindkét bolygó tömegvonzása belépne. Így, mivel azonos erővel vonzanak egymást, azonnal kilépnének eredeti pályájukról és egymás felé lódulva megsemmisítő erővel ütköznenek. Egyszerűen összezuhanának.

Elnök: - Értem. Javaslatok?

Stuart G.: - Építhetnénk új erőművet, csak hogy nincsen rá elég időnk.

Elnök: - Megváltoztathatjuk a Hold erőterét?

Stuart G.: - Igen, de csak végszükség esetén. Az eredeti mező visszaállításával magával vonná a légkör ellilánását és ezzel együtt az egész Hold pusztulását.

Don H.: - A kitelepítéshez már szintén késő.

Elnök: - Van esélyünk sikeres akcióra az erőmű ellen?

Stuart G.: - Semmiképpen nem vállalhatunk ekkora kockázatot, uram. Esetleg időhúzással megépíthetnénk még egy kísérő erőművet, de nem hiszem, hogy...

Elnök: - ...időt adnának. Akkor, tehát?

Don H.: - Meg kell kezdeni a tárgyalásokat.

Elnök: - Lenne más lehetőségünk?

Joy A.: - Úgy tűnik, nem.

Elnök: - De ha most engedünk, a többi telep vérszemet kap és...

Stuart G.: - Megerősíthetjük a katonai jelentéket minden szektorban és minden stratégiai fontossá-
gú objektumnál.

Elnök: - Biztosan ez az egyetlen megoldás?

Stuart G.: - Nem kockáztathatjuk a Föld jövőjét.

Elnök: - De hát az ütközés nem lenne hatással a telepekre?

Don G.: - Ezzel ők is számoltak. És ne feleddje, hogy a telepek mozgathatók, ha nem is nagy sebes-
séggel. Talán már régóta készülnek erre az akcióra és a lakosság jórészt már át is szállították egy má-
sik szektorba. Erre kár építenünk.

Elnök: - Rendben hát. Vegyék fel a kapcsolatot a Telepes Szövetséggel. De amíg nem rendeződnek
a dolgok, addig nem szívároghat ki semmi a sajtónak, erről gondoskodjanak.

Joy A.: - Még valamit, uram?

Elnök: - Vezényeljének egy flottát a Telepek mellé. A parancsomra támadni fognak.

Don G.: - De, uram...

2.

Vic Meier hitetlenkedve bámult ki a panorámaablakon. Előttük a sötét űrben éppen az imént hullott
atomjaira a két kísérő erőmű, ötven emberrel a fedélzetükön. A tüzgolyó hangtalanul elenyészett a
fekete háttérben, mintha egy másodperccel előbb ott sem lett volna.

- Galaxis... - suttogott megilletődve a fiatal mérnök.

A földiek szótlanul bámulták a fagyos világűrt, miközben Penge hadnagy mögöttük, csámcsogva maj-
szolgatott egy sajtos szendvicset.

- Nem teccik a műsor? Mer' kaphassatok különbet is!

Vic nem vette a fáradságot, hogy válaszoljon ennek a vadállatnak, de ez volt az a pillanat, amikor el-
szánta magát az ellenállásra.

- Hughes! - fordult higgadtan a mérnökhöz. - Kérem vegye át a kontroll-pultot és ellenőrizze a reaktó-
rok működését.

- Igenis.

Hughes, kissé esetlenül sárga kezestábasában, de viszonylag magabiztosan foglalta el a helyét, nem
sokkal távolabb Pengétől. A morózus telepes azonnal lerakta zsirtól csőpöggő elemózsiját és súlyához
mérten, meglepően fürgén felpattant. A szék újból felsikoltott.

- Ha valamit elgajdultok, beverem aztat a kényes pófatokat! - röfönt rájuk dühösen. - Mit munkálódó
te ottan?

Hughes segélykérően nézett a többiekre.

- Csak ellenőrizi a legfontosabb rendszereket - sietett válaszolni Meier parancsnok. - Most, hogy a ki-
sérítők nincsenek, minden reaktor maximálisan működik. A legkisebb hiba is halálos lehet.

A disznófejű telepes morogva visszavonult.

- Majd rajtatok tartom én a szememet!

Részletek a Telepek Szövetségének hivatalos állásfoglalásából
a Hammon-ügyben:

...mi, a Telepek Szövetségének hivatalosan választott képviselői elítéljük Al
Hammon ezredes gerilla-akcióját és büntetőjogi felelősségünk teljes tudatá-
ban kijelentjük, hogy kormányunknak és népünknek sem közvetlen, sem köz-
vetett módon köze az akcióhoz nincsen. (...) Az ilyen, extrém módszerektől
élesen elhatároljuk magunkat és ezúton szőlítjuk fel Al Hammon ezredeset a
megadásra! (...) mindazonáltal, kormányunk kész tárgyalást kezdeményezni a
Földi Föderáció Tanácsával a függetlenségi törekvések és jogok felülvizgá-
latáról, amely...

A II. Földi Flotta hirtelen kilépett a hypertérből; monumentális, fenyegető armada, sötéten megbújva
a csillagok halvány árnycáiban. Lépésben közelített a telepek felé. A hajtóműveket már korábban ki-
kapcsolták - hatalmas, lendületbe hozott testek úsztak némán gyanútlan célpontjuk felé, hogy lassan
megállapodjanak a kijelölt támadópozíciók pontjainál.

- Hypertér-kommunikációt felfüggeszteni - utasította egységeit Wesley Paulson flotta admirális. - Vi-
lágitást teljesen kikapcsolni.

Talányos sötétségbe borult a parancsnoki híd. A kezelőszemélyzet vörös szellemnek tűnt a konzolok
mögött - csak a pöffény derengett halványan egy-egy sarokban.

- Támadóalakzat? - kérdezte halkan a zászlóshajó első tisztje.

- Még nem - hűtötte le az admirális. - Csak az elnökötől jöhet közvetlen parancs. Addig ejtőzzenek
egyet, az embereit.

- Igen, uram!

Zöld egyenruhás kommunikációs tiszt jött fel a hidra. Mereven tisztelgett és kötelességtudóan állt az
admirális előtt.

- Mi történt, hadnagy?

- Jelentették, hogy a kommandó-egység elérte az erőművet, uram.

3.

- Harcállásokat elfoglalni! - recsegte a hangosbeszélőből Al Hammon.

Penge azonnal felugrott és éberen nézett körbe. Hughes még mindig a konzolnál szöszmötölt, Meier
parancsnok Simszel sustorgott az egyik sarokban.

- Moccanni ne merészljetek! - figyelmeztette őket. - Különbön megmártom bennetek a legjobb kése-
met!

Penge óriási lépésekkel az ajtónál termett és zavartan kikukucskált. A folyosón fegyveres milicisták
rohagáltak kiabálva, káromkodva.

- Mijazzisten folyik ott?! - kiabált rá Penge hadnagy egy katonára.
 - Megtámadtak! - hallatszott a válasz.
 Vic Meier és Sims gyorsan Hughes konzoljánál termettek.
 - Hol vannak most a támadók? - kérdezte az Öreg.
 - A hangárban, talán négyen, ötven lehetnek itt az emeleten.
 Penge veszélyt szimatolva fordult vissza a roncs ajtónyílásból.
 - Mit forraltok, tik ottan?!
 Meier és az Öreg azonnal elhárították Hughestől.
 - Bűdös van! - jegyezte meg Vic epésen. - Ki kéne takarítani!
 Penge nem érthette ugyan a célzást, de azért fújta előre lendüit és rátámadt Meier parancsnokra.
 Hughes azonban tudta mit jelent a kitakarítás egy bázison. Vigyorogva pötyögött a billentyűzeten.
 - Vákuum készültség a hangárban! - jelentette a gép. - Szivattyúzást megkezdtem.

Penge felhorkant és szinte megdermedt Vic előtt. Sims gyorsabban kapcsolt és rávetette magát az emberhegyre. A milicista felülvolt, nem volt ideje kést ragadni, de amúgy is könnyű szerrel vágta földhöz az Öreget. Vic oldalba rúgta és Penge hadnagy a földre került. Sims kirántott egy kést a dísznőféj terrorista övéből, de Penge szinte azonnal lecsapott. Vic következő rúgása az állát érte. Vörrel kevert nyál fröccsent a szürke padlóra. A hadnagy még mindig nagy erővel támadott, Vic a hátára pattant. Penge kicsavarta Sims kezéből a zsákmányolt kést és Vic felé szúrta, aki hanyatt esett. Meier parancsnok megbabonázva figyelte az éles fegyver gyilkos útját, amikor hirtelen nagyot recsenve csapódott a földhöz Penge hadnagy húsos feje. Mindketten felpillantottak. Hughes szétvetett lábakkal állt a hatalmas telespek kábult teste fölött.

- Úgy nézem, éppen időben érkeztem.
 - Szép munka! - ugrott föl Vic Meier és a folyosói megfigyelő monitorra pillantva megdermedt.
 - Jön Hammon! - sürgette őket.
 Sims a konzolon hagyott fegyverekért rohant.
 - Vigyázat! - emlékeztette őket Hughes. - A Fókuszka még idebent van.
 - Rongáld meg! - kiáltotta Vic és főlpumpálta lézerét halálos fokozatra. - Ezt a szemetet én magam fogom kinyírni!
 Hughes gyorsan szemügyre vette Fókuszka fedlapját, majd egy ügyes mozdulattal lepattintotta. Alaposan megvizsgálta, aztán előhalászta a zsebéből egy mikro-hegesztőt és bütykölni kezdte a műtyűt.
 Vic és Öreg Sims túlságosan az ajtóra koncentráltak, így nem láthatták, amikor Penge teste megmozdult. Csak később vették észre.

- Te mocskos földi! - hörögte véres pofával a telespek.
 Hughes felkapta a fejét és rögtön látta, hogy Penge közelebb van ő hozzá, mint két társa Pengéhez. A kölyök félelmében az első keze ügyében lévő tárgyat megmarkolta. Egy csavarhúzó volt az, amit most fegyverként maga elé szegezett.
 Penge szadista hangon felröhögött.
 - Az, az én reszortom, kishaver!
 Egyetlen mozdulattal hajította el átkozott dobókését, szinte célzonia sem kellett, annyira közel volt Hugheshoz.
 Suhh!
 A fiatal mérnöknek még kiáltani sem maradt ideje. A tör pucér markolata alig látszott ki felszabdalt gégejéből. Sugárban tört elő a vér - beterített szinte minden konzolt, de még akkor is ömlött lüktetve, amikor szerencsétlen Hughes már a földre zuhant. A dagadt terrorista újból felnyerített és tántorogva fordult Vic felé.

Ami Hughes szerencsétlensége volt, az lett Meier parancsnok szerencséje. Penge ugyanis nemcsak a mérnökhöz volt közel, de Fókuskához is, sőt, pontosan lövonalban állt! Vic remekül ismerte fel a helyzetet és azonnal lőtt. A hatalmas telespek szó nélkül elvágódott, mintha parancsra tette volna. A melegen-vágó lézer behegesztette ugyan a behatolási helyet, de halálos sérülést okozott.
 Sims elégedetten bölintott. Vic pedig éppen becélolta volna Fókuskát, amikor egy érdes hang recscent rá.

- Én nem tenném ezt, Meier parancsnok!
 Vic lassan, feltartott kézzel megfordult. Sims követte a példáját.

Al Hammon gondterhelten járkált fel-alá a hangárban. Két kisebb teherhajó közeledett hozzájuk és gyanította, hogy nem labdáznai jönnek. Minden figyelmeztetés nélkül rájuk lövett. A bázis ágyú, bármilyen gyengék is voltak, alaposan megrongálták mindkét hajót. Az egyik konténerszerű test tehetetlenül sodródott a Föld felé. A másik valahogy bevarodott a bázis alá.

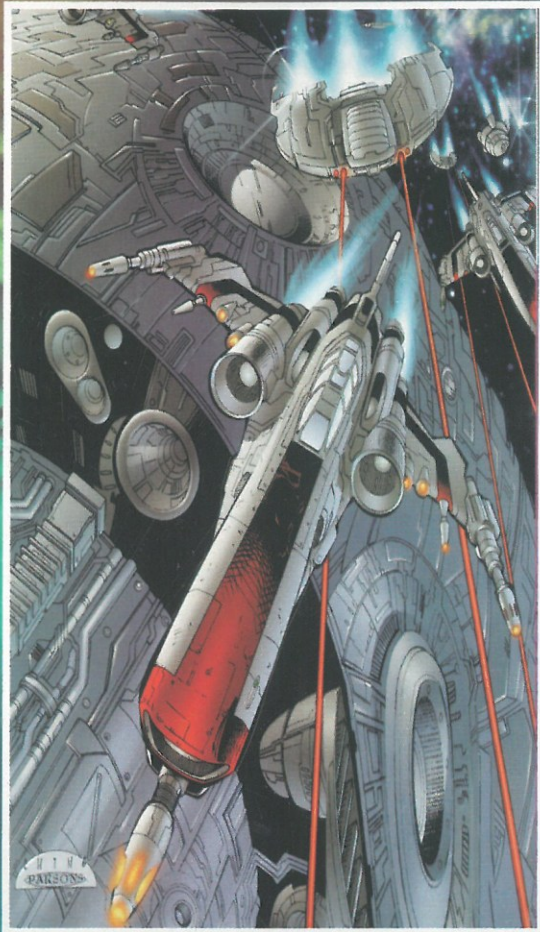
Hammon gyorsan felment a vezérlő szintre és a kommunikációs szobából újabb üzenetet küldött a Földnek. A következő próbálkozásnál robbantani fog. Híttek neki és azt mondták, hogy a transzportok csak ellátmányt szállítottak, nyugodjon meg, senki nem akarta megtámadni az erőművet, egyszerűen csak nem értesítették a szállítókat a történetekről. Hammon megnyugodott valamelyest, de ez nem tartott soká. Az volt a szerencséje, hogy végig készenlétben tartotta az embereit, így amikor mégis bekövetkezett a támadás, mindenki felkészülten védekezhetett.

A sérült, ellátmányt szállító hajó hirtelen bedokkolt a bázisra és fekete ruhás kommandósok özönlöttek el a hangárt. Félelmetes lézer-tűz harc kerekedett, mindenki lőtt mindenkire. Hammon is kivette részét a népiratásból, aztán hirtelen rájött, hogy baj van. A lövöldözés állóháborúvá fajult, mindkét fél beasta magát az állásai mögé (ezek többnyire hordók vagy az épület kiszögellései voltak, esetleg egy-egy konténer) és onnan aztán se bú, se bá! Tovább folyt az eszelen lövöldözés, már egész fullasztó lett a levegő. Egyetlen dologra nem figyeltek a küzdő felek rendesen. Ugyanis a számítógép, azon a szokásos, monoton hangján egyszer csak bejelentette, hogy ő bizony megkezdte a hangár vákuumos kezelését.

Ezalatt tovább folyt a vérontás, és az sem tűnt fel senkinek, hogy az elszívó turbinák beindultak. A katonák egyre nehezebben lélegeztek ugyan, de talán azt hitték, hogy a csata izgalma van rájuk ilyesmi hatással.

Egyedül Hammon jött rá a dologra, és amikor már több embere is fuldoklott, még valahogy összeszedett három milicistát és megkezdte a visszavonulást. Aztán egy közelükben becsapódó gránát leszedte mindhárom emberét és Hammon is megsérült. Káromkodva felkapott egy lézerpisztolyt és áttámolygott az éppen záródó szilipajtón, ami a vezérlő szintre vezet. Kicsit megpihent a folyosón, aztán elindult, hogy megkeresse állandó és megbízható jobb kezét, Penge hadnagyot. Amikor odaért az irányítóhoz, már tudta, hogy baj van. A két földi ott állt neki háttal, fegyverrel a kezükben. Az a szemét Meier pedig éppen Fókuszka likvidálásán törte a tollát. Bicegett helyebb lépett hát és erőlesen rá ripakodott a parancsnokra.

- Én nem tenném ezt, Meier parancsnok!
 A két földi megfordult.



Al Hammon ezredes állt előttük, kissé bicegett ugyan, de sajnos még épségben volt. Fekete kesztyűbe bújtatott jobb kezében röntgenpisztolyt tartott, a bal kezében egy lézeret.

- Csak nem fázik, hogy kesztyűt hord, Hammon? - bökött felé Sims megvetően.
 Az ezredes hanyagul vállat vont. Óvatosan körbepillantott, próbálta felmérni a terepet.
 - A kezem még egy föderációs börtönben sérült meg.
 - Akkor miért vágyik ennyire vissza oda? - kérdezte Vic gonoszul.

- Nem áll szándékomban visszamenni.
 Hammon eloldalazott mellettük Penge holtteste felé. Csak egy pillantást vetett rá, rögtön felismerte a lézer vágta sebet. Lopva megnézte Fókuskát is.

- Nocsak! - mondta elismerően. - Áthangolta vagy csak megrongálta?
 - Ez itt a kérdés! - susogta talányosan Vic Meier. - Áthangolta vagy csak megrongálta.
 Hammon idegesen fölnevetett. A röntgenpisztolyt elhajította. Sétálni kezdett a konzolok felé.

- Mindegy! - fejtegette. - Mindkét esetben csak a lézert tudom használni, hiszen ha áthangolták, úgy is lelehetővé Pengét, mintha csak megrongálták volna.

Vic még négy lépést adott neki, mielőtt...
 - Hm, hm - guszálta őket Hammon. - Most már csak azt kell eldöntenem, hogy melyiküket löjem le először.
 Egy lépés. Hammon úgy ugráltatta előttük a pisztolyát, mintha valami vásári mutatványos lett volna.

- Ecc, pecc, ki-me-hetsz...
 Második lépés.
 - ...hol-nap-után be-jö-hetsz, cér-nára, ci-negére...
 Harmadik lépés.
 - ...ugorj ci-ca az egérre!

A lézer megállt szegény Öreg Sims orra előtt, Hammon szélesen elvigyorodott, majd lépett egy utolsót és megállt Vic Meier parancsnokkal szemben, pontosan...

- Fuss! - rikkantotta Vic és Hammon felé vetődött, aki egy kéjes mosoly kíséretében rányomta ujját az elsőtő gombra.

...Vic és Fókuszka között.
 Halványzöld energianyaláb vágódott elő a pisztoly nikkelezett csövéből, egyenesen neki Vic mellkasának, legalábbis ez történt volna egy átlagos napon.

De hát, ez a nap már csak ilyen volt!
 Ugyanis a vékonyka lézersugár hirtelen megtorpant a célpont előtt és szinte delejezetten tett egy száználcvanas fordulatot, egyenesen beletrafálva Al Hammon milícia-parancsnok zivébe. Az ezredes azonnal meghalt. Fókuszka elnyelte a maradék energiát és jóllakottan duruzsolt. Vic Meier szeretettel kézbe fogta a kis ketyerét és megsimogatta a fedlap nélküli, pucér áramköreit.

- Te vagy a fogó.
 - Támadási parancsunk van, uram! - emlékeztette Paulson admirálist igazga első tisztje. - Az elnök személyes parancsa.

Wesley Paulson dühösen meredt rá a parancsnoki híd monitorjára.
 - Még folynak a tárgyalások - ellenkezett elszántan. - Ezt nem teheti meg az elnök sem!
 - De az erőm megmenekült - gyözködte a tiszt. - Már a mi csapataink ellenőrzik!
 - Nem! - mondta még egyszer és utoljára Wesley Paulson flotta admirális. - Minthogy háborús helyzet áll fenn, teljes jogom van dönteni a támadások menetét illetően, még akkor is, ha ez ellentmond az elnök személyes utasításának!
 A tiszt vigyázza vágta magát.
 - Igenis!
 - Visszavonulás a Föld felé! - utasította minden hajóját Wes Paulson, a II. Földi Flotta parancsnoka. A félelmetes hadigépezet leállt.

UTÓSZÓ

Részlet a K.B. 2453,5/04/12. számú vizsgáló eljárás jegyzőkönyvének utolsó szakaszából:

...a K.B., a Wes P. ideiglenesen kinevezett flotta admirális ellen indult vizsgáló eljárás megállapította, hogy vádemelés a Wes P. ügyben nem lenne helyénvaló, ezért annak javaslatát elveti. A vizsgáló eljárás jegyzőkönyvi szakaszának ítélete nem kérdőjelezhető meg! Ellenben javasoljuk, hogy induljon vizsgáló a Föderációs Tanács elnökének személye ellen, aki alaposan gyanúsítható...

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...

CSAK
NALUNK!



TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

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
Discovery Kit



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUMI
- * SANYO

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

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!
Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

120W-os aktív hangfal (1 pár) 5.840,-
14400-as faxmodem 7.840,-
28800-as Modem Blaster 15.200,-
36600-as faxmodem 18.240,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc) 12.640,-
Gravis Ultrasound 9.920,-
Sound Blaster 16 OEM 10.600,-
Wave Table Sound Blaster-hez 7.200,-
8x-os IDE CD drive 15.800,-
AMD P100 CPU 13.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakítárról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és képzésképzésre vonatkoznak.

Megunt STAR WARS figurádat, kiegészítődet
vadászod MegaDrive-ra vagy SNES-re,
illetve játékokra cserélnék.
Érdeklődni 9-14 óráig a 1295-303-as
telefonszámon lehet.

Idén is lesz COMPUTER KARÁCSONY

ÚJ HELYEN!

Az Építők Liget Kongresszusi
Központjában
(VI. ker., Dózsa György út 84/b)
A rendezvény

december 13-án, pénteken
19 órakor kezdődik!

A kiállítás és vásár
december 14-15-én
9-19 óráig tart nyitva.

20 gépen folyamatos

Internet hozzáférés éjjel-nappal
(a kiállítás idején túl is)!

Felvilágosítás és asztalfoglalás a
307-6191-es, 307-7285-ös
telefonszámon.

Fővédnök: MATÁV, Védnök: 576 KByte

Mi is ott leszünk.

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

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST
GYAKORLOTT ANIMÁTORÉ 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 Szolgáltatótól rendelsz, mellékeled a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

IMPERIUM TERRANUM

NEM A LÁTVÁNY, HANEM

Az egyre ritkábban megjelenő Amiga-programok között felüldülést jelent az Imperium Terranum megjelenése. Egy kissé a Civilization elemeit véltem benne felfedezni, sőt némi túlzással a folytatásának is tekinthető. Míg ott a Földön különböző kultúrák küzdenek egymással, és a tudomány fejlődése a XXI. században eljut az űrutazásig, addig itt a XXI.-XXII. századtól különböző bolygórendszerek civilizációt (melyek közül mi a terranereket képviseljük), harcolnak egymás ellen a technikai szintüket mind magasabbra emelve, hogy elsőként érjék el a tértől és időtől független létformát.

Egészen alul három felirat látható. A legelsőre (Suchen) kattintva tájékoztatást kapunk saját (Eigene) és az általunk ismert idegen (Fremde) bolygókról. A másodikkal (Sternenkarte) a bolygórendszerekre kapcsolunk vissza, míg a legelső pirosbetűs Rundende zárja a kört.

Visszakapcsolva a bolygórendszerek térképére a Suchen helyett Regierung feliratot találunk. Erre kattintva öt opció közül választhatunk. A Militar a katonai felkészítést szabályozza, a Finanzen a költségvetést. Ez az opció jelentős a játék során, ugyanis itt szabályozhatjuk, hogy a bevételek hány százalékát fordítjuk felhal-

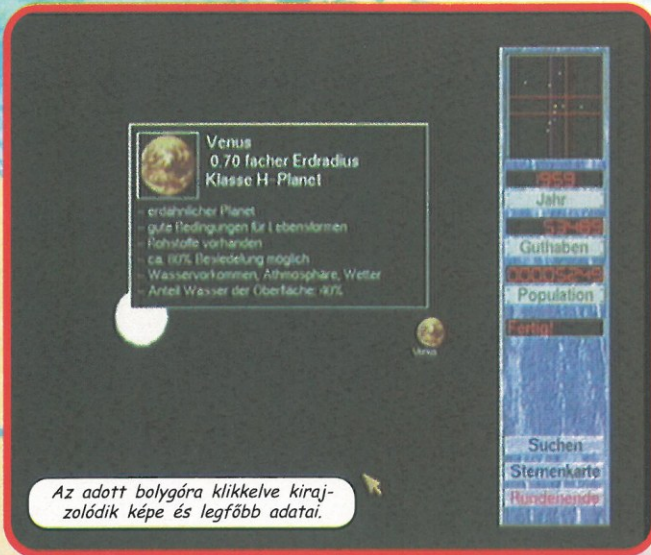
Az általunk már feltalált vagy birtokolt találmányokat világosan, a többiekét halványan jeleníti meg. A találmányok (a Civilizationhoz hasonlóan) egymásra épülnek, s az egyes harciszekők is ezek függvényei.

majd a bolygó nevét, osztályát, zárójelben a belakhatóságát, valamint nagyságát fűldsugarban kifejezve. A bolygóosztályok között az M kategória legkedvezőbb a fejlődéshez.

A táblázat első három sora a bioszféra, az infrastruktúra és az iparosítás (Industrialisierung) mértéke. Ezeket célszerűen 90-100% között tartani. Alatta látható a népesség (Population) milliókban, a kreativitás és a produktivitás, melyek a leggyártott találmányok alapján 0-5 közötti érté-



A kreativitásunkon és produktívitásunkon még van mit csiszolni.



Az adott bolygóra klikkkelve kirajzolódik képe és legfőbb adatai.

DE NÉZZÜK A JÁTÉKOT!

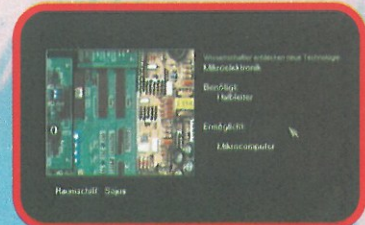
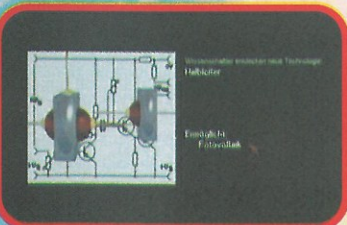
Bach, Beethoven és Wagner zenéjével kísért intró után a szokásos kérdést kapjuk: új vagy régi játék. Az új választása után öt opcióban dönthetünk, hogy melyik irányítását tartjuk meg magunknak, illetve engedjük át a gépnek, óhajtjuk-e végignézni az ütközeteket, netán részt is veszünk az irányításában, vagy ezt a gépre bizzuk. (Bízzuk!) Ezek mellett beállítható a nehézségi fokozat is.

Jobb klikkel kilépünk, vége a zenének, és előtűnik van a 25 bolygórendszer, amelyben késsel (ez a mi színünk a játék során) jelölve van az indulási pontunk, a Naprendszer. Erre klikkkelve előtűnik a Nap. A képernyő jobb oldalán felül az aktuális bolygórendszert láthatjuk a radaron. Alatta az évszám (Jahr), a vagyonyunk (Guthaben), a népességünk (Population), majd a Fertigkeit felirat látható, amely a fordulók végét jelzi. Alatta egy digitális órát találunk, melynek a játékban nincs semmi jelentősége.

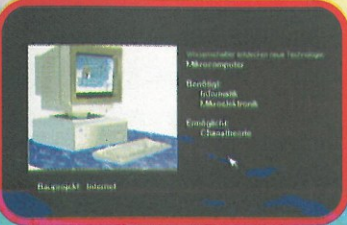
mozásra, fejlesztésre és a titkosszolgáltatásra. A Dossier saját és idegen adatokat ad meg, azonban az utóbbihoz működtetni kell a titkosszolgáltatást. A Statistik részletes adatokat ad a saját birodalmunkról, míg az utolsó, a Forschung a 42 találmányt sorolja fel.

Visszatérve a Naprendszerbe keressük meg a Földet (az egyetlen kék pont), kattintsunk rá ballal. A képen most már megjelenik a Föld. Rákattintva egy táblázatot kapunk, amely a játék során igen lényeges szerepet játszik. A táblázat felett találjuk meg a bolygórendszer,

kék lehetnek, a magasabb szinten gyorsabbá teszik a gyártást. Legalul az Ändern-nel változtathatjuk a gyártmány fajtáját, a Kaufen pedig a vásárlásra szolgál. A felettük lévő két sor mutatja, hogy éppen mit gyártunk, s az hány százalékban készült már el.



ÉRDEKESEBB FELFEDEZÉSEK



JM RANUM

EM A PRECIZITÁS AZ ELSŐDLEGES!

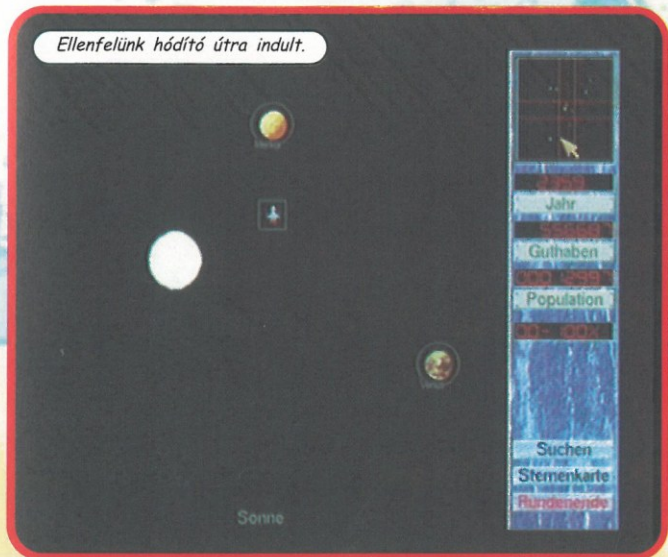
ték száma is. A gyártási választékon megjelennek az építhető űrhajók nevei is.

Az űrhajók közül a Starwing, vagy a nála nagyobb teljesítményűek csak olyan bolygón építhetők, ahol már elkészült az űrdock (Raumdock). Az ilyen bolygók a hozzájuk kapcsolt patkóról ismerhetők fel. Az űrhajók el-

előbb megsemmisíteni. A másik hatalom minden beavatkozást háborús oknak tekint, és felajánlja a békét, amit nem érdemes elfogadnunk. Amennyiben üres bolygóra értünk, ott a Földnél már ismertetett módszer szerint járunk el. A meghódított bolygó már él, és lehetséges, hogy technikailag magasabb a szintje, mint a Földé.

kóval ellátott. Ha megtámadjuk a rendszert, akkor először ezeket foglaljuk el, de számítsunk arra, hogy ezeket erősen védik orbitális pályán lévő űrhajókkal. Ezért nekünk is mind a Földet, mind a kolonizált bolygókat el kell látnunk védelemmel. Az egyes bolygók védelméről úgy tájékozódhatunk, ha a bolygóra jobbal kattintunk. Egy ellenséges bolygó elfoglalásával az ellenség egy-egy felfedezését is megkapjuk - sajnos az ellenkezője is igaz, ezért nem szabad védtelenül hagyni bolygóinkat. A háborúskodással egyidőben folyik a fejlesztés is. A 17 űrhajótípus közül ki kell emelni a Stargate-t, amelynek segítségével képesek vagyunk két rendszer között hiperugrást végezni.

A játék során űrharca is sor kerülhet. Itt általában az erősebb győz, egyenlő típusoknál zömében a támadó, de hátrányba kerülhet az az űrhajó, amely ugyan korábban már győzött, de a pajzsát erősen megrongálták. Az ellenség az értékes bolygót erősen védi, ezért célszerű azt egy időben több űrhajóval támadni.



A JÁTÉK MEGKEZDÉSEKOR...

...rendbe hozzuk a bioszférát, megteremtjük (100%-ra hozzuk) az infrastruktúrát és az ipart. Ez a három nem vásárolható. A táblázat mellett láthatjuk, hogy mi gyártható vagy vásárolható, s mellettük a gyártás várható időtartama is leolvasható. Még el sem értük a 100%-ot, amikor a táblázat helyén megjelenik az első hat találmány neve, melyek közül kiválaszthatjuk a nekünk legcélszerűbbet. A választás után - ha már több bolygónk is van - újabb kijelzés következik, hogy hol (melyik bolygórendszer melyik bolygóján) mi készült el. Nem tartozik a felfedezések gyakorlati alkalmazásához, de jelentős szerepet játszik az Európai Unió (Kontinentale Union) megteremtése, majd a világállamé. A játékhoz feltétlenül szükséges a katonai és a kolonizáló (Landungstruppe és Siedler-Einheit) egységek felállítása. Ez utóbbi csak a BIOSFERA II projekt megvalósulásával jön létre.

A találmányokból legyártott dolgok képei a táblázat mellett megjelennek, így a katonáké és a telepeseké is, azonban belőlük több is "készíthető" (és erre szükségünk is lesz). Amint növekszik a képek száma a táblázat mellett, úgy növekszik a kreativitás mértékét jelző lámpakör-

készüléséről, a többi tárgyhoz hasonlóan, jelzést kapunk, s ekkor döntünk kell, hogy elindítjuk-e az űrbe, vagy körpályára állítjuk. Ha az előbit választjuk, akkor a bolygón elkezd villogni az űrhajót jelző négyzet. Mellé kattintva a kattintás irányába mozdul el (így irányítható), de még érintkezik a bolygóval. A bolygóra kattintva megjelenik egy táblázat, melynek a középső sorára kattintva (Be/Einladen) újabb táblázat jelenik meg, melynek felső sorában az űrhajón, az alsón a bolygón lévő katonák és telepések számáról, valamint az ott található vízről kapunk tájékoztatást. A hajó vagy embereket, vagy vizet szállíthat. A megfelelő helyre kattintva megtörténik az átszállás. Ugyanez a szisztéma az űrhajóról a bolygóra történő átszállásnál is. A Szovjuz és Mir űrhajóknál e műveletnél jól kell manővereznünk, mert ezek csak egyet léphetnek, és rossz helyezkedésnél a bolygó "megszökik".

A KOLONIZÁCIÓ MENETE

A Naprendszerben a Merkúr, a Vénusz, a Mars és a Pluto kolonizálható. A kolonizáció során egy telepést kell a bolygóra tennünk. Lehetséges azonban, hogy a bolygót már egy másik hatalom megszállta. Ekkor egy katonát kell áttennünk. Ha a bolygó körül orbitális pályán egy idegen űrhajó kering, akkor azt kell

A Naprendszeren kívüli kolonizáláshoz szükséges kiküldeni egy űrhajót. A csillagterképen kiválasztott bolygóra kattintva elindul, és a típusától függően néhány év múlva odaér. Amíg az űrhajónk úton van, a két rendszert egy kék vonal köti össze. Amikor megérkezik, bejelentkezik, majd a következő fordulóban a radarernyőn meglátjuk a bolygórendszer térképét. Fehér pontok jelzik a még fel nem fedezett, színesek a már elfoglalt bolygókat. A bolygóra kattintva megtekinthetjük típusát. Célszerű a vizsgálódás előtt egy űrhajónkat egy bolygó közelébe vinni, mert különben nehezen találjuk meg. Ennél nagyobb baj, hogy a játék is áll addig, amíg nincs meg az űrhajónk. Teljesen reménytelen esetben egy jobb kattintás + Sterne, és az űrhajónkat egy másik rendszerbe küldjük. Ha nem állunk hadban az általunk elért bolygórendszerben talált civilizációval, akkor nem fognak támadni. A legjobb, ha az űrhajónk megkeresi a rendszer napját, és a közelében (nem mellette, mert akkor felrobban) "letáborozik". Azokról a rendszerekről, amelyekben szabad űrhajónk van, állandóan kapunk tájékoztatást. A fel nem fedezett rendszerek a csillagterképen fehér, a többiek a domináns kultúra színeivel vannak jelölve.

A felderítés során figyeljük meg, hogy hol van M bolygó, illetve pat-

A játékot elveszthetjük, ha elveszítjük bolygóinkat és űrhajóinkat, de akkor is, ha az ellenség eléri a végső célt. Megyerjük, ha elpusztítottuk az ellenséget. Ez azonban mások számára a zsarnokságot jelenti. Az igazi győzelem a NEW-LIFE-FORM projekt elsőként történő megvalósítása. Lehetséges patthelyzet is, ha valamilyen anomália következtében elpusztulnak a bolygórendszerek.

imperium terranum Kiadja: EuroByte



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

**Nagyon zsenye grafikai-
lag, s ezért még a játék-
élmény sem kárpótol.**

66%



elgazításhoz kerülünk, ahol a gép megmutatja a térképen, hol lesznek a különböző fontosságú célpontok, köztük a fő, azaz a "Final" célpont. A küldetések teljesítéséhez gyakorlatilag elég csu-

mum követelmény egy 486/100-as. Az elődhöz hasonlóan megfordulhatunk fűves-fás, jeges, vagy holdbéli vidékeken, sőt még a Marson is. Az objektumok szintén tökéletesek, a gyár- és a

MINDEN SHOOT'EM UP ŐSANYJA, '96-OS KÖNTÖSBEN

Akik már régebb óta járatosak a számítógépes játékok világában, azoknak gondolom nem is kell mondanom, hogy mit jelent a SWIV. Ez volt az egyik legszebb - ha nem a legszebb - felülnézetből játszható amígás shoot'em up. Egy helikoptert vagy egy kis dzsípét (amiből a terepviszonyoktól függően időnként átszállhatunk motorcsónakba is) irányíthatunk, és milliányi harckocsi, tank, helikopter, repülő támadott ránk. Noha komputer generálta grafikát akkoriban még nem

tékről van szó, gyönyörűen megszerkesztett hegyes-dombos vidékeken háborúzzhatunk.

Még egy fontos hasonlóság azért még akad: az akció itt is folyamatosan pereg, még az extra fegyverek, rakéták, pajzsok felvétele sem lassítja a játékot, akár teljes sebességgel átrepülhetünk felettük, még úgy is magunkhoz vonzzuk őket. Nem kell

lakóépületek teljesen jól megkülönböztethetőek. A küldetések igen változatosak, van ahol egy erőművet kell felrobbantani, máshol meg egy repülőteret lőhetünk rípiyára, ahol a földön lévő szintén szépen kidolgozott gépek megsemmisítése a feladat, és így tovább. A füst és robbanás-effek-



használtak, az objektumok és a tárgyak gyönyörűen voltak árnyalva, a grafika szinte még ma is játéktérmi színvonalnak mondható. Az egész játék minden

felesleges műszerekre sem figyelünk, sőt - más 3D-s helikopteres játékoktól eltérően - még azzal sem kell törődnünk, hogy milyen magasan repülünk, a gép ezt is automatán szabályozza. Ha tehát berepülünk egy völgybe, automatikusan leereszkedünk, ha egy domb-

pán ez utóbbit megsemmisíteni, de természetesen minél kevesebb objektumot pusztítunk el, annál gyengébb lesz az összegzett teljesítményünk, nem szólván arról, hogy így nem fogjuk megtalálni az extra fegyvereket, amik az egyre nehezedő pályákhoz már nélkülözhetetlenné válnak. A nálunk lévő fegyvereket, az aktuális tüzérünket a gép egyébként a teljesített pályákkal együtt szintén ementi a pilóta neve mellé. Csak az extra fegyverekből, rakétákból "csekély" 30-at számolhatunk össze, a későbbiekben a Page Up/Down-nal tudunk ezek között válogatni. Ha egyébként esetleg nem lennének elégedettek valamelyik pályán elért teljesítményünkkel, bármikor bármelyiket újra megpróbálhatjuk.



A Mars felszínén találkozunk a legfurább ellenfelekkel.



Buggy-nk komoly felfordulást rendez a tisztáson.



A reaktor védelmét 5 gyorstűzelő löveg látja el. Ellenünk ez is kevés.

tekintetben monumentális volt, gigantikus méretű főellenségek vártak ránk, az iszonyú hosszú, lefelé scrollozó pályákat pedig a gép folyamatosan töltötte, tehát nem volt megállás! Kivéve persze ha meghaltunk.

A Sales Curve elég sokat várattat a folytatással, de végre megérkezett, immár természetesen PC-re. "Minden shoot'em up ősanja visszatért!" - hirdeti a reklámszöveg, de hogy valóban visszatérésről van-e szó, azt ki-ki döntse el maga. A folytatás ugyanis nagyjából annyiban hasonlít az elődre, hogy itt is egy helikoptert és dzsípét kell irányítani, és itt is jókora túlerővel kell szembeállnunk. Ezúttal azonban egy 3D-s akciójá-

hoz közeledünk, nyomban emelkedünk, a gép tartja a magasságot. Csupán néhány magasabb hegy van, ami felett nem tudunk átrepülni.

Ezúttal azonban nem egyetlen hatalmas pályán kell végigverekednünk magunkat. A 18 egyenként jól megtermett szint mindegyike előtt egy kis

esetleg nem lennének elégedettek valamelyik pályán elért teljesítményünkkel, bármikor bármelyiket újra megpróbálhatjuk.

A 3D-s grafika eszméletlenül szép és teljes képernyőn is csodálatosan gyors, igaz a mini-



Nem lesz egy egyszerű menet...

tusokra sem lehet panasz, robbanásnál enyhén bevillan a környező terep is. Küldetéseink teljesítésében különböző automata rakétavető, géppágyú, helikopterek, tankok, harckocsik próbálnak minket megakadályozni, ezek mindegyike szépen kimunkált, és eléggé realiztikusan mozgatott.

Ja és mielőtt elfelejteném, ezúttal is száguldozhatunk majd néhol négykeréken is, sőt, még más járműveken is. A pergő akciónak köszönhetően garantáltan egy percre sem fogunk unatkozni, de ha esetleg valakinek mégis alacsony maradna az adrenalin szintje, az csavarja fel a közvetlenül a CD-ről szóló pergő muzsikák hangerejét!

swiv 3d Kiadja: SCI
 PC: 486/100, 8MB RAM, 2XCD, VGA
84%

FAKÓ FOLYTATÁS

Bár a Toshinden 2 már a nyár közepe felé megérkezett, sajnos az ismertetésére csak most tudunk sort keríteni. Egy haszna azonban van ennek a késedelemnek, nevezetesen hogy itt van összehasonlítási alapnak a másik híres folytatás, a nagy vetélytárs, a Tekken 2. A Toshinden első része tulajdonképpen a Ridge Racerrel karöltve az első játék volt, ami megmutatta, hogy mire is képes a Playstation, hogyan kell kinéznie egy 32 bites verekedős játéknak. A 3D-s terepeken addig soha nem látott szépségű vektoros szereplők küzdöttek egymással, egyszerűen maga volt a csoda. A tündöklése azonban csak a Tekken megjelenéséig tartott, hiszen ez utóbbi hasonlóan csodálatos grafikát tudott felmutatni, ám mindemellett a szereplők mozgását is a tökélyre fejlesztették. Nos, immár a má-

egy verekedős játéknál nem ez a legfőbb követelmény. Nagy hibának tartom viszont, hogy az animációk semmit nem javítottak, ugyanúgy mint az elődben elég darabosak, hirtelenek a mozdulatok, amik így egyáltalán nem járulnak hozzá a realiztikus összképhez.



Gaya csak úgy visszakézből osztja a csapásokat.

BATTLE ARENA
TOSHINDEN 2

Chaos varázslata nem biztos hogy jól tesz Sofia szépségének.



Rungo mellé tráfát.



A kaszásnak senki sem tud ellenállni.

sodik részeknél tartunk, s amíg a Tekken 2 nagy előrelépés volt az elődjéhez képest, addig a Toshinden 2 mondhatni ugyanazon a szinten stagnál.

A készítők a szereplők kialakításánál maradtak a Gouraud shaded polygonoknál, ám a kidolgozásukon, és a vonásaikon sokat fejlesztettek, sokkal szebben néznek ki. Szögletességet vagy éleket például - a technikának köszönhetően - sehol sem tapasztalhatunk az "élő" testeken. Mégis azonban - ugyanúgy mint az első részben - a figurák inkább rajzszerűnek tűnnek, mintsem valóságosnak. Bizonyos light sourcing technikákat is alkalmaztak, ami a leginkább Sofia pályáján érzékelhető, ahol diszkós fények futják körbe folyamatosan a szereplőket. A helyszínek egyébként ismét csodálatosak: az egyik legszebb pályán, Gaia pályáján például a háttérben egy tenger háborog. Ez persze jó dolog, de

A játék karaktereinek a számában nem tapasztalhatunk túlzottan nagy áttörést. Mindössze három új választható karakter van: Chaos, egy szikár harcos, aki egy nagy kaszával van felszerelve, egy új női szereplő, Tracy, aki a gumibotjaiból még villámot is képes kicsiholni, és választható lett Gaia, az első rész főnöke, aki egy jókora karddal rendelkezik. Vannak persze még rejtett szereplők is, az alaposan felfegyverkezett Vermillion, és a régi ismerős Sho, valamint a mostani (nőnemű) főnökök: Uranus, az angyal, és a kislányos külsejű, de annál veszélyesebb Master. Ez utóbbi kettő a mezőny végigverése után lesz választható (legalább négyes fokozaton) a véletlen karakterválasztásra állva plusz a Selectet nyomtatva. Sho és Vermillion kiválasztásához



ugyanazt kell végigcsinálni még egyszer, csak éppen már ötös fokozaton.

Mindegyik szereplőnek nagyrészt megmaradtak a régi mozdulatai, plusz még kaptak hozzájuk néhány újat. A legfőbb újdonság a képernyő alján látható OVERDRIVE kijelző, ami ha megtelik, karakterünk egy új támadásra lesz képes, amit mind a négy támadógomb lenyomásával tudunk aktivizálni. Az OVERDRIVE kijelző a kapott ütésekkor töltődik a leginkább, így ez mondhatni a szereplőnk beavadulását mutatja. Jópofa dolog még a "gúnyolódó" mozdulat is, amit a Selecttel hívhatunk elő. A mozdulatok tekinte-

tében tehát érzékelhető ugyan némi fejlődés az elődhoz képest, de a program még így is gyerekcipőben jár a Tekken 2-höz képest, s hozzá kell tegyem, hogy a komolyabb speckókat véleményem szerint túlzottan nehéz előlívni.

A játék összképileg úgy fest, mint egy felújított Toshinden 1. Néhány új szereplő, továbbcsiszolt grafika, pár új mozdulat, de mindegyikből csak egy csipetnyi. A program kétségtelenül jobb, mint az első rész, ám annyival nem jobb, mint amennyivel azóta az általános követelmények növekedtek. A szépség nem minden, a játékmenetet tekintve pedig a Tekken 2 fényévekkel van a Toshinden 2 előtt. Nem rossz a játék, csak már túlhaladt rajta a kor...



Gaya lehellete meglehetősen forró.

toshinden 2 Kiadja: Takara

PLAYSTATION

79%



A SEGA SEMMIT SEM BÍZ A VÉLETLENRE!

A fociprogramok a Sensi Soccer óta már elérték a maximális játszhatóságot, így manapság már csak komplexitásban, vagy szépségben lehet ezen a téren újat felmutatni. Még jól emlékszem, alig egy éve, hogy a Goalstormban elsőként egy foci-programban a játékosok is 3D-s grafikával voltak megoldva, akkoriban az maga volt a csoda. A szereplők ugyan szögletesnek tunktek, de a mozgásuk tökéletes volt. Nem gondoltam volna, hogy egy év sem kell hoz-

Az irányítás - részben ezeknek a kifinomult animációknak köszönhetően - olyan, mint ha tényleg ott lennének a pályán, egyszerűen a játékosok valóban azt csinálják, amit akarunk. Pontosan passzolnak, ha ide-oda húzogatjuk a labdát szépen animálva cse-

Magán a játékon kívül a "tálatás" is minden igényt kielégít. Indulhatunk egyedül, vagy egy joy-elosztó segítségével akár négyen is. Játsszhatunk külföldön is. Meccset, kupát, többjátékosos bajnokságot,

gyenek a csapatban, hogy milyen jellegű játékokat játszunk, valamint külön a védelem felállítását is.

A program a szabályokat roppant pontosan betartja, a bíró mondhatni a helyzet magaslatán áll. Miába követünk el például bármilyen durva szabálytalanságot, ha az ellenfélnél marad a labda, a bíró szinte minden esetben alkalmazza az előny szabályt. A szabálytalanságok közül elsősorban a rossz becsúszásokat emelném ki,

SEGA

WORLDWIDE SOCCER 97



Ez a fejes erősen gólszagú.

zá, és a mozgás még annál is tökéletesebb lesz, a játékosok pedig teljesen normális, emberi formát kapnak. A Sega Worldwide Soccer annyira élethű, és annyira játszható, hogy még azok is megszeretik a focit, akik eddig rá sem tudtak nézni.

Többfajta kameranézetből játszhatjuk a meccseket, a visszajátszásnál ráadásul teljesen körbejárhatjuk az eseményeket, oda-vissza nézhetjük, kimerevíthetjük, képkockánként léptethetjük. Ilyenkor figyelhető meg, hogy a labda és a játékosok kapcsolata mennyire összhangban van, vagyis programozási nyelven szólva mennyire kifinomult sprite-ütközés detektálót alkalmaztak. Egyszer például kapura löttem, és nem érttem mitől pattant ki a labda. Aztán visszajátszottam a dolgot, kimerevítem a képet a kritikus pillanatban, rázoomoltam és azt kellett konstataálnom, hogy valóban nem csalt a gép: a kapus még épp hogy ott volt a "kisujjával". Hihetetlen mennyi mozgást digitalizáltak le a játékhöz, szinte minden másodpercben más-más figurát mutatnak be a játékosok, lehelletfinom mozdulatok is animálva lettek. Ha például megállunk, a labda nem gurul el tőlünk, hanem emberünk ráteszi a lábát. Aztán más játékokban eddig még nemigen láthattunk olyat sem, hogy a védekező játékosok a szó szoros értelmében hátráltak volna.

lezzetek. Az ellenfél mozgása persze ugyanilyen tökéletes, ha lóvá tesszük őket, rossz irányba ugranak ki, meglovák őket elvesztik az egyensúlyukat, ha elpöccintjük előlük a labdát, hatalmas lukat rúgnak. Na persze ugyanígy ők is kibábrálhatnak velünk. Az X-szel a meleg helyzetekben ha úgy gondoljuk a kapus irányítását is átvehetjük, ugyanis néha előfordul, hogy "elalszik".

Ezeket kívül egy rakás bravúros mozdulatot is előcsalhatunk, többek között például hátraolozást is. Nincs két egyforma akció, tényleg mintha egy közvetítést néznénk, s ebben az illúzióban a közönség zsigongása, és kommentátor is maximálisan megerősít minket. A kommentátor természetesen profi szakmabeli, a bennfentesek már több nemzetközi csatornán is hallhatták a hangját.



Kasabov készülődik a szögletűgáshoz.

amit a bíró gyakran sárgalappal "jutalmaz". Ha az ilyen elhibázott becsúzás "túl jól" sikerül, előfordulhat, hogy az ellenfél játékos néhány másodpercig ott fog agonizálni a fűvön, magyaráz s erülések is vannak. A játék ismeri a les-szabályt is, olyannyira, hogy a csapatunk megfelelő felállításával akár rá is játszhatunk.

Gól esetén többfajta örömmünnepet nézhetünk végig, a vesztes játékosai meg csipőretett kézzel elmélikednek,



Ez még épp hogy nem tizenegyes.

vagy lehetünk külön tizenegyeseket is. Az Options-ben annyi apró részletet állíthatunk, hogy ha felsorolnám, még egy oldal

kéne a cikkhez. Ezen kívül a játékosainkat is átnevezhetjük, bár ezek eredetileg sem valóságos nevek. Szerencsére a foci stratégiai oldalát sem hanyagolták el. Meghatározhatjuk a csapatunk felállítását, hogy kik le-

hol hibázhatták el. A lengedező zászlókkal teli csodás stadionok, a változó időjárás, a realisztikus árnyékok pedig már tényleg csak a hab a tortán, nehogy még a kritikus valamit le tudjon húzni. Én legalábbis bárhol is kerestem, semmi negatívumot nem találtam.



A kameruni játékos "besárgul".



Na vajon hova rúgja?

sega soccer '97

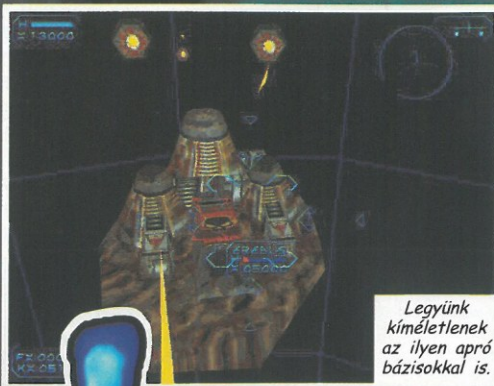
Kiadja:
Sega

SATURN

95%

Néha úgy érzem szerencsés vagyok, hogy ebbe a századba születtem. A játékok legtöbbje ugyanis elég gyászos jövőt fest elénk, itt van például a Nihilist kerettörténete is. Az emberiség szétszóródott a különböző planéták között, és már néhány társra is lelt a világegyetemben, igaz nem túl barátságosakra. Az űrben a legkülönfélébb származású és fajú gazfikók garázdálkodnak. Közülük a legrosszabbak a magukat Testvériségnek nevező szekta tagjai, akik óriási mágneses tereket, úgynevezett Kraalokat hoztak létre az űrben, amibe ha egyszer bekerült egy hajó, nincs menekvés, ha csak nem győztesen kerül ki a csatából. Az emberiség "jó hírét" hasonló keménykötésű filmek próbálják megvédeni, meg akarják tanítani az idegeneket tisztelni a Homo Sapienst. Hogy sikerül-e nekik? Majd meglátjuk...

A játék lényege pofonegyszerű. Először is adva vannak a Kraalnak nevezett 3D-s arénák, amik valójában különböző formájú sima vektorokból álló 3D-s "kalitkák" jelentenek. Van ahol csak 2D-ben tudunk mozogni, ám a legtöbb pálya teljesen 3D-s, sőt néhol még gravitációs erők is hatnak az űrhajókra. A lényeg, hogy életben maradjunk, és minél több pénzt (Kash) gyűjtsünk be, és melleleg minél több ellenfelünket lőjük ki. A világűrben persze még egyéb bónuszok is lebegnek, ilyen például az extra erősségű lézer, stb. Ha sikeresen végzünk egy-egy pályán, megfelelő összegért indulhatunk a következő szinten. A küldetések között mindig az anyahajóra kerülünk, itt két helyiséget



Legyünk kíméletlenek az ilyen apró bázisokkal is.

találunk. Az Atriumban két dolgot tehetünk: egyrészt kiléphetünk a DOS-ba, másrészt a Terminálon keresztül az opciókhoz juthatunk, közöttük az állás-

menységűt kiléphetünk. A Dome-ba lépve válogathatunk a pályák között, majd indíthatjuk végül a játékot. Az összesen 29 Kraal sorban tűnik elő, de természetesen mindig csak azokon tudunk indulni, amelyeknek futja a nevezési díjára. A csarnokban van még egyébként egy gyakorló játék is, a 2D-s Mandala.

A hajó irányítása az egérrel a legegyszerűbb, ám még azzal is szükségünk lesz néhány billentyűre. Az A-val gyorsíthatunk, a T-tal foghatjuk

Fegyverválasztékban nincs hiány - csak legyen elég KASH-ünk.



LET THE KILLING BEGIN!



Emitt komoly tűzpárbaj van kialakulóban.

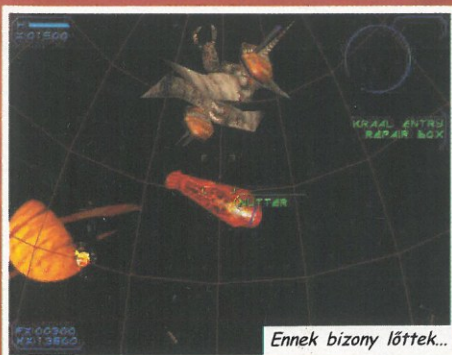


Csókoljon meg téged a...

mentés/töltéshez. A másik helyiségben, azaz a csarnokban (Lounge) vehetünk (a Shopnál) új hajót és fegyvereket, amiket ugyanitt, az Armoury-nál helyezhetünk üzembe. Itt egyébként javíthatjuk a sérüléseinket is (Hull Boost). A fegyverek és a hajók ára a gyorsaságuk, illetve az erősségük/hatóerejük szerint alakul. Ahogy haladunk előre a játékban, a választék úgy bővül. Egy rakéta egy küldetésre elég, ám egy menet alatt az adott rakétából végtelen

be az előttünk lévő legközelebbi ellenfelet, a CapsLockkal kereshetjük meg a felvehető tárgyakat, a bal Shifttel pedig arra állhatunk rá, aki utoljára ránk lőtt. Az I-vel és az O-val az összes célpont között lapozgathatunk. Az X-szel aktivizálhatjuk a védelmünket (ha van a hajónkon), a Return-nel pedig - a fejlettebb hajókon - katapultálhatunk, s a mentőkabinban várhatjuk a felmentő sereget. Némelyik kabin lézerral is fel van szerelve. Ha egy Kraalt teljesen megtisztítottunk, a hajónk automatán elteleportálódik, ám menet közben is - ha biztonságban vagyunk - kiléphetünk a T szintjére. A csat

A játék grafikája igen funkcionális, gyakorlatilag egy csillagos fekete-séggel és néhány bolygóval ábrázolt világűrben mozognak a 3D-s átlagosan kidolgozott űrhajók, a tájékozódást pedig csupán a vektorokból álló vázak biztosítják. A berepülhető helyszínek, vagyis ezek a 3D-s "kalitkák" sajnos elég kicsik, maga a játék pedig - még akkor is ha néha főellenségek is felbukkannak - túlságosan egyhangú. Egyedül a zenét tudom maximálisan elismerni, többek között a Pop Will Eat Itself (akiknek a Loaded néhány zenéjét is köszönhetjük) muzsikái szólnak vadítón közvetlenül a CD-ről!



Ennek bizony lőttek...



Vessünk egy pillantást a hajók felületének kidolgozottságára!

nihilist

Kiadja:
Philips Media

PC, 486DX2, 8MB RAM, 2XCD, VGA, SB

71%

A napokban jelenik meg az év egyik legelvezetesebbnek ígérkező játéka. Bár a tenger alatt játszódó harc alapötletét már sokszor láthattuk, az ennyire látványos, élethű és lebilincselően izgalmas adaptáció nem mindennapi.

Komoly ellenállásba ütköztünk a tenger fenekén.



TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

Az Archimedean Dynasty a távoli jövőben játszódik, természetesen atomkatasztrófa utáni állapotok között. A XXI. század végére a Föld felszínén szinte teljesen kimerültek a nyersanyagforrások. Sok ország tenger alatti telepeket létesített, ahol a mélyben munkások szárai fejtették ki a tenger tartalékait. Mivel a termelés messze volt a szükséges mennyiségtől, a felszínen fokozó-

Az erőd bevétele kemény dió.



dott a gazdasági feszültség. 2030-ban megszűnt az ENSZ, ezután semmilyen, nemzetek felett álló szervezet nem volt képes ellenőrizni a tömegpusztító fegyverrendszerek kereskedelmét. A háború elkerülhetlenné vált. A sort India nyitotta meg, mikor H-bombát dobott Pakisztán területére. Ebben a pillanatban hirtelen úgy látszott, mintha a világ tűzfészekel egyszerre robbantak volna fel. A világméretűvé váló atomháborúnak nem csak közvetlen áldozatai voltak, hanem természeti hatásai miatt azok is érintetteké váltak, akik nem szenvedtek sugárterhelést. Először a felmelegedés miatt áradások, hurrikánok, és a felerősödött tektonikus mozgás követelt milliányi áldozatot, majd atomfelhő fedte be a Földet, elhozva a jégkorszakot.

Kína már a háborúk kitörése előtt, 2014-ben megalakította első mélytengeri bányásztelepét. A "Zhong" a 27. századig működőképes maradt, és alapot jelentett a későbbi konstrukcióknak. 2030 környékére,

A felületek kialakítása és a tengeralatti fényviszonyok megvalósítása fantasztikus.



Ez nem a pisai ferdetorony...

mikor a háború kitört, már ötvenéves ember dolgozott és kutatót a tenger alatt. Mivel azonban a víz köztudottan sűrűbb közeg, mint a levegő, a nagy távolságok áthidalása nem volt egyszerű, mindez nagy sebességgel pedig egyszerűen lehetetlennek bizonyult. Ennek megfelelően a nagy földrajzi távolságokban kialakított települések külön kis birodalmakba tömörültek, melyek nem feltétlenül bírták egymást.

Japán, Oroszország és Kína telepei szorosán együttműködtek. Vízalatti városállamuk katonai beállítottságú volt, leginkább az ókori Spárta társadalmára hasonlított. Minden állampolgár köteles volt életében legalább öt évet harci kiképzéssel tölteni, mely

banon és Izrael együttműködésének gyümölcse. Mindegyik gazdaságilag erős, stabil városállamok szövetsége. A Tornádó Zóna viszont a fekete piac fellegvára. "Amit sehol nem kapsz meg, azt megkapod a Tornádó Zónában. Amit ott nem találsz meg, az nem létezik." - tartja a mondás. Legyen az a leggyorsabb hajó, a leghalálósabb torpedó, a legújabb szoftver vagy a legvérszomjasabb zsoldos, itt minden megtalálható. A hely azért kapta ezt a nevet, mivel Ka-

nyobb, tehát esetleg van esély a felszínre való visszajutásra. Ugyanebbe a területbe tartozik a Galapagos szigetcsalád, melynek mesés élővilágából mára csak algák, kisebb rákok, planktonok és fonalas növények maradtak. Ez az élővilág a maga szegénységével jelenti Aqua (a tengeralatti világ) egyetlen proteinforrását, mivel valószínűleg a véko-

ARCHIMEDEAN

ifornia évszázadokkal ezelőtt is forgószeklek sújtotta partvidékén terül el (egészen a Déli-sarkig húzódvá), amely az atomháború után megbolydult éghajlat hatására még pusztítóbb szelek otthonává vált. Talán ennek is köszönhető az a szóbeszéd, hogy a tengereket borító, negyven méter vastag, elhullott élőlények radioaktív tetemeiből álló réteg, melyen még a napsugarak sem hatolnak át, ezen a területen vé-

nya b fedőréteg miatt - csak itt fordulhat elő fotoszintézis. Ez az egyetlen ok, amiért a környező hatalmak nem pusztították el ezt a gazdátlan birodalmat, mely az egész tengeralatti létet veszélyeztető anarchisták főhadiszállása

ELITE A TEN



Figyeljük meg a járművek részletgazdagságát.

alatt a felsőbb katonai vezetők megfigyelték őket, és tehetségük szerint számarújként, pilótaként, titkosügynökként képezték őket tovább. Az újszülöttek hároméves koruktól iskolába jártak, melyben szintén kiderültek rejtett tehetségeik, melyekre alapozva kitűnő szakemberekké nevelődtek, és gyarapították a közösség vagyonát. A lakosok elégedettségét, ha kellett, a tudósok az ivóvízbe kevert drogokkal és ajzószerrel fokozták. A kutatás és fejlesztés prioritásnak örvendett, a tudósok bizonyos fokú szabadságot élveztek polgártársaik felett, így a Sógunátus a tenger alatt is megőrizte Japán jó hírét, és hihetetlen technológiai fejlődésnek indult. A háborúk befejezése óta azonban sok katona munkanélkülivé vált. Nagy részük - erőszakkal - átképzésen vett részt, míg kis hányaduk elmenekült, és a Tornádó Zónában keresi kenyerét zsoldosként vagy kalózként.

Az Atlanti Szövetség Amerika és Európa közös erőfeszítésével jött létre, a Clans Union pedig India, Pakisztán, Li-



is egyben. Olyan híresztelések is szárnyra (vagy inkább uszonyra) kaptak, hogy a "déli örült tudósok" előrehaladott kísérleteket folytatnak a kétélű ember mutációjának kifejlesztésére, mely természetesen gyökerestül megváltoztatná az egész fajtát.

Létezik egy másik monopólium is (a protein m e l - lett),



Még a kilótt tenger-alatti rakéta oxigéncsikja is látszik!

szerte a fúziós reaktor működési elvét, valamint ő tartja kezében a Hélium 17 nevű gáz előállítását is, mely újfajta összetételével

tek a JUMP SHIP-ek, melyek képesek voltak óránkénti 900 km-es sebességre, forradalmasítva ezzel a szállítást. A hatalmas, korábban áthidalhatatlan távolságok egy csapásra megszűntek, a világereszkedelm soha nem látott virágzásnak indult.

STÍLUSMEGHATÁROZÁS

Elnézést a kicsit (?) hosszúra húzódó bevezetőért, de mint azt a játékban majd meglátjátok, ezek az információk elengedhetetlenek lesznek a cselekmény megértésében. Maga a játék leginkább az **Elite és egy tengeralattjáró-szimulátor keverékeként** jel-



Az ellenséges tengeri terepjárót füstöljük ki.

jól beszélünk, a haverja a vele való találkozásor nemhogy állást ajánl, hanem elküld a búsba. Ha azonban minden jól alakul, egyre több lé ütheti markunkat. Ezekből az összegekből tölthetjük fel gépfegyvereinket, vásárolhatunk páncélatot, mentőkapszulákat, jobb generátorokat, torpedókat műszereket, és így tovább.

NAGYÍTÓ ALATT A JÁTÉK MENETE

A cselekmény alapvetően kétfajta helyszínen játszódik, magából a harcból, és az azt tulajdonképpen csak összekötő beszélgetésekből. Útjaink során összesen nagyjából hatvan helyszínre juthatunk el, több tucat városba, teherhajók fedélzetére, bányaalomásokra, és így tovább. Ezeken a helyeken többféle kisebb "alhelyszínre" mehetünk, melyekben az üzletelés és a társas kapcsolatok folynak. Mindenhol található dokk, ahonnan a hajónkba szállva más városokba vagy helyszínekre mehetünk, autopilotánk segítségével. Ha ugyanis itt a távozást választjuk, megjelenik egy lista az innen elérhető helyszínek nevével. Ha nem mellékvágányon járunk, hanem valami igazán fontos

AN DYNASTY

megelőzi a korábbi, hélium-oxigén keverék okozta mellékhatásokat. A cég eleinte az Atlanti Szövetség tulajdona volt, mely kötelezte magát, hogy nem húz hasznot a gáz forgalmazásából. Egy ügyes üzletember, Leo Van Der Waal azonban a saját kezébe vette az irányítást, és pénzért kezdte el árulni a gázt. A hatalmas profitból a legjobb tudósokat bírta meg kutatásokkal, mely a 27. század elejére meghozta gyümölcsét: elkészül-

mely markában tartja az emberiséget, ez pedig az **EnTrOx** vállalat, melynek neve az energia-szállítás-oxigén szavak rövidítéséből áll össze. Ez a vállalat fejlesztette ki és adta el világ-

seget. Az egészből úgy csöppenünk bele, hogy zsoldosként dolgozva elszegődünk egy bizonyos El Topo szolgálatába, mint a tengerfenék egyik legismertebb és leghírhedtebb harcosa. Egy teherhajót kell elkísérnünk rendeltetési helyére, melynek fedélzetén nagy mennyiségű, de nem túl értékes kén található. Konvojunkat azonban elsőpró-

GER MÉLYÉN



Az olajfinomító közelében heves ellenállásba ütköztünk.



erejű támadás éri, melyben régi ellenfelünk kezébe kerülünk, hajónk pedig elpusztul. Mentőkabinunk eljut egy kikötőbe, és kezdetét veszi a nyomozás. Mi volt a hajó fedélzetén?

A játékban hajóinkat megrendelőinktől, megbízóinktól kapjuk, ha kellő mértékben kielégítettük őket (kezdőhajónk ennek megfelelően egy nagy kalap ***). Küldetéseket a bárókban, szervezetekben, lakónegyedekben való **beszélgetések** révén szerezhetünk, melyek minden esetben valamilyen összefüggésben vannak a korábbi beszélgetéseinkkel. Mindenkinek vannak ugyanis barátai és ellenségei, ha valakinek

pontra jutottunk a történetben, elképzelhető, hogy itt csak egy vagy két, igazán fontos célpont olvasható, a mellékesek nem. A városokban található még általában kocsmák, lakónegyedek, bárók, gépterem vagy valami hasonló, ahol esetleges kontaktjainkkal találkozhatunk. Szintén elengedhetetlen a **fegyverkereskedő**, akinél hajónkat szerelhetjük fel. Lássuk ezt részletesebben: egy egységes képernyő jelenik meg, fent láthatóak a hajó kiválasztott részéhez tartozó esetlegesen megvásárolható kiegészítések (tehát a torpedók, gépágyúk, szoftverek, pajzsok, műszerek, és így tovább). A hajónkon olvasható rövidítések a főreszeket jelölik, te-



hát a védelmi egységeket (DEFE, tehát a szonár-radar, a védelmi bóják, a pajzs), a torpedókat (TORP), a gépfegyvert (GUN), a generátort (GENE), és esetleg a gépágyútoronyokat (TOWER-1-2). Mivel ezek nem a hajó azonos oldalán helyezkednek el, a nyilakkal átfordíthatjuk a testet. A csavarkulcs ikonnal a javításokat végezethetjük el, azaz közelebbről a gépfegyver és a torpedóvető rend-

életre kelnek: követik célpontjainkat, vagy önállóan keresnek maguknak ellenfelet, legyen az torpedó vagy hajó. A magasabb verziószámú szoftver a célzás pontosságát és a kiválasztható célpont fajtáját javítja (a hajónál sokkal kisebb torpedót is képes lesz követni).

A helyszíneken a beszélgetés kiválasztható szövegek segítségével történik. Sok helyen nem lehet választani a lehetséges válaszok közül, ahol viszont igen, ott sok múlik a döntésünkön. Nem elég ugyanis, hogy bunkónak nézve kirúgnak, hanem elmondják haverjaiknak is, akik ezután körberöhögnek. Nem le-



Hárman egy célponton szemben: ellenfelünknek nem sok esélye volt.

szerek kikalapálását és a gépfegyver lőszerkészletének feltöltését, mivel a hajótestet dokkoláskor automatikusan megjavítják. A kiválasztott fegyverekről jobb oldalt olvas-

h e - tünk azonban kedvesek se mindenkivel, mi-



A fenti jelenet egy másik kameradállásból.

hatunk rövid ismertetőt (zajszint, hatótáv, energiafelhasználás, célzási idő, célravezetési mód, eltéríthetőség, és így tovább). A kétfajta kéz ikonnal adhatjuk el és vehetjük meg a rendszereket. Itt jegyzem meg, hogy a lőtornyok a szükséges szoftver nélkül csak a normál lövegük hatékonyságát növelik. Ha azonban beszerezzük a programokat (minden toronyhoz külön), akkor azok önálló

fogjuk végigjátszani az összes küldetést, mert ha valaki valakinek a barátja, akkor az a másikkal az ellensége, aki csak azért sem fog minket alkalmazni. Így lehetséges, hogy jópárszor végig kell játszsanunk a játékot, mire mind a 100 küldetést lejátszhatjuk. És ezek a küldetések adják a játék 90% - át. A kezelőbillentyűket kicsit hosszadalmas lenne itt felsorolni (pont én mon-



A fűrótorony végveszélybe került: pirosan villog az ALERT felirat.

dom? Na mindegy), ezért inkább az irányításhoz és a harchoz adnék néhány tippet:

■ figyeljétek az áramlatokat jelző fényt, és használjátok ki azokat. A tengeráramlások ugyanis pozitív és negatív hatással is bírnak. Pozitív az, hogy kikapcsolt motorral is közlekedhetünk, amire gyakran szükség lesz. A legtöbb torpedó ugyanis passzív szonárral rendelkezik, tehát a célt annak hangja alapján követi. Ha ez a hang megszűnik, a torpedó célvesztetten halad tovább. A zajoknak négy fokozata, tehát hangereje van a játékban, a járó motor ebből hármas szintű (bár különleges felszereléssel és generátorral ez tompítható).

■ radarvezérlésű gépágyútoronyok ellen, valamint torpedóknál is alkalmazható eljárás a talajhoz tapadás, melyet elkerülhető az idő előtti észlelés.

NYELVFARKONYI ÉRTÉKELÉS

Az értékelést kezdjük talán a kevés negatívummal. Beszélgetőtársainkat saj-



nos csak távolról láthatjuk, arcukat soha, így a játék egy idő után elég személytelenné válhat. A küldetések szintén egyhangúvá válhatnak egy idő után, hiszen az ellenséges tengeralattjárók mindig ugyanolyanok, és a legtöbb változatossá-



Az apró lakóépületek lakói most valószínűleg idegesek: csetepaté zajlik az ablakuk alatt.

vel így lassan leromlik kemény zsoldos-image-ünk, és idővel senki nem akar majd alkalmazni. Még ha jól válaszolgatunk is, akkor se

A bekapcsolt aktív szonár szintén növeli a zajszintet, a maximumra. Ha azonban mindezeket kikapcsoljuk, a torpedók legtöbbje nem észlel minket, sőt ha mindezt időben tesszük, és az áramlatokkal csorgunk, akkor az ellenfelek sem.

■ túl magasra emelkedve belekerülhetünk a tenger felszínét fedő radioaktív réteghez, mely tönkretelheti hajónkat.

■ ajánlatos megnézni a vásárolt torpedók zajszintjét. Némelyik ugyanis nem csak támadó, hanem védekező eszközként is használható, mert akkor a zajt csap, hogy eltéríti az ellenséges torpedókat. Ugyanígyen hatása van a "buzzer" nevű védekező bójának is. Ezeket azonban csak akkor érdemes használni, ha a torpedóindításra figyelmeztető THREAT felirat sárga, ha ugyanis piros, akkor így a torpedó nem téríthető el, próbáljuk inkább a falba vezetni, vagy máshogy kitérni előle.

■ léteznek zavarhatatlan torpedók is, melyek optikai módszerrel vezetődnek célra, jó manőverezőképességűek, és gyorsak. Ezek biztos halált jelentenek, de 500 credit körüli áruk miatt ne használjuk őket feleslegesen, mert nem marad a fizetésből semmi.

■ mindig adjunk egy kis alappázt, mivel az álló hajóval célozni lehetetlen, olyan erősen hánykolódik a vízben.

got csak az jelenti, hogy ötven támadnak ránk vagy hatan. Ennek ellenére a játék igen látványos, és ha néha tartunk egy kis szünetet, sokáig igen jó élvezetet jelenthet.

archimedian dynasty Kiadja: Blue Byte

486/100
8MB RAM
SVGA
2X CD
SB, GUS

**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**

Aki szerette az Elite-et és kedveli a szimulátorokat is, az bele fog szeretni.

91%

Egy bizonytalan világban, egy elfelejtett időben az igazság maszkot öltött. Természetesen Gotham City fekete lovagjáról van szó, aki ezúttal a PC-nk képernyőjén száll szembe az örült Riddlerrel. A Mindörökké Batman sikere tehát úgy tűnik valóban mindörökké tart, legalábbis az Acclaim szerint biztosan. Batman ugyan már meghódította a SNES és MegaDrive tulajdonosok szívét, ám ez a Batman most nem ugyanaz a Batman, a PC-s változat a híres játékkermi gép konverziója. A lényeg persze itt is ugyanaz: elpáholni a megátalkodott Two Face embereit, és haladni jobbra az oldalra scrollozó pályákon egészen Riddlerig.

A háttérből egy helikopter próbál Robinra tüzet nyitni.



A grafika megközelítőleg azonos a már ismert Batman játékkal, hiszen ezen is SGI gépek dolgoztak, de például - minthogy ez esetben szó sincs motion capture-ról, vagyis a mozgások ledigitalizálásáról - az animáció kétségtelenül gyengébb. Ugyanakkor a terep sokkal változatosabb, a 13 igen hosszú szintet egytől egyig a film hátterei alapján tervezték. A hátterekben nincs hiba: klasszul ötvözték a komputer grafikákat a néhány digitalizált elemmel,

BATMAN FOREVER

THE ARCADE GAME

mint például a tomboló közönséggel, az összkép a parallax scrollnak és néhány látványos effektnek köszönhetően szinte valóban 3D-snek mondható. Az egyik pályán például miközben osztogatják a nyakleveseket, a háttérből előbukkan egy az épületbontásokhoz használatos lengősúly, mely összezúz mindent, ami az útjába kerül, beleértve persze minket is.

A játékban egyébként a bunyón kívül nem lesz semmi más dolgunk, vagyis nem kell semmit sem keresgelnünk, csak mindig továbbjutni. Felvehető tárgyak azonban bőven akadnak, leggyakrabban Batman jelekkel találkozhatunk, melyekkel Batman speciális energiáit szabadíthatjuk fel. Ennek a kijelzőjét az életérőnk alatt láthatjuk, ha ez megtelik, egy látványos villámefektus kíséretében Batman körül minden gazfickó elpusztul. Találhatunk ezenkívül fegyvereket is, mint például a batarangot, vagy a kötelet. Ez utóbbival egészen bravúros mozdulatokat vihetünk véghez, Batman például Tarzant játszva elkapja a rosszfiúk grabancát, s megperdit-



Batman felkeni a gazfickókat a képernyőre.

ve őket a szó szoros értelmében a képünkbe hajtja azokat.

Választhatjuk hősiünknek egyébként Robint is, sőt ha nem egyedül fogunk a játéknak, akár mindkettőjüket is egyszerre! A stílus kedvelőinek pedig biztosan sokat jelent az is, hogy az Acclaim egy fantasztikus új combo-rendszert ígér a játékhöz.

IRON MAN / X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

A képregények kedvelői most nem mindennapi ingyencfalaton rághatják át magukat, hiszen az Acclaim legújabb akciójátékában a két kiadó-óriás, a Marvel és a Valiant képregényeinek összes gazfickója egy célért szövetkezett: meg akarják szerezni a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat fizikai valósággá formálni. Ha ez sikerül nekik, az természetesen a káoszt vonja maga után. A Cosmic Cube darabjai az óceán alatt vannak eltemetve, ám ahhoz hogy a bűnözők ezeket felhozzák, először be kell törniük a Stark gyárba, ahol Iron Man és X-O Manowar ezúttal egyesítik erejüket, és együtt szállnak harcba...

A játék elején tehát először is választanunk kell, hogy a két szuperhős közül melyikkel akarunk lenni. A program ugyan a szokásos mindenkit agyonütő/lőni kategóriába tartozik, ám a szebbik fajtába. Minden egyes 2D-s szereplőt Silicon Graphics gépekkel terveztek, és a hátterek nagy részét is, így a 2D-s ábrázolás ellenére minden egészen reálisnak tűnik. A szereplők mozgását ugyanabban az immár híressé vált Acclaim Motion Capture Stúdióban digitalizálták, ahol a Batman videójáték, vagy az Alien Trilogy introjának gyönyörű mozgásait vették fel, ez tehát egy újabb biztosíték, hogy vizuális extrákban nem fogunk hiányt szenvedni. A képernyőscroll teljesen térhatású, az így készült klassz terepeken pedig szinte minden tárgyat szét lehet lőni, még a falak is bekörömozdnek a lövedékeinktől. A két hős szerepsére elég nagy mozgásszabadsággal rendelkeznek: az ugráláson kívül repülni is tudnak, igaz rövid ideig. Jó dolog, hogy az ellenséges katonák hulláit ottmaradnak, ahol összeestek, s akinek van gusztusa hozzá, az szét is transzírozhatja őket. Néha a hullák nyomán extrákat találhatunk, így



A speciális támadás sajnos a falakat nem törli át.

juthatunk például fegyverekhez is, mint például dupla lövedékhez. A két karakternek egyébként teljesen eltérő fegyverzete van.

Kalandjaink a Stark gyártelepen kezdődnek, de hőseink még a New York-i metróba is eljutnak, mialatt a hat jókora szinten átküzdik magukat. Kemény és szép akcióra számíthatunk tehát, ráadásul áthívhatunk egy havert is, hiszen Ironman és X-O akár egyszerre is aktivizálható!

Úgy tűnik, Iron Man nem szeret többedmagával liftezni.



iron man Kiadja: Acclaim

PC: 486DX66, 8MB RAM, 2XCD ROM, VGA, SB

81%

CINKELT LAPOK

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

Mivel a Tekken 2 túl jó játék ahhoz, hogy csak egy ismertetővel átlépjünk fölötte, íme a néhány közérdeklődésre számotartó infó. A speciális mozdulatokat azért nem írjuk le, mivel a játék közben pauszálva, s a "command" menüt behívva az összes lényegesebbet megtalálhatjuk.

Az alfőnökök kiválasztása: Csak meg kell nyerni a játékot az adott főnökhez tartozó karakterrel.

Kazuya kiválasztása: Miatán az összes alfőnök választható, nyerjük meg a játékot egy menet elvesztése nélkül!

Kazuya szmokingban: a Starttal válasszuk majd ki.

Devil/Angel kiválasztása: Nyerjük meg a játékot Kazuyával.

Roger/Alex kiválasztása: A harmadik ellenfélnél az utolsó, azaz a harmadik kört (Final Round) kevesebb mint 5% energiával nyerjük meg. Ha jól csináltuk, hallanunk kell egy "Great!" felkiáltást, a következő ellenfél pedig Alex lesz. Alex, a dinoszaurusz és Roger, a kenguru közül attól függően szelektálhatunk, hogy rúgás-, vagy ütőgombbal választjuk ki a karaktert.

TOSHINDEN 2 (PLAYSTATION)

A speckok nagy része megtalálható a kézikönyvben, ám itt van néhány titkos mozdulat:

Ellis

S.Night: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ

Eiji

Dual Fireball: E, L, LE, E, L, LE, NÜ

Kayin:

R.Splash: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR

Rungo

Big Boot: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

Sofia:

F.Whip: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

Mondo

F.Spear: E, FE, F, FH, H, E, LE, L, NÜ

Fo Fai

Burritos: H, FH, F, FE, E, KÜ+NR

S.Burritos: NR, KÜ, KR, NÜ+E

B.B.: E, LE, L, H, LH, L, LE, E, KÜ+NR

Duke

A.Tears: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, NÜ

Gaia

Bicycle Kick: F, FH, H, LH, L, LE, E, NÜ

S.Slashes: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

Tracy

E.Shock: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ

I.M.C.: H, E, E, KR+KÜ

Blood C.: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

Chaos

Shot: E, LE, L, LH, H, E, H, E, KÜ+NR

Pillar: E, LE, L, LH, H, L, LE, E, KÜ+NR

Floor: E, LE, L, LH, H, LH, L, LE, KÜ+NR

D.P.: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, KÜ+NR

F.Swipe: E, LE, L, LH, H, L, LH, KÜ+NR

Uranus

Orb: H, LH, L, LE, E, H, LH, L, LE, E, NR

Sho

Vortex: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR
HK: H, LH, L, LE, E, LE, L, LH, H, NÜ+KR

DOOM (SNES)

Íme, hogyan szerezzük meg a BFG9000-es fegyvert. Vegyünk fel egy láncfűrész és egy géppuskát a második szinten, de hagyjuk békén az összes shotgunt. Ezután használjuk el az összes töltényt a pisztolyunkhoz, így egy rakétavető lesz kiválasztható. Használjuk el a két adag hozzá való gránátot, mire elő is kerül a BFG9000-es. Van a dolognak azonban egy "kis" szépséghibája: az új fegyverhez csupán egy tár lőszer van mellékelve, így miután azt kilőtük, pusztá kézzel kell hadakoznunk...

RIDGE RACER REVOLUTION (PLAYSTATION)

Amikor betöltődik a játék, a Galagánál egyetlen úrhajót se lőjünk ki. Így a pálya végén megjelenik egy kis tűzijáték, a Secret Bonus felirattal, ha pedig a játékban az "Others" képernyőre megyünk, megválaszthatjuk, milyen napszakban akarunk versenyezni.

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Hozzuk be a Cheat Mode opciót a már ismert módon (a gameplay mode képernyőjének az aljára állva nyomjunk gyorsan öt le irányt, majd azután még ötöt), és álljunk rá. Ezután üssük be a következő kódot: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal, A, X. Ezzel megnehezítettük a játékot, hiszen eltűnnek a DK hordók. Egy rakás étellel indulhatunk, ha ráállunk az állástöltésnél az Erase Game-re, és beadjuk a következő kombinációt: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal.

SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Bármelyik szinten a Starttal payzáljunk, majd üssük be: LE, KÖR, NEGYZET, FEL, X. Ha továbbmegyünk a játékot, hősiünk áttetsző lesz, ami azt jelzi, hogy innentől sérthetetlenek vagyunk.

KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

A kivégzések:

Jelmagyarázat: előre - E, hátra - H, le - L, fel - F, ütés - Ü, rúgás - R. Figyelem! Humiliationt csak akkor vihetünk véghez, ha az első energiásítkunkkal sikerül az ellenféllel végeznünk!

Jago

Samurai Fatality: H, H, E, E+Ü

Humiliation: E, LE, L, LH, H+R

Gladius

Freeze Fatality: H, LH, L, LE, E, Ü

Humiliation: E, E, H, R

Orchid

Frog Fatality: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R

Humiliation: E, LE, L, LH, H, Ü

SabreWolf

Claw Fatality: H, H, H, R

Humiliation: E, E, E, Ü

Spinal

Melt Away Fatality: H, H, H, R

Humiliation: E, LE, L, LH, H, R

TJ Combo

Neck-breaker Fatality: H, H, E, E+Ü

Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, Ü

Chief Thunder

Axe Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, Ü

Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R

Fulgore

Gun Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, R

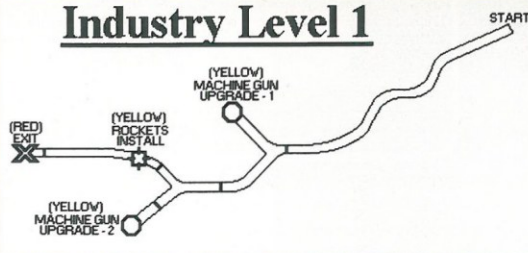
Humiliation: H, LH, L, LE, E, Ü

A pályaválasztó kódok

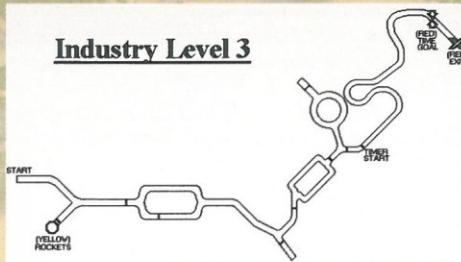
A versus képernyőnél tartsuk lenyomva a következő gombokat:

A TUNNEL B1 ÖSSZES

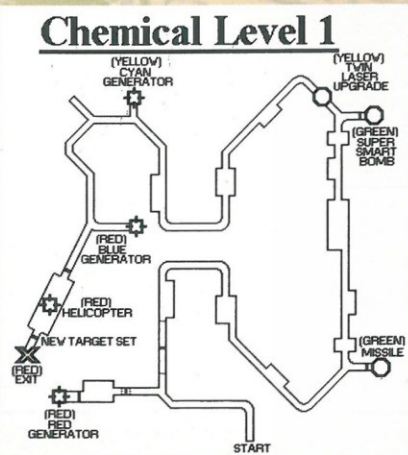
Industry Level 1



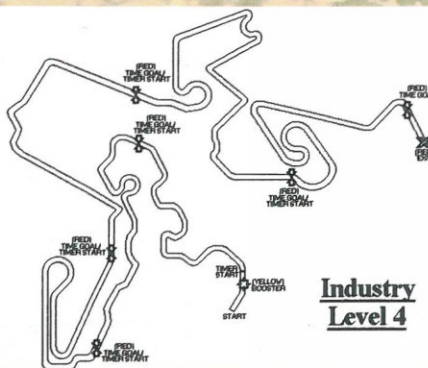
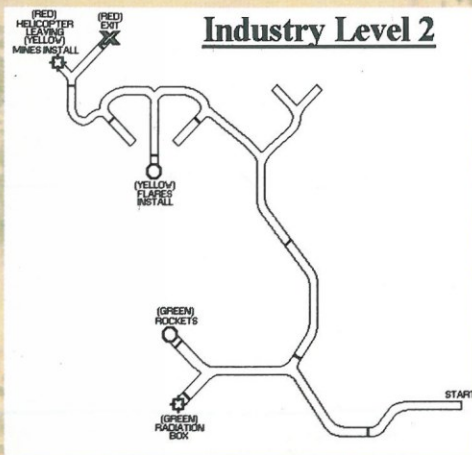
Industry Level 3



Chemical Level 1



Industry Level 2



Fel+Ütés - Sabrewulf pályája
Le+Ütés - Jago pályája
Fel+Rúgás - Orchid pályája
Fel+Start - Spinal pályája
Le+Start - Fulgore pályája
Fel+Select - Chief Thunder pályája
Le+Select - TJ Combo pályája

WARHAWK (PLAYSTATION)

A '96/4-es számunkban lévő kódok sajnos csak a japán verzióhoz voltak jók, ám most pótoljuk az elmaradásunkat.
Örök fegyverek: X, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X.
9999 Flash Bomb: KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR.
Titkos Fegyverek: X, NÉGYZET, KÖR, X, X, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.
Szemtől szemben Kreellel: NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG.
Sérthetetlenség és örök fegyver: HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, SZÖKÖZ, KÖR, KÖR, KÖR.

RESIDENT EVIL (PLAYSTATION)

Indítsunk új játékot Jillel, majd amikor belépünk az ebédlőbe, nyomban forduljunk is vissza. Wesker visszaküld minket, ám mi ismét forduljunk meg, és próbáljunk az ajtón újra kimenni. Ekkor Barry megkérdezi, hogy "Csak nem mális az inadba szállt a bátorságod?", majd menjünk oda hozzá, s nézzük meg a vértócsát. Barry ekkor úgy fog beszélni mint máskor. Ezután menjünk az öreg órához. Amint odaérünk, átjön a zombi a szomszédos szobából, és Jill-re támad. Miután Barry megöli a zombit, és káromkodik egyet, menjünk ki vele a bejárathoz, s megkapjuk tőle az álkulcsot. Ha most elmegyünk Kenneth hullájához - ahol eddig az imént meggyilkolt zombi lakmározott - a hullának ezúttal nem lesznek lábai, és nem lesz-

nek ott a töltények sem, ám ha jók az értesüléseink, a játék innentől fogva könnyebb lesz.

COLLEGE SLAM (MEGADRIVE)

Íme egy kód, amivel a játék alatt - a képernyőre kiírva - végig nyomkövetjük a dobószázalékunkat.

A Today's Match-Up képernyőn üssük be: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.

COLLEGE SLAM (SNES)

Az alább következő két kódot a Today's Match-Up képernyőn adjuk be.
Maximum energia: A, Le, A, Jobb.
A hárompontos dobóképességünk feljavítása: Y, Y, Y, A, A, A.

GUN GRIFFON (SATURN)

A következő kódokat azon a képernyőn kell beadni, ahol a "Press Start" felirat olvasható.

Kikapcsolni az automata célzást: Bal, Jobb, C, A, Start.

Növelni az ellenség erejét: Le, C, C, A, Start.

A radar csak a barátságos célpontokat mutatja: B, B, B, Le, C, Start.

THUNDERHAWK 2 (PC CD-ROM)

Pályakódok következnek:

SOUTH AMERICA:

- 1 - TNH3GUG77EBDUSBI
- 2 - K3HBOV5FEFDQ402
- 3 - NVHBOV83EFD649A
- 4 - O3HNOV3BEJD249A

STEALTH DOWN:

- 1 - 6JHPOVV7AQDESEQ
- 2 - 9FHPOVTRAUDA4BA
- 3 - RRHPOVTFAUDM5JI

PANAMA CANAL:

- 1 - TFHLOFUFMUCE5MQ
- 2 - UJHHOEFNI2CA5TI
- 3 - J7GTOEMRM2CM472

CENTRAL AMERICA:

- 1 - IJGTOUNNI2AE5IQ
- 2 - NFGTOUI3I6AA49A
- 3 - OJG9OUMVI6AM542

EASTERN EUROPE:

- 1 - A7G9OAPRVAE5TI
- 2 - CBGTOE9JVEEA4UI
- 3 - 4UG85EUJVIE M542

CANYON:

- 1 - G3GG599RRSME5PI
- 2 - HNGOS94JROMA5UI
- 3 - 2RGGQGRUROMM4EQ

GULF 2:

- 1 - AJHJOV486JDE4SI
- 2 - F7HBOVVN6JDA4SI
- 3 - HBHNOVB6NDM4U2
- 4 - 77HPOVRF6RDI432

SOUTH CHINA:

- 1 - I7GG5INJ3IME33A
- 2 - PBGOSIPU3MMA5SQ
- 3 - AUGK51BB3QMM53I

FIFA SOCCER 96 (PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION)

A legkönnyebben úgy rúghattok gólt ellenfeleteknek, a beálltok a kapusuk elé, mikor ez a védés utáni szokásos kirúgását végzi el. Ebben a pillanatban egy könnyebb ugrással és fejeléssel a labdát oda vághatjátok, ahol lennie kell: a hálóbal!

MACHIAVELLI: THE PRINCE (PC CD-ROM)

Valaki egyszer azt mondta: "a pénznek ára van, méghozzá elég magas." Hát meg kell vallani: igaza volt és van is, de a mi esetünkben ez azért nem ennyire súlyos. Csak kisebb procedúrán kell túlesnünk, hogy hozzáférjünk a világ egyik mozgatójához, a pénzhez. A procedura a következő:
1. DOGE-á kell választatnunk magunkat.
2. A rákövetkező körben a hadsereg parancsnokává kell magunkat kinevezni és felemelni az adókat, és az ebből

származó összes (!) pénzt a hadseregnek adni. Ezután csak a kör befejezése marad hátra.

3. Megjelenik a költségvetési ablak, ahol ha minden jól megy, 7000 forint a hadseregé. Nyomjuk meg az OK-t, majd megjelenik egy üzenet, mely szerint elveszthetjük a népszerűségünket, mert nem költöttük el az összes pénzünket a hadseregére.

4. Nyomjuk meg a CANCEL-t és fejezzük be a kört. Így a következő körben költendő pénzt - minimum 7000 forintot - nyertünk.

Ez a trükk annyiszor ismételhető meg, ahányszor csak szükség van rá. FIGYELMEZTETÉS: a túlzott használat ártalmas lehet a játékosszellemre!

FATAL RACING (PC CD-ROM)

Játék közben beiragatható kódok: cheat cars - SUICYO, MAYTE 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN destruction mode - DR DEATH invulnerability - SUPERMAN alternative FR - TOPTUNES end sequence - CUP WON wide screen - CINEMA
És végül a felsorolás utolsó tagjaként ajánlanám kedves figyelmetekbe a FORMULA 1 kódcskát.

POWER DRIVE (AMIGA)

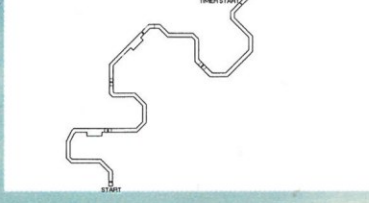
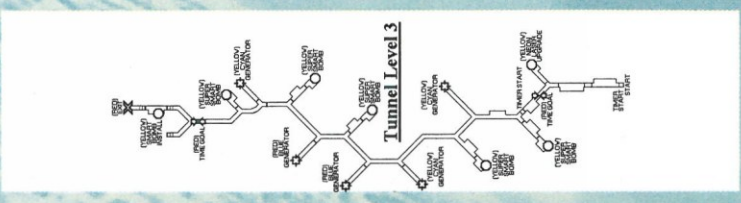
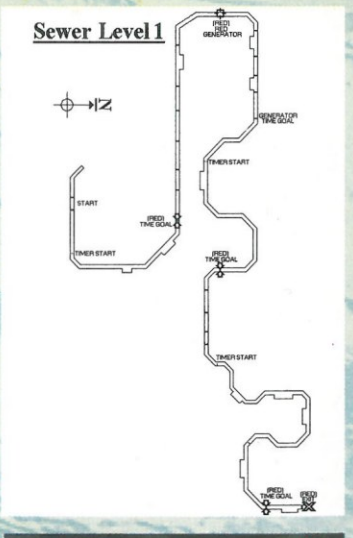
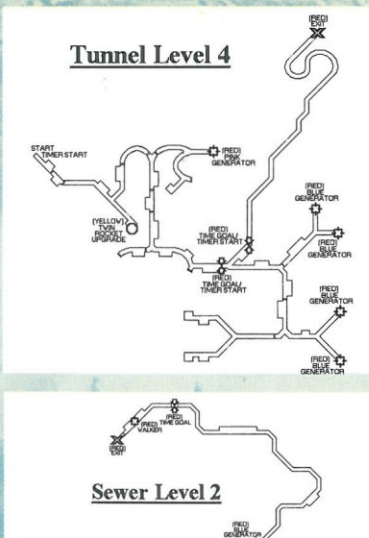
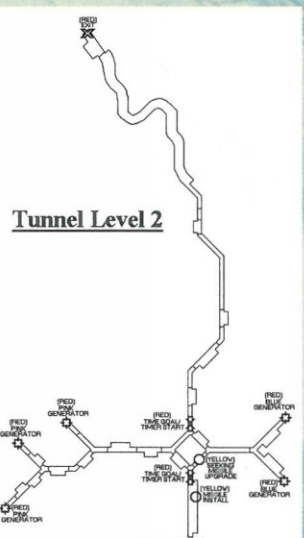
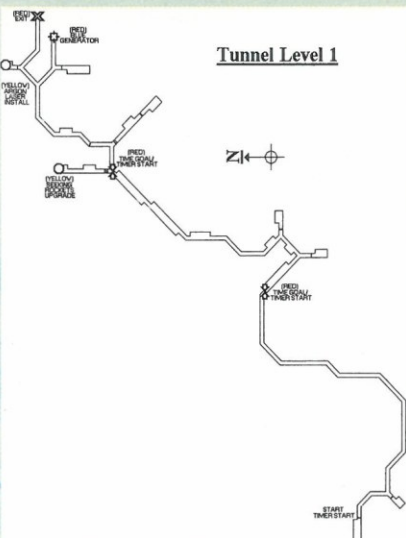
Passwordok következnek egy a maga nemében felejthetetlen játékhoz:

BLJULCCBMMBBB1UDLHMHC
CBGCSFM8MBBWSQ3HMHS
D2PB2LHFQBBB26U4MHMN
CLJBUCHFQBBCLG2HXMHX
BUPB0FFFQBB0WJYQXMHN
BQDUJB2VQBFFLNCXMHHR
CGCBNGBU3BCCJBD5XMHJ

BREATHLESS (AMIGA)

Szeretnék 6500 kredittel és három fegyverrel a kezetekben kezdeni a harmadik világot? Íme a kód: 178c9tq40n4hscpt.

PÁLYÁJÁNAK TÉRKÉPE



Itt volt az ideje, hogy a rengeteg amerikai harci csoda után más országból származó gépek szimulációja is megjelenjen. Eddig a EuroFighter volt az egyetlen ilyen témájú program, most itt van a következő, mely nem egy tervezett, hanem már évtizedek óta létező (és évtizedek óta rettegett) légi jármű irányítását bízta ránk: ez a **Hind orosz harci helikopter**, más néven az MI-24. Aki valamennyire ismeri a helikoptereket, vagy látta a Rambo filmeket, annak ismerős

elleni harc, egy kötelékben való repülés, illetve a különlegesség, a pilóta - légitűvész páros alakítása, melyben a két játékos azonos gépben foglal helyet. A hálózati játéknak további különlegessége az is, hogy nem csak **Hind játékokat köthetünk össze**, hanem a korábban megjelent Apache Longbow is bekapcsolódhat, amely a Digital Integration távlati tervei között szereplő **Virtuális Csata** koncepció valóra válása (amelyben tehát a legkülönfélébb harci

gépekkel. Koreában az északi és déli területek közötti ellentétek lángolnak fel újra, melynek alapja ezúttal az északot sújtó aszály és ebből következő élelmiszerhiány. Észak-Korea dél lerohanását tervezi, elsődleges célja élelmiszerzállományok biztosítása. Feladatunk az északi területek segítése. Afganisztánban a Mujaheddin gerillaszervezettel vesszük fel a harcot. Bár ők leginkább szárazföldi egységeket vonultatnak fel, erejük nem lebecsülendő, mivel felszerelésük az utóbbi időben sokkal fejlettebb lett, így igen mozgékonyak és emiatt hatékonyak is. Mivel utánpótlásunk akadozhat, nem lesz könnyű dolgunk. Jó tudni, hogy fegyverzetünk és üzemanyagunk a bázisra visszatérve és leszállva feltölthető, feltéve, hogy vannak ott még tartalékok. Elképzelhető ugyanis, hogy a "Bocs, de nekünk is elfogyott" üzenetet kapjuk csak. A játékban természetesen küldetés-tervező is helyet kapott.

tásának nehézségeit. Egyik irányítószerv állítása maga után vonja a másikkal való finomítást is, tehát gázadáskor emelkedünk, kanyarban süllyedünk, fordulóban "bepöröghetünk", és így tovább. Ha üzemanyagunk elfogy, a fordulatszám azonnali lecsökkentésével beindíthatjuk a vészforgatást a rotoron, mely valójában a levegő hatására

Ez a kanyonbeli jelenet nem állókép, hanem egy valódi részlet a játékból.



lehet a gép hatalmas teste, elrettentő mennyiségű fegyverzete, és hihetetlen szívóssága. A helikopter különlegessége az is, hogy telivér harci gép léteére komoly létszámú **gyalogság szállítására** is alkalmas - mint azt a játékban látni fogjuk.

eszközökre "ülve" mérhetjük majd össze tudásunkat). A pilóták névsora sem nélkülöz egy kis kuriózumot: a szokásos pilótastatuszokhoz (Sérült, MIA, POW, KIA) most már valós hatások társulnak: tehát ha valaki megsérül, eltűnik, fogságba esik, az nem vész el örökre, hanem 24 - 48 - 96 óra

A REALIZMUS HÁROM FOKA

A pilóta ügyességét három fokozatban állíthatjuk be. A kezdő mód-



Ez az afgán ellenálló még nem tudja, hogy mi vár rá, ha kezét mer emelni ránk.

A JÁTÉK SAJÁTÓSÁGAI

A játékban a szokásos játékváltozatok között választhatunk, tehát játszhatunk gyors küldetést (ahol szinte azonnal felfegyverzett gépünkben találjuk magunkat), kiképzést, normál küldetést, hadjáratokat, valamint hálózati játékokat. A hálózati játék valamiben rendkívüli, ugyanis lehetőségünk van DeathMatch játékokra (maximum tízenhat résztvevővel), "Szerezd meg a zászlót" harcra (két csapatban, számháborúszerűen), valamint külön választásaink lehetnek két játékos esetére: sima, egymás

után újra bevezethetővé válik. Az eltelt időt a program a rendszerőrből olvassa le, tehát valós időt jelölnek. A hadjáratok három helyszínen folynak: Kazahsztánban, Észak-Koreában, és Afganisztánban. Kazahsztánban a helyzet az, hogy Oroszország annyira rászorul a külföldi valutára, hogy megemelte az energia árát, így téve lehetetlenné a nyugati tőke beáramlását az országba. A felkelők

ban nem kell hirtelen magasságvesztéstől tartanunk, gépünk közepes sebesség mellett követi a felszínt, ám cserébe meredek emelkedésre és hirtelen kitérésekre se számítsunk. A **stabil módban** gépünk minden manőverre képes, mint valódi hús-vér testvére, csak az esetleges káros "mellékhatások" lettek kiszűrve. Természetesen itt már nem olyan nehéz a földre csapódní sem, mivel nincs terepkövetés. A **realisztikus fokozat** tökéletesen adja vissza a helikopter tulajdonságait, és egy valódi gép irányí-

telkezik a rotoron. Ilyenkor a süllyedésünk a fordulatszám enyhe növelésével lassítható. Ha nagy sebességgel zuhannánk, bekapcsolt motorral, akkor vortex gyű-

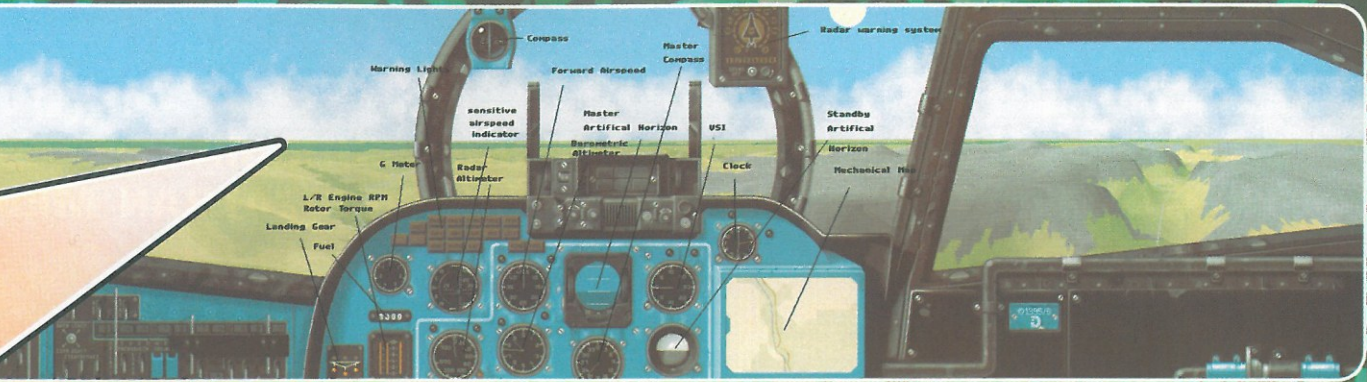
Még vannak helyek a világon, ahol a vörös csillagot nem ledöntik, hanem védelmezik.



A Hind csapatzállításra is alkalmas. Éppen a beszállásnak vagyunk tanúi.



AZ OROSZOK IS KÉPESEK CSODÁKRA!



rübe kerülhetünk, melynek eredménye 1000 m/perces süllyedés is lehet. Ilyenkor próbáljunk vízszintes sebességet szerezni. Nagysebességű forduláskor, megterhelt gépnél rázkódás és dőlés léphet fel, melyet a fordulatszám csökkentésével, finomabb manőverekkel és a sebesség csökkentésével védhetünk ki. Ha leszálláskor csak

jobb vízszintes sebességre szert tenni, mivel így plusz felhajtóerő termelődik gépünk szárnyain. Egy motorral ugyanis nem tudunk lebegni.

Gyakorló küldetéseink alatt bekapcsolhatunk örök fegyvereket, lezuhanásunkat a gép leszállásként értelmezi, és így tovább. Ekkor is figyelni kell azonban a gyakorló pályán mozgó egyéb tanoncokra is (nem őrítik ki kedvünkért fél Szi-bériát), valamint arra, hogy ne lőjünk saját erőnkre. Gyakorló feladataink között szerepelhet még gyalogosok csatáztatására való szállítás és onnan való kimenekítés. Az éles küldetések között szerepelhet felderítés is, lézer célzórendszer irányban tartása, és még sok minden más. Ezekben általában egy köteléktársal veszünk részt, akinek a szokásos utasításokat adhatjuk ki, CTRL vagy SHIFT + 1-4 gombokkal (attól függően, hogy társunk emberi, vagy számítógépes irányítású).

KETTEN EGY GÉPEN

Elérkeztünk a Hind legérdekesebb részéhez, a fegyverrendszerekhez. Eddig a szimulátorokban nem igazán találkozhattunk külön a légilövész szerepével, ő általában kimaradt, és a pilótafülkéből láttuk el egy személyben az ő feladatát is. Nos, jelen esetben ez nem így van. A légilövész a saját, külön

fülkéjében foglal helyet, és természetesen saját feladataira figyel, mely teljesen eltér a pilótáétól. Saját berendezéseikhez tartozik a sisakjába szerelt célvezető rendszer, a lézercélzó (melyet a más gépekről ledobott, intelligens bombák célravezetéséhez is használnunk kell), az előre irányuló infravörös kamera, a fényerősítő berendezéssel kiegészített televíziós kamera, valamint a forgatható gépágyú fölé szerelt optika, mely különösen alkalmas a fegyverrendszerek ve-

tésére. Mindez természetesen a harc hevében esetleg túl soknak bizonyulhat, ezért lehetőségünk van a "szilikon légilövész" bekapcsolására, amely magától választja ki a célpontokat, valamint megkezdi lekiűzdésüket. "Őt" az S billentyűvel kapcsolhatjuk ki-be, ám ha magunk kezdjük el a célpontok kijelölését, automatikusan kapcsolódik. Bárhogy is döntünk, a fegyverek típusát nekünk magunknak

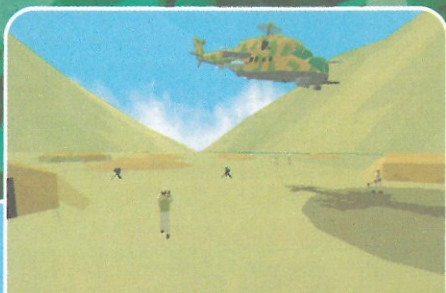
megbalra"), egyénileg kezdeményezhetünk vagy visszahívhatjuk társunkat a kötelékbe, jelezhetjük fegyverkészletünk megcsappanását, illetve egyszerűen búcsút inthetünk hazamenet előtt.

A játék grafikai megoldásai igen tetszetősök. Embereink integetnek, mozognak, ki-be szállnak a gépbe, tetemeik pedig végig egy helyben maradnak, látszanak. A grafikai és a hangbeállítások egész részletesek, bekapcsolhatjuk a fülkék közötti üzenetek hangos bemondását, mely igen élethűvé teszi a hangulatot.

Ha ehhez hozzávesszük a Natasa rendszert (igen, ez a számítógépünk) folyamatos locsogását, elképzelhető, hogy a folyamatos hangzavar mennyire fokozhatja a harci drukkot. A külső nézetekben sem lesz hiány. Ha egy haverunknak megvan az Apache Longbow, akkor igen különleges élményben lehet részünk, két teljesen különböző gépet használhatunk egyszerre, akár kötelékben is. Mire ezt megunnánk, már itt is lesznek a sorozat következő részei, melyekben talán vadászgépek, szárazföldi egységek is részt vehetnek majd. Nem lesz semmi, gyerekek!

HIND

az egyik kerekünk ér le nagy sebességgel, gépünk elpusztulhat, erre figyeljünk oda. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha oldalra mozog a gép leszálláskor. Ha egyik motorunkat kilönik, próbáljunk minél na-



Fejlesztett rohangálás gépünk láttán.



A harci területre szállított katonatársaink megadásra szállítják fel az ellenfelet.



Ez a páncéltörő rakéta bizonyitába kapta egyik gépünk.



Párosan szép az élet...

hind Kiadja: Digital Integration

486/66
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB, GUS

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

A kiadó a szimulátorok terén ezzel a játékkal világalomra tör.

95%

Az LV 426-os bolygót idegen hódítók szállták meg, minden útjukba kerülő élőlényt elpusztítottak. Csak egyetlen módon lehet legyőzni a betolakodókat: ha sikerül likvidálni az összeset, és főként a szaporodásukat biztosító királynőket. A bizonyára már mindenki által ismert történetben Ripley hadnagyot ezúttal mi alakíthatjuk, s hogy túlésszünk-e Sigourney Weaveren, ez immár csak rajtunk áll. A Doom rajongók tehát ismét előkészíthetik a legjobb joystickjüket vagy billentyűzetüket, hiszen az Alien Trilógy egy újabb

ALIEN

AZ ACCLAIM TUDOMÁNYA

TRILÓGY

NEM CSAK A MORTAL-SOROZATBAN MERÜL KI!

A hibernálóberendezésben túlélő helyett egy undorító férget találtunk.



teljesen 3D-ben játszódó, első számú perspektívából látható akciójáték.

Őszintén szólva nem egészen világos, hogy az Alien Trilógy miért csak ilyen nagy késséssel a konzolos változatok után látott napvilágot, mivel legjobb tudomásom szerint programozástechnikailag a PlayStation és a PC elég közel áll egymáshoz. Magyar-

A saját fajtánk sem különb az idegeneknél?



zat lenne persze, ha a játék valami férgetes újítást mutatna fel, ám erről sem sincs gyakorlatilag 100%-ig megegyezik a konzolos változatokkal. Az egész gyakorlatilag a csodálatos intróval indul amint megérkeznek hőseink a planetára, tehát ugyanaz a történet, ugyanazok a pályák, ugyanazok a fegyverek, s ugyanazok a hangulatos zenék szólnak közvetlenül a CD-ről.

Kiseb eltérések persze vannak. A klasszul kidolgozott 3D-s helyszíneken például Ripley ezúttal kicsit szaporábban

A labor üvege úgy tűnik nem golyóálló.

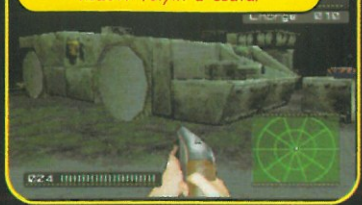


lépked - vagyis a kamera gyorsabban van hullámoztatva - így az effektus most jobban emlékeztet az eredetileg is megcélzott gyaloglásra. További eltérés, hogy hősünk - bár elég furcsa hangon - gyakran fűz kommentárokat a cselekedeteihez. Ha például egy kapcsolót valami miatt nem tudunk átkapcsolni, azt beszédesen is közli, vagy a tűzharcokban egy-egy idegent felkiáltásokat, mint "Ezt kapd be!". Szembeötölő újdonság még, hogy ezúttal nincsenek

pálya-kódok. Ennek a harddiszkes mentés miatt a programozók most nem látták értelmét.

A játékban a világhírű film mindhárom epizódjának a helyszíneit be kell járnunk, mindenhol a terep megtisztítása a feladat. Ez a 3D-s terep rendkívül szépen kimunkált, szinte már valóban ismerősnek tűnik. A par-

A parkolóban ismerős járművek között folyik a csata.



kolóban például a film második részében látott katonai páncélosok állnak, az idegenek hajóján meg ugyanazt az ágyút fedezhetjük fel, amire Ripleyék az első részben csodálkoztak rá. Aztán ott vannak maguk az idegenek, legnagyobb (vagy legkisebb?) örömmünkre az összes típussal találkozhatók. Kezdetben még csak a kisebb csápok próbálnak az arcunkra tapadni, aztán jönnek a

tojások, meg a kifejlett példányok, s később még összefutunk féreg- meg a kutyaszerű idegenekkel is. A pályák végén persze a királynők várnak ránk, ezeknél különösképp nem árt, ha alaposan fel vagyunk fegyverkezve.

Az idegenek legtöbbször csoportosan támadnak.



A fegyvereink a kezdeti pisztolyon kívül lehetnek: shotgun, gyorstüzelő puska (ezen van a gránátvető is), lángszóró, vagy géppuska. Fegyvereket a ládákat szétrobbantva szerezhetünk, azonban a komolyabbak gyakran titkos folyosókon hevernek. A titkos folyosók a Doomtól eltérően szerencsére - az átlátható rácsoknak köszönhetően - könnyen felfedezhetőek, az átjárókat pedig úgy kell gránáttal berobbantani. A fegyvereken kívül találhatunk még elsősegélycsó-

A shotgun segítségével hullanak az idegenek, mint a legyek.



A vészvillogó sárga fényénél egy ocsmány szörny sziluettye bontakozik ki.



követői között. A grafika szép és gyors, a hangok betaláltak, az akció izgalmas, s ennél több tulajdonképpen nem is kell.

alien trilogy Kiadja: Acclaim



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Ritka az olyan PC-s konverzió, ami jobb, mint a konzolos előd. Ez ilyen.

91%

Már jó pár év telt el azóta, hogy az Electronic Arts elindította sportjáték sorozatát. Igaz, fociban akad egy-két cég, amely a sarkukban liheg, kosárlabdában és jégkorongban azonban teljesen egyeduralkodóknak számítanak. Azt pedig most már lassan megszokhattuk, hogy az év vége felé közeledve sorban jelenik meg e három remek játék újabb, szebb és tökéletesebb változata. S hogy a 96-os év sem lazslással telt az EOA



után ki merem jelteni, felejthetetlen élményben lesz részünk. A leglátványosabb fejlődés a grafikában történt. A rajz annyira részletes, hogy a játékosok meccs közben szinte felismerhetők az arcukról. S ha egy kicsit várakozunk, akár egy pislogást vagy fintort is felfedezhetünk e hard-edzett arcokon. Igaz ezt csak lassítás közben tudjuk igazán élvezni, hiszen a meccs

alatt kinek van arra ideje, hogy teljes képernyőre nagyítva bámulja a jobbhátvéd szemeit. A játék egyébként hihetetlenül gyors, méltó a jégkorong száguldásához. Egy-egy erősebb lövésnél a korongból csak egy csíkot látunk. S e sebesség mellett is fantasztikusan kidolgozott a játékosok rajza, animálása. A lövések, esések, a kapus vetődései mind megálltnak helyüket a TV képernyőjén is.



A változatlan persze azt is jelenti, hogy még a leggyengébb fokozatban is, egy-egy jobb ellenféllel szemben kegyetlenül nehéz gólokat elérni. Szerencsére a játékosokat cserélgetve olyan erős csapatot hozhatunk össze magunknak, amelyet akarunk. Így pedig a kezdet sem annyira nehéz. Érdekes újdonság, hogy most már nem



NHL '97



A kapus lába között becsorgott a vendégek vezető gólya.

csak modemen, hanem hálózaton keresztül is összemérhetjük erőnket ismerőseinkkel. S ez a dolog nem csak barátságos meccseken, hanem a bajnokságok, rájátszások esetén is működik.



A kékék gyűrűjében is biztos bottal vezeti a korongot a csatár.

LEHET EZT MÉG FOKOZNI?

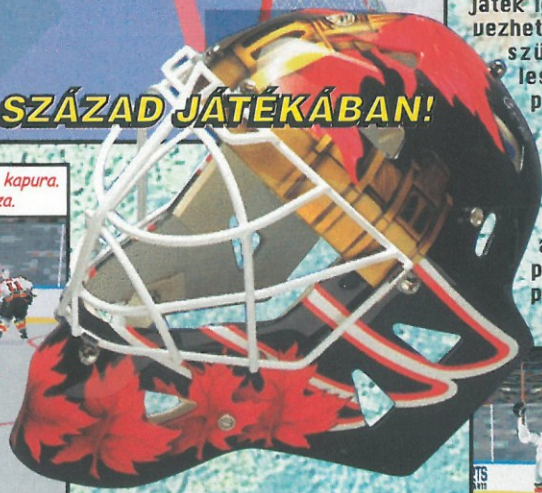
Ahhoz, hogy a játék igazán élvezhető legyen, szükségünk lesz egy pentiumos



gépre. A grafikát figyelve azonban inkább az a megdöbbentő, hogy egy asztali PC elegendő a program futtatásához. Néhány éve ugyanis ilyen állóképeket kamoly gépek percekig számoltak. Most pedig valós időben, folyamatos animációként csodálhatjuk végig az eseményeket. Szóval le a kalappal az Electronic Arts programozói előtt. S ezután már most kíváncsi vagyok, milyen is lesz az NHL '98. Fogalmam sincs, hól lehet ezen a



A kanadai fiú gyilkos iramban tör kapura. Középreadását siker koronázza.



VÁLTOZÁSOK AZ IRÁNYÍTÁSBAN

Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat, joy-jal, egerrel vagy billentyűzettel. Az irányítás módja nem sokat változott, mindössze két gombra van szükségünk a legváltozatosabb cselek, lövések, szerelések bemutatásához is.

programon fókéletesíteni, de a szerzők egész biztosan kitalálnak valamit.

háza táján, arra az első bizonyíték az NHL soron következő változata.

A PROGRAM EGYSZERŰEN DÖBBERETES

A játék hangulata, a meccset megelőző statisztikák, a csapatokról tárolt információk mind a maximális szórakozást szolgálják. És azt már néhány óra játék



Gondban a kapus... Az ágyúgolyó erejű lövés nehezen védhető.



nhl '97 Kiadja: EOA

PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

95%

ANDRETTI RACING

Mario Andretti neve nem valószínű hogy sokat mond bárkinek is Magyarországon, hiszen az Indy Car versenyek sztárjáról van szó, ez pedig ugyebár kifejezetten amerikai sportág. A névvel fémjelzett PlayStation játék után azonban talán majd hazánkban is növekszik a népszerűsége. Az EA Sports keze munkája



Talán túl gyorsan érkeztem ebbe a kanyarba.

meglátják a játékon, legalábbis ami a tálalást illeti. Nem hiányoznak a versenyeket felkonferáló kommentátorok, a nagyfelbontású menükben pedig csak úgy mellékesen eredeti videófelvételek peregnek.

A játék különlegessége, hogy kétféle versenytípuson is indulhatunk: az Indy versenyautókon kívül beülhetünk szabványkocsikba is, az úgynevezett Stock Carokba.

A Core az év végére jól behúzott. Nem elég, hogy itt van a fantasztikus Tomb Raider, megérkezett a már régóta beharangozott Blam! Machinehead is. Saját perspektívából játszódó futurisztikus akciójátékok már eddig is szép számban jelentek meg a 32 bites konzolokra, de eddig - néhány kivételtől eltekintve - jóformán egyik sem volt nagy durranás. A Blam! Machinehead ezzel szemben mondhatni egy kis bemutatót tart a PlayStation 3D-s lehetőségeiről.

A játék egy ritka szép Silicon int-
roval indul,

BLAM! -MACHINEHEAD



Mindkét típusú kocsival eredeti pilóták ellen indulhatunk, s természetesen eredeti pályákon, amikből így összesen 16-ot számolhatunk meg.

A 3D-s grafika mondjuk nem egy Ridge Racer, a poligonok nincsenek árnyalva, s minden te-reptárgy túlságosan "vektoros".

A grafika mesterkéltségét az irányítás kézhezállósága ellensúlyozza. A kocsik elég nehezen, még teljes sebességnél sem csúsznak meg. Más a helyzet azonban, ha már kopottak a gumik. Ilyenkor a valósághoz hasonlóan elég kiszámíthatatlan a kocsik viselkedése, nehezen tudunk uralkodni fölöttük. És itt lép be a box kiemelt szerepe. Más játékoktól

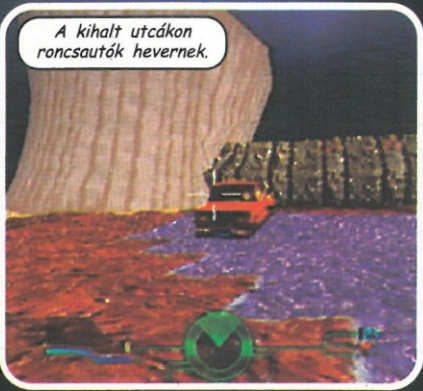
melyben az egész Földet - a szó szoros értelmében - egy förtelmes vírus lepi el. A vírus mint kiderül, mesterséges eredetű, egy örült elme szüleménye, így hát ránk hárul a feladat, hogy megszabadítsuk a világot ezt az egészet kiöltő megalomán tudóstól, és a teremtményeitől. A játékban egy doktornőt fogunk irányítani, aki mint az az introban látható, nem egészen önszántából ült arra

a lebegő harcigágyra, amivel a küldetéseknek neki kell fognia.

Remekül kidolgozott 3D-s terek felett száguldozhatunk, víruslepte összedőlő házak, roncsautók között furikázhatunk. Eközben különféle mutáns pókok, zombik, egy rakás ágyú, és efféle dolgok próbálnak minket megállítani. Grafikai-lag külön említésre méltók a fényeffektusok. Az utcai lámpák fényesen világítanak, az erős fények nem csak hogy

bevilágítják a környéket, hanem gyakran fénytörést okoznak a képzeletbeli kamera lencséjén. Nagyon fránkó, hogy a terepen szinte minden szétlőhető, a tűzek pedig egyszerűen elképesztőek: világítanak, lobognak, aztán elhalnak. Hasonló hatásokat eddig legfeljebb 2D-s játékokban láthattunk. A lángszórónk is például annyira profi, hogy még

az is jól kivehető, amint a rosszul porlasztott égő benzincseppek a földre hullanak. A hangeffektek hatalmas lökőket adnak a hangulatnak: szka-fanderes rohángáló emberké kiabálnak



A kihalt utcákon roncsautók hevernek.



A háttérben a kivetítőn az élő közvetítés fut.

erőssége van a játéknak: osztott képernyővel ketten is lehet egymás ellen játszani, sőt két gépet linkelve, akár négyen is.

A készítők egyértelműen játéktérmi hangulatot próbáltak biztosítani, s bár mérőföldkőnek nem lehet nevezni az Andretti Racinget, egy biztos: el lehet lenni vele.

andretti racing Kiadja: EOA
PLAYSTATION
81%



A cyberpókokkal kerüljük a találkozást.

A játék lényege végül is egyszerű, ám azt hiszem nem is kell ennél több: a megfelelő sorrendben kulcsokat, elemeket kell gyűjtenünk, amiket aztán el kell vinnünk a hozzájuk tartozó ajtókhöz, gépekhez. Igazi, gyors 3D-s akcióban lehet tehát részünk szuper grafikával - magyarul vétek lenne kihagyni.

blam! machinehead Kiadja: Core Design
PLAYSTATION
90%

Az Ocean már jó előre bevette a jónépet két szenzációs 3D-s akciójátékával, ám a kiadási időpontokat aztán tologatni kezdte. A két játék a Viper és a Tunnel B1, melyekből ez utóbbi végre megérkezett. A programban egy közeljövőbeli korrump, rothadó

tig. A jármű irányítása szerencsére abszolút kényelmes, oldalazhatunk vele, jól gyorsul, és a hátrálás sem okoz problémát. A kijáratokhoz vezető út persze nem egyenes: az alagút sok helyen elágazik, egyes részeket pedig jókora zsilipajtók

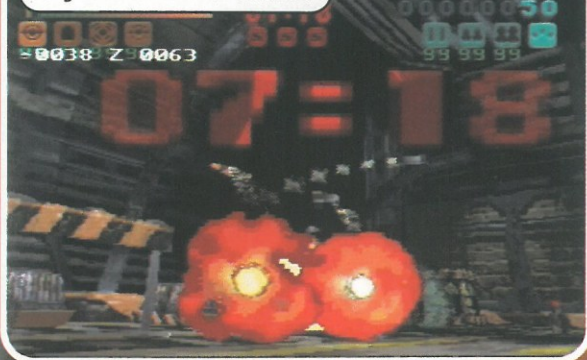
zárják le. Az ellenség vonatainak a felszámolásán kívül tehát ezeknek a zsilipeknek a nyitókapcsolójának a megkeresése lesz a fő feladatunk. A pályákon mindenféle ágyúk, rakétavetők, harcokocsik próbál-

tünk. A fegyverek kisebb ládákból rejtőznek, ezek szétrobbantása tehát feltétlenül ajánlatos. Ne nagyon lőjünk viszont a sugárveszélyes ládákra, ha ugyanis ezeket felrobbantjuk, utána sugártereftözött lesz az egész környék.

A játékmenet mint láthat egyszerűnek mondható. A kijárat megkeresésén kívül legfeljebb egy generátort kell felrobbantani, s a pályák sem túl bonyolultak. Ha azonban valaki mégis úgy érzi, hogy eltévedt, nem kell mást tennie, mint lenyomni a Selectet, amire azonnal bejön a már bejárt terep térképe. Ezen nem csak, hogy a saját pozíciókat láthatjuk (há-

Ráadásul nem csak a lámpákfényei vannak tökéletes effektussal ábrázolva, ugyanúgy megtörik a "kamera" lencsében a robbanások, vagy a mellettünk elsuhanó lézerlövedékek fényei is. A maximálisan megrajzolt és az említett módon árnyékolt poligonok így a zseniális fényeffektusokkal párosulva elképesztően élethű terepet alkotnak. A zenék pedig akár egy mozifilm zenéjének is beillenek. A Tunnel B1 azonban ritka játékok közé tartozik, ahol egyáltalán nem is figyelünk - az amúgy nem

A reaktor megsemmisítésével megkezdődött a visszaszámlálás.



A cél befogva, tűz!



TUNNEL

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

társadalom képét festik le, ahol egy diktátor kerül hatalomra, méghozzá egy hatalmas erejű fegyver segítségével. Az emberiséget immár végveszélybe sodorta ez az örült, itt az ideje tehát, hogy intézkedjünk. El kell pusztítani a fegyvert, ám ehhez persze a közelébe kell férkőzni. Az ellenség és közöttünk pedig ott húzódik a szinte áthatolhatatlan B1-es alagút...

A játékban egy lebegő harcokocsiba ülhetünk be, ezzel kell átküzdenünk magunkat minden egyes pályán a kijára-

nak minket megállítani, amikkel ha sikeresen kívánjuk felvenni a harcot, mindenek előtt fejleszteni kell a fegyverzetünket. Kezdetben csupán egy szimpla gépágyúval indulunk, de később ennek megsokszorozhatjuk a tűzerjét, és még egyéb elsődleges és másodlagos fegyvereket, rakétákat is felvehe-

romszöggel jelölve), hanem azokat a dolgokat is, amiket még meg kell keresnünk. Pirossal vannak az elsődleges, sárgával a másodlagos, zölddel pedig a bónuscélpontok jelölve. A jelölések formája lehet célkereszt, ami elpusztítandó célpontot jelképez; nyíl, ezeken a helyeken csak át kell haladni; és kör, ami felvehető tárgyat jelent. A kijárat helyét egy vörös X-szel jelöli a gép, ám ezt csak akkor közelítjük meg, ha már az elsődleges, és másodlagos feladatokat teljesítettük.

A német illetőségű Neon páratlan szép munkát végzett.

A játék grafikája - a képeinken mondjuk valószínűleg nem annyira látszik - átlagon felüli. A mozgás pedig roppant gyors. A Goraud shaded poligonok, és a csodás fényeffektusok megtették a hatásukat, egyáltalán nem azt érezzük, hogy komputer generálta folyosókon mennek. Koszos utcákon tankcsapdákat kerülgetve furikázunk, a közúti lámpasorok fénnel borítják be a terepet.

rossz - hangeffektusokra, hiszen a Terminátoros beütésű zenék 100%-osan biztosítják a harcikedvet. A játék kétségtelenül az egyik legszebb 3D-s akciójáték PlayStationre, ám úgy érzem azért egy kissé bonyolultabb, és változatosabb feladatokat kellett volna hozzá kitalálni.

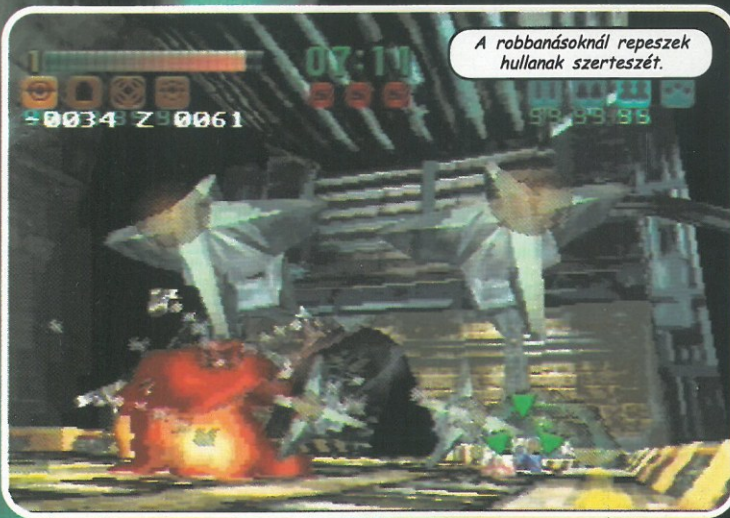
A rakétazápor megtette a hatását.



Érdekes a lámpák fényeffektusát szemügyre venni.



A robbanásoknál repesz hullanak szerteszét.



tunnel b1

Kiadja:
Ocean

PLAYSTATION

85%

A Yavarun bolygón ősidők óta négy faj él: a Tha'Roan, az Obblinox, az Eaggra és a Shama'Li. Minden fajnak vannak saját tulajdonságai és képességei, valamint természetesen saját történelmük révén egyéni céljaikért szállnak harcba. A Tha'Roan a Birodalom jelenlegi vezetője, természetesen célja a többiek legigázása. Az Obblinox a jelenlegi elit katonaság, ezért nem áll messze a hatalom átvételétől. Az Eaggra faj növény-szerű, rabszolgaságra kényszerített egyedekből áll, akik nagyszerű építkezők, de harcban csak számbeli fölényükre számíthatnak. Az utolsó faj a Shama'Li, amely a fajok harmóniájára törekszik, alapjában véve a békés megoldásokat preferálná, és igen járatos a mágiaiban. Alapjában véve mindegyik faj hasonló egységeket, katonákat, munkásokat képez ki, azonban azoknak általában mások az erősségei. A vezetőből mindig csak egy van, akire különösen kell vigyáznunk, mivel halálával a faj elveszíti utolsó reményét is. A munkások házakat, utakat építenek, ellenséges építményeket bontanak le, valamint szükség esetén meg is védik azokat. Továbbfejleszthetők (mint minden egység

ségben. Végül kiképezhetünk varázslókat is, a fajtól függően változó varázslatokkal. A két szintű mágus egyre magasabb szintű varázslatokat képes alkalmazni. Ha valamelyik megtanul egy varázslatot, utána mindki tudja használni, és azt mindenki megtanulhatja. Természetesen a varázslatok fajtája a fajra jellemző, tehát a Tha'Roanoknál elég kiterjedt harci varázssokkal, az Obblinoxoknál szintén harci és pusztító mágiaival, az Eaggra fajnál a természetet segítségül hívó és azt helyreállító varázssokkal, a Shama'Linél pedig főleg békés, gyógyító és "látó" varázssokkal találkozunk.

hatunk el (nem árt ezért minden szint teljesítése előtt állást menteni, mert lehet, hogy az utolsó pillanatban kiképzett és a következő pályára átvitt se-reg lesz a siker kulcsa). Játék közben a képernyőn megjelenő ábrák elég egy-értelműek, legfeljebb a klán vezetőjének neve és ereje látható, mellette az "Influence Flag Meter", amely pénzráfordítással (1000 pénzért 1000 pont), néhány hős felvételével és győzelmekkel növelhető, és a kutatás, valamint az egységek elvesztése csökkenti azt. Alatta a pénzmennyiség, térkép (melyen ugye a lopakodó egységek egy része nem lát-

szik), a megkezdett munkák és a kocsmában tartózkodó emberek ikonja, majd a kiválasztott egység adatai (rajza, hordozott tárgyai, egészsége és varázssereje - ami lassan újratermelődik - , valamint bio-kiegészítői - amelyik megvan, azt fehér keret veszi körül).

AZ EGYSÉGEK JELLEMZŐI

Az egységeket a következő jellemzők írják le: egészség, lopakodás (Masked - a térképen nem látszik, Disguised - sajátként jelenik meg, de ellenségként

Ha megcsap a változás

WAR W



Küzdelem egy sivatagi oázisért.

esetében, itt is általában több darab munkás/katona/varázsló szükséges ahhoz, valamint egy speciális épület, ahol kiképezhetjük a magasabb szintű "vezetőjüket", illetve néha elengedhetetlen egy kis kutatás is, tehát az adott egységet ki kell fejleszteni). Létezik ezen kívül minden fajnál zsoldos, aki nem fejleszthető tovább, viszont nem is mi képezzük ki őket, hanem a kocsmánkban jelentkeznek időről időre. Kiképezhetők ezenkívül felderítők is, akik általában gyorsak, látótávolságuk nagyobb, valamint rendelkeznek lopakodási képességekkel. Fejlettebb vezetőjük általában a kém, aki szinte észrevehetetlen, így képes feltérképezni az ellenséges bázist, valamint kifosztani a raktárakat. Harcos egységeink is vannak, szintén két erős-



Ő nem ellenfél, hanem akár csapattársnak is választható varánuszgyík.

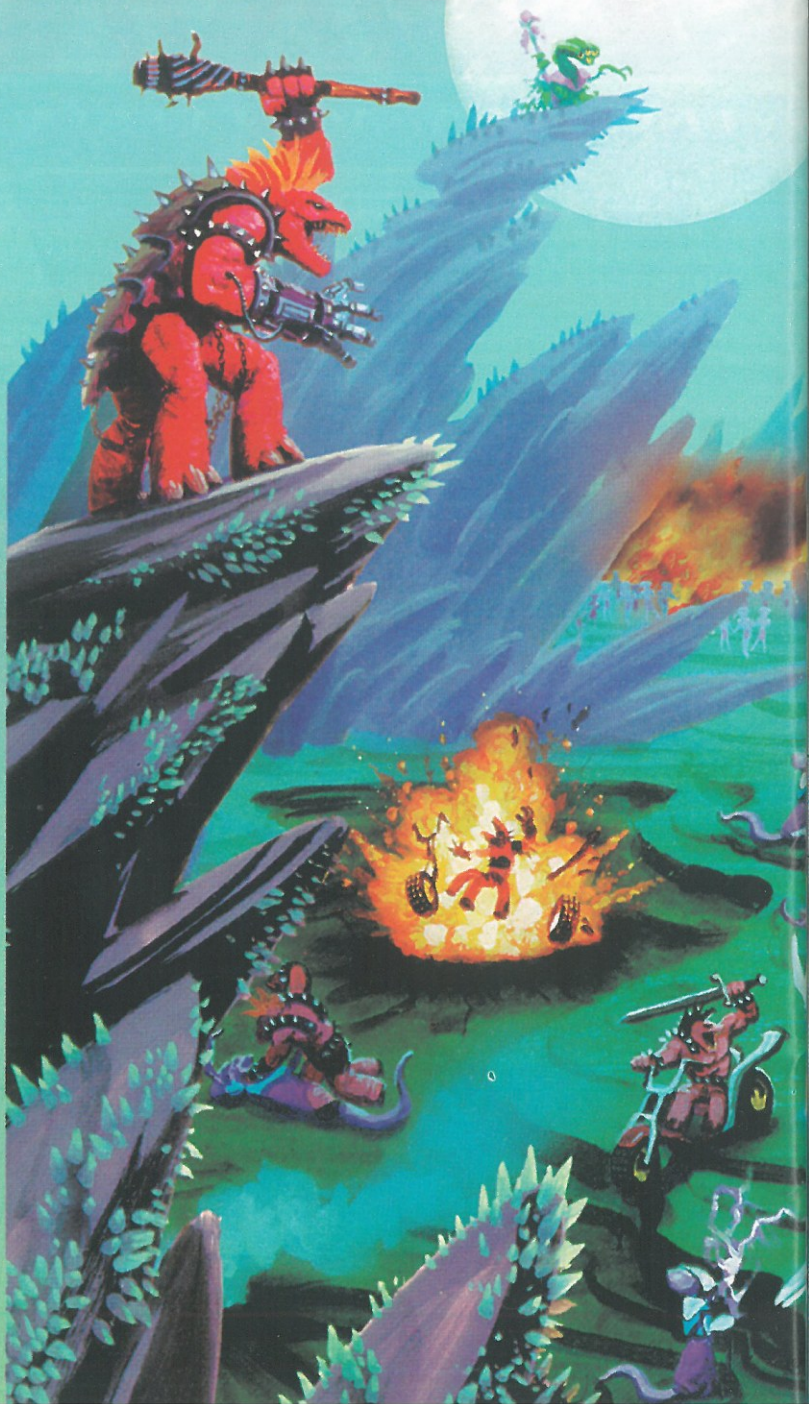
sok kincs megszerzése után jelentkeznek, és megkérik segítségük árát.

IRÁNYÍTÁS

A játék irányítása nagyjából megegyezik a Warcraftéval, lehet csoportokat létrehozni, illetve a vezetőre kattintva lehetőségünk van arra is, hogy az alá tartozó egységeket azok külön kijelölése nélkül irányítsuk. Minden küldetés előtt kijelölhetünk néhány egységet (akik az előzőből megmaradtak), hogy a következőbe is velünk tartsanak, így nagyobb sereggel indul-



A játékosok kijelölése, mozgatása és harcba indítása a C&C-hez hasonló technikával folyik.



látszik a térképen, Hidden - a térképen nem, a valóságban átlátszóan jelenik meg, Invisible - egyáltalán nem jelenik meg; saját egységeink körül sorra piros, sárga, kékeszöld és fehér háromszögek jelzik ezt a képességet), látótávolság, sebesítés (az egység portréja alatt jelenik meg), támadási távolság, tűzgyorsaság, teherbírás (munkásoknál kettő, egyébként általában egy egység), valamint a bio-kiegészítések, melyek az erőt (teherbírás), lopakodást, látást (minden lopakodó egység látható az egység látótávolságán belül), gyorsaságot és ellenállást (pajzs és lassú gyógyulás) növelik.



Tuskófej elégedetten szemléli ellenfele megsemmisülését.

KUTATÁS

A kutatásról annyit, hogy csak azok az egységek kutathatnak, akik valamilyen kiképzést kaptak egy épületben, és csak ott, ahol azt a kiképzést kapta (értelem-

szerűen így más kutatási területeket jelölhetünk ki). A kutatás általában történik, nem valamit kutatnak, hanem az általános műveltséget növelik, amiből lassan kiszül néhány találmány. A kutatás ára fajtól és kutatási helytől függően 5000-6000 "Influence" pont (4000 a kutatás kezdetén levonódik, a többi folyamatosan). Ha ez az érték maximumon, tehát 5000-en áll, a klán vezetője képes előcsalni a "battle cry" nevű diadalordítást, amikor a még továbbfejleszthető egységek és a hősök újult erővel harcolnak, sebek kicsit begyógyulnak, erejük megnövekedt csak 30 másodpercig, mely után az Influence nullára esik vissza.

ÉPÜLETEK

- **raktár vagy bázis** (Citadel, Stronghold, Plantation, Sanctuary): a legelsőként felépítendő épület. Munkásaink ide hozzák a kitermelt fát vagy ásványokat, ami itt tárolódik addig, amíg építkezésre vagy kiképzésre, kutatásra nem kell a pénz. Az ellenfelek által elhullajtott bio-kiegészítőket is ide kell hozni, mivel azok csak pénz formájában használhatóak fel, nem építhetjük be egységeinkbe.
- **kocsmá** (Grande Parlour, Mead Hall, Watering Hole, Hostel): munkások és harcosok, esetleg hősök által lá-



Meghatódottság nem olvasható le az öslényszerű alak képéről, pedig éppen kitűntetést vesz át.

toogatott hely. Az itt megjelenő alakokat felvehetjük sorainkba, vagy elküldhetjük őket. Azt, hogy kiket lássunk vendégül, a klán vezetőjére kattintva állíthatjuk be (munkásokat, hősöket, katonákat, vagy mindenkit).

■ **házak** (Manor, Dormitory, Greenhouse, Shelter): fajtól függően három-négy-öt embernek kell egy ház. A kocsmában csak akkor vehetünk fel valakit, ha még jut neki hely.

■ **gyárak** (Laboratory, Garage, Plant, Guild House): fejlettebb munkásokat képezhetünk itt ki, valamint bio-kiegészítéseket fejleszthetünk, illetve egységeink is itt gyógyulnak.

■ **katonai iskolák** (Academy, Military Base, Garrison, Outpost): munkásokból harcosokat nevelhetünk, valamint kutathatunk is. Jó minél előbb felépíteni.

■ **vallási helyek** (University, Cathedral, Conservatory, Temple): varázslók és varázslatok kifejlesztéséért és kiképzéséért felelős épület. A katonai iskola után kezdjük el felépíteni.

■ **falak és támadó falak**: ez utóbbiról annyit, hogy energianyalókból áll,

tehát átjárható, de a támadónak igen nagy sérüléseket okoz.

- **utak, hidak, aknák**: az egységek mozgását gyorsítják, vízen átkelést tesznek lehetővé, illetve az ellenség számára láthatatlan kellemetlenséget jelentenek.

JÁRMŰVEK:

- **csapat szállító autó**: maximum négy egységet szállíthatnak, de legalább egy kell a vezetéséhez.
- **harc csónak**: mint az autó, ez is négy egységet szállíthat. Kis hatótávolságú gyorsfúzelő gépgágyája van.
- **csatahajó**: mint a csónak, de nagyhatótávú rakétával felszerelve, erősebb páncéllal.



A folyóparti település stratégiai szempontokból nagy jelentőségű lehet.

■ **komp**: ezeket nem lehet építeni, "független vállalkozók". Két adott pont között szállíthatnak el maximum négy egységet, 100 pénzért.

■ **felderítő robot**: kis repülő csészetalj, teljesen fegyvertelen. Cikkcakkban repülve felderíti a terepet, majd üzenetanyagot kifogytán leesik és vége.

■ **támadó robot**: az előbbi testvére, mely adott célra repül és ott felrobban. Repülés közben nem lehet őket becélolni.

☉

A játék véleményem szerint jobb, mint a Warcraft, ugyan nem szeretem a szerepjátékokat, de ez mégis olyan könnyen irányítható, logikus, szép és hangulatos, hogy esetében szívesen teszek kivételt. Ajánlom mindenkinek.

war wind Kiadja:
Mindscape



486/66
4MB RAM
SVGA
2XCD
5B, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Warcraft rajongók
figyelmébe is ajánlható.
Nem fognak csalódní.

87%

1998 Detroit. A város utcáin egy veszedelmes "dögvész" pusztít: a külváros könnyen befolyásolható bandáit egy új szekta keríti hatalma alá. Tagjait, a **sectoidokat** csupán egy cél vezérli: elpusztítani az egész civilizált társadalmat. A rendőrség gyakorlatilag megsemmisült, már csak kisebb katonai csoportok állnak ellen. A sectoidok egy titokzatos vas istent imádnak, amit ők **Deck** néven emlegetnek. Hogy kicsoda, vagy mi-csoda ez a Deck, ennek a kiderítése lesz a feladatunk **Ted Irvine**, a magányos helikopterpilóta bőrébe bújva. Ted kezdetben nem sokat törődik a szektával, csupán elvégzi azt, amiért megfizetik. Történetünk elején egy mentőakcióra indul, ám a sectoidok által megszállt raktárnál teljes kihaltság fogadja.



Ted munkához lát.

"Semmi sem tud erre az élményre felkészíteni..." hangzik a Virgin reklámszövege, és miután teszteltem a játékot, nagyrészt igazat kell hogy adjak neki. A Full Motion Videón alapuló játékok nem tartoznak a legkomplexebb programok közé, ám a Hardline-ban remekül ötvözték a lövöldözős akciókat a kaland elemekkel. A játék nagy része lövöldözésekből áll, ám ezek nem a Mad Dog féle teljes mértékben a helyszínen felvett technikával készültek, hanem blue box megoldással, vagyis az ellenfelek úgy vannak "odavetítve" az előre felvett hátterekre. Mindez első hallásra nem túl biztató, ám a Cryo remek munkát végzett: az ellenfelek egyáltalán nem ütnek el a háttértől, sőt... Ennek a megoldásnak köszönhetően a már megtisztított terep - tárgyak után kutatva - újra végigjárható, magyarul a program akció- és kalandjáték egyben. A játék készítésében több mint száz ember vett részt, két órá-

nyi videóanyag lett a 3 CD-re felkarcolva, nem szólva a rengeteg komputergenerált animációkról és a speciális effektusokról. A tökéletes összkép érdekében a készítők fantasztikus ötleteket vetettek be. Ilyen például, hogy az "elágazásoknál" még az állóképek is animálva vannak, azaz egy-egy felvett háttérre. Mindez első hallásra nem túl biztató, ám a Cryo remek munkát végzett: az ellenfelek egyáltalán nem ütnek el a háttértől, sőt... Ennek a megoldásnak köszönhetően 100%-osan folyamatosnak tűnik az akció. A másik dolog, ami eléggé meglepett, hogy az átvezető jeleneteknél még arra is gondoltak, hogy Ted mindig az éppen használatban lévő fegyvert szorongassa, vagyis egy-egy ilyen jelenetet akár négyszer-ötször is felvettek. A program irányítása igen egyszerű: a lövöldözésen kívül a space-szel behívhatunk egy menüt, itt a SYSTEM-nél a load/save opciókhoz jutunk, a CONTROL alatti gombokkal újrajátszhatjuk vagy átugorhatjuk az aktuális jelenetet, az INVENTORY-val pedig a tárgyaink, fegyvereink közül válogathatunk. Az inventory-t és a load/save opciókat azonban egyszerűen, csak a kezdőbetűiket leütve is elérhetjük. Most pedig nézzük tovább a történetet.



Kate eleinte Tedet is sectoidnak nézi.



Kate céllövőtudománya Ted arcára van "írva".



Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok.



Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok...



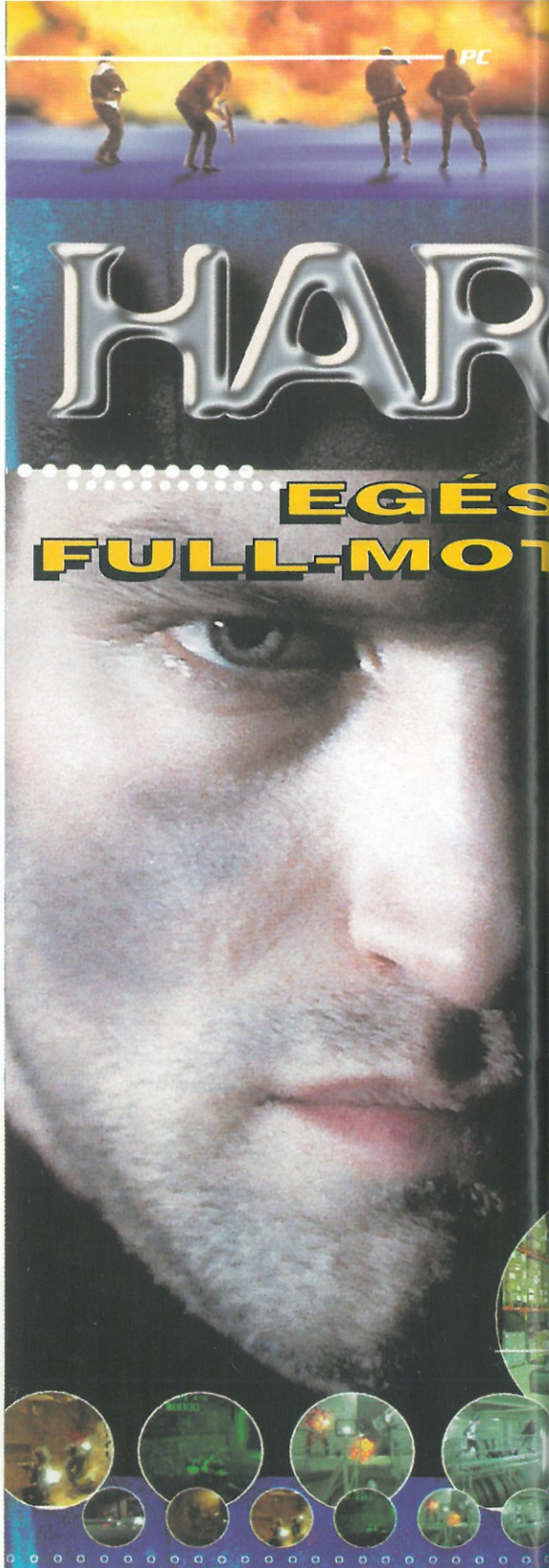
Egy kis eső persze nem szakítja félbe a bulit.



A sectoidoknak úgy tűnik nem volt kedvük liftezni.

A házban, jobbra megtalálhatjuk a lányt, aki segítséget kért, ám már halott. Közben két sectoid érkezik, akiket miután likvidáltunk, kutasunk át. Egy kulcs és némi muníció kerül elő. A kulcs a másik szobában nyitja az ajtót, melyen keresztül a szekta egyik gyűlésére jutunk. Hamar észre vesznek minket, így megkezdődik az első jelentősebb tüzharc. Hátráljunk visszafelé a helikopterhez, s közben vegyük fel a földről a pisztolyhoz való kiegészítő gránátvetőt. Az ilyen földön heverő, és a sectoidok által elejtett fegyvereket mindig vegyük föl, erre a későbbiekben nem fogok kitérni. Kilépvé az udvarra, a sectoidok épp azon fáradoznak, hogy a levegőbe röptessék a járművünket, csak épp nem a rotorja segítségével. Végezzünk velük! A kocsit ellen gránátot használjunk. A csata végén hősünket leütik, s hamarosan a lázadók kezeli között eszmél. A főnökük, **Morgan** Tedet is sectoidnak nézi. Verjük ki a mellettünk álló lázadó kezéből a fegyvert, így végre bebizonyítjuk, hogy azonos oldalon állunk.

Az egyik lázadó, **Lars** elvezeti hősünket pihenni, s közben elmondja, hogy alázadók sectoidok vezetőjét, **Ysset** akarják likvidálni. Ted ezután elég furcsákat álmodik egy autóbalesetről. Reggel a sectoidok ébresztik. A folyosó végén találhatunk ro-

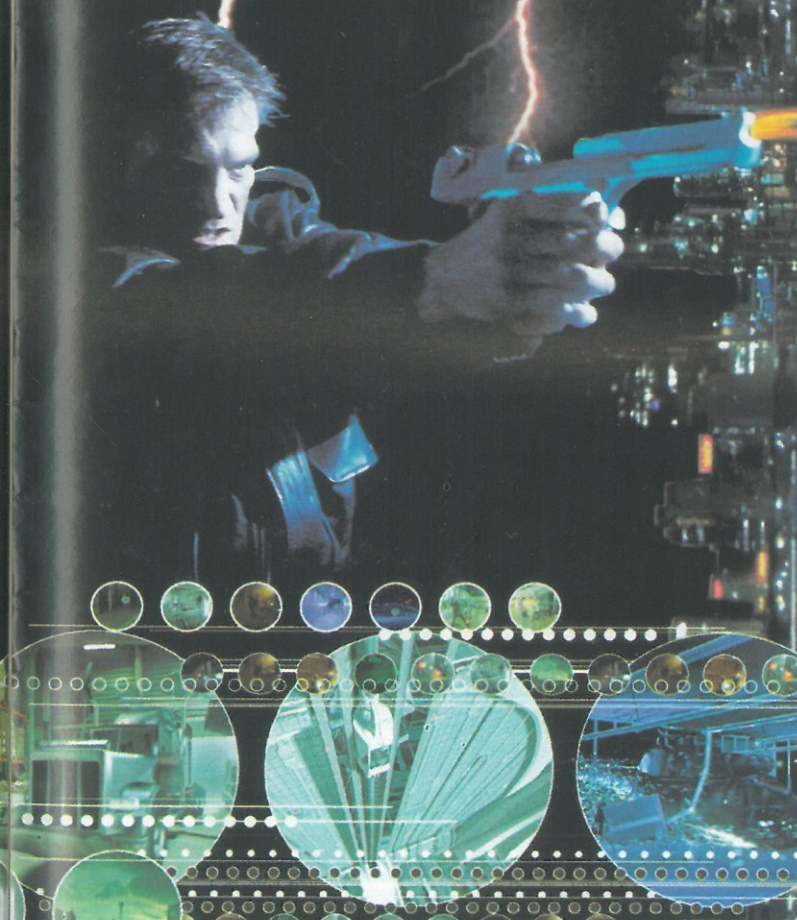


EGÉS
FULL-MOT

banószert, ezzel berobbanhatjuk a nagy vasajtót. Mögötte a földön egy gázálcot fekszik, ezt persze vegyük fel. Balra, Morgan íróasztalán egy papírt találhatunk egy bizonyos segélykerő rádiófrekvenciával, a fiókokból pedig egy elemlámpa és egy kódkártya kerül elő. Az utóbbival a további zárt ajtókat tudjuk nyitni. A kódos ajtó utáni elgázosított folyosónál használjuk a gázálcot, majd a folyosó végi szobában lépünk kapcsolatba rádióval a lázadókkal. Miután megtudtuk a kódot az ajtóhoz, menjünk vissza, és üssük be. A sötét folyosón használjuk a zseblámpát. Hamarosan egy rács állja el a felfelé vezető utat, s amikor megpróbáljuk kirúgni, egy lány jelenik meg ránk szegezett fegyverrel. Ne tegyünk ellene semmit, így miután átkutat minket, megnyugszik, s segít továbbmennünk. Fent azonban mindketten a sectoidok csapdájába sötétünk be.

HEADLINE

SZ ESTÉS TION KALAND



Tednek még az átvezetőjelenetknél is mindig az aktuális fegyver van a kezében.



A börtönben ismét találkozunk Morgannel, aki azonban átállt a sectoidok oldalára, majd folytatódik Ted álma. Ezúttal a gyerekkoráról álmodik, majd egy idegen gépről, ami behálózza őt. Miután hősiünk felébredt, próbáljuk meg felvenni a rács mellől a pisztolyt, s láss csodát: **Ted az akaraterejével vonzza magához a fegyvert.** Hamarosan egy kapcsolótáblás ajtóhoz érünk, ezt próbáljuk kinyitni. Nem fog menni, tehát induljunk el a másik irányba. Az egyik folyosón hordók állják el az utat, robbantsuk fel őket. Továbbhaladva egy na-

gyobb terembe érünk, ott jobbra fordulva egy kis ládát találhatunk a földön. A ládától balra egy sectoidtól egy vakító-díszket, és a láda kulcsát vehetjük el. A kulccsal nyissuk ki a ládát, amiből a kapcsolótábla kódja kerül elő. A papírt használjuk a táblán, s már is továbbmenetünk. Balra egy géptermén áthaladva egy köteles horgot találhatunk. A kapcsolótáblás ajtótól jobbra egy helyen Ted felnéz a plafonra, ott használjuk a horgot. Fent a már látott lánnyal futunk össze, aki ismét bajba kever minket, s az összes sectoidot ránk uszítja. A végén meg kell küzdenünk a bandafőnökkel is. Ha vé-



Ted álma elég bizarr... talán túl sok X-aktákat nézett.

geztünk, egy kamion tör be az épületbe, ezzel távozzunk. Útközben végre megtudhatjuk a lány nevét: Catherine.

A lázadók bázisán ismét továbbálmodik Ted, s reggel ismét a sectoidok támadására kell ébrednie. Harc közben kiderül, hogy **Ted ölni is képes a pszichotikus energiájával.** Visszafordulva majd találhatunk fémtalpacokat, ezzel átkelhetünk a kiömlött savon. A hatalmas páncélajtót, ami mögül egy robot próbál tüzet nyitni ránk, azonnal zárjuk le, majd az ajtó melletti gombbal nyissuk ki a rejtett ajtót. Ott egy új fegyvert találunk, amivel végezhetünk az ajtó mögötti robottal, és továbbmehetünk. A következő felvehető tárgy a fémbetűk lesznek, amikből a JOE szót kell kirakni a lángoló ajtótól balra lévő falra. Így egy újabb ajtó nyílik ki, s később egy tűzoltókészülékre akadunk. Ezzel oltjuk el a lángoló ajtót, s hamarosan kijutunk az épületből. Szakadó esőben a parkolóban folytatódik a harc, ahol végül egy ismeretlenlennel találkozunk. Vagy csak képzeltek volna? Ted ismét látomásokból ébred. Visszatérve az épületbe fura kölykökkel futunk össze. Az egyikük, egy világitó szemű srác azt jósolja Tednek, hogy a múltban keresse a végső megoldást. A gyerekek eltűnnek, viszont megjelenik Lars és Kate, akik miután beszéltek Teddel, úgy döntenek mindnyájan elutaznak Ted szülővárosába, Chicagoba.

Chicagóban Lars barátjához, Kodohoz mennek, aki a komputerével átvizsgálja Ted agyát. Az eredmény mindenkit meglep: Ted néhány millió agysejtjét **elektronikus chipekre cserélték ki.** Hogy kinyomozzuk, mi a fene is ez, be kell jutnunk a

korunkban kísérleteztek rajtunk. Időközben azonban megjelenik a katonaság, de ami rosszabb, a szekta emberei is... Larsot Morgan átállítja a szekta oldalára, Kodot megölik, amikor pedig Ted a parkolóban a kocsija felé küzd magát, Kate-et Lars viszi el, mint ahogy azt már meg is álmodta. Ne lőjünk rá, csak feleslegesen uszítanánk magunkra a sectoidokat. Ted a katonai labor felé veszi az útját. A labor kódos ajtaját az akarátával nyissuk ki. Tedet meg is ismeri az ottani komputer, s megtudhatjuk a múltjának a részleteit, ám a körtörténeti fájlja hibás. Távozzán Lars fogad minket egy rakás sectoid társaságában. Sikerül azonban kivonnunk őt a Deck hatása alól, így együtt folytatjuk a harcot. Hosszas csata után a parkolóban megküzd egymással Lars és Morgan, s a harc végül mindkettőjük halálával végződik.

Teddel ezután üljünk helikopterre, és keressük fel Yselt. Hosszas légi csata után egy háztetőn mérkőzhetünk meg vele. Az energianyálbjai ellen csakis a **pszichotikus energiánkat használjuk.** Ha sikerült Yselt kinyírunk, Ted kiszabadítja Kate-et, ám nem nyugszik, míg meg nem tudja nyitni a Klinikai fájlját is. Ez az itteni géppel végül sikerül, s kiderül a rejtély: **Deck, azaz a 0-E.C.K. fedőnevű páciens nem más, mint Ted bátyja, Mark,** akinek szinte az egész testét elektronikus részekkel cserélték ki. Ted úgy dönt megpróbálja megmenteni a bátyját, s elindul Deck rejtekhelye felé, a metró alá. A rejtekhelyet majd a **vágányoknál** keressük. Decknek persz esze ágában sem lesz a saját elveit feladni, így természetesen befejezésül vele is meg kell küzdeni...

hardline

Kiadja:
Virgin



**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA**

**Izgalmas akció, remek
effektek. Minden megvan,
ami egy jó FMV játékhoz kell.**

87%

Virtua Fighter

Kids



Lau már gyerekkorában is bajszot viselt.



Akira itt nincs túl jó kedvében.

A Virtua Fighter második része kétségte-
lenül az egyik legjobb verekedős játék
Saturnra. Japánban a játéknak olyan nagy
sikere van, hogy a Sega - különböző élet-
nagyságú óriásposzterek, meg műanyag
figurák segítségével - egész kultuszt terem-
tett egy-egy VF szereplő köré. Ha mindezt
figyelembe vesszük, akkor már nem is
olyan furcsa az a magyar szemmel amúgy
elképesztőnek tűnő ötlet, hogy a szerep-

lők megküzdjenek egymással a szó szo-
ros értelmében gyerekeffel is.

A figurák - akár egy japán stílusú rajzfilmben
- piciny testet, és hatalmas fejet
kaptak, szép nagy, ártatlan szemekkel.
A hátterek - bár a jellegüket meghagyták -
szintén elvesztették a komolyságukat, inkább
játészörfőre emlékeztetnek. Ezel szemben
amennyivel kisebbek a szereplők, annyival

Az egész játékra jellemző a humoros és
jópofa "tálalás", az options képernyőn
például időnként, spontán átmászkálnak
a srácok. A játék közben animációk pedig
nagyon aranyosak. A szereplők arcki-
fejezései mindig az adott mozdulat szerint
alakulnak, ütésnél viécsorogznak, talá-
lat esetén keserves képet vágnak, ha
pedig egy új belépő érkezik, csodálkoz-
nak, ki lehet az.

Befejezésül pedig egy különös cheat: hásó
nézetből, az adott szereplőnek csupán a fehér
vázát látva küzdhetünk, ha a karakterválasz-
tás után a küzdelem kezdetéig nyomva tartjuk
a felső gombokat.

virtua fighter kids Kiadja: SEGA

S A T U R N

89%

Jól bevált recept, hogy ha már nem tudsz
eredeti játékot alkotni, akkor a körítéssel
keltsd fel a vásárló érdeklődését. Ezt a sé-
mát követte a japán illetőségű Victor Com-
pany is, hiszen a Highway 2000 dobozáról
a száguldó autósodák mellett gyö-
nyörűbbnél gyönyörűbb fürdőru-
hás bombázók mosolyognak
ránk. Ha pedig megfordítjuk a dobozt, a
következő ajánlást olvashatjuk: élvezd a
verseny izgalmát, légy az
első, hogy elnyerd a
lányok elismerését!
Mindez még biztató-
an is hangzana, ám ha
lejjebb pillantunk, a kipi-
pált 11-es korhatárából már következte-
tünk, hogy a lányok telege ruházatának a le-
hullására azért senki se számítson, vagyis
az "elismerés"
csupán ilyen ál-
lóképekben me-
rül ki.



kat követő szűk útszakaszok miatt, addig az
azt követő három pályát röhögve végigszá-
guljuk. A kocsik viselkedése szörnyű, a



Nehezen, de végül sikerült ezt a kanyart is bevenni.



Az ellenfeleket persze mindig a kanyarokban érvük utol.

A játék maga egy erősen
középszerű autóve-
seny, igencsak átlagos grafiká-
val. A háromféle
autó kidolgozá-
sa mondjuk elég
szép, bár igen
zavaró, hogy a
kerekek gyakran
"beleolvad" az
aszfaltba. A te-
rep részletessége már kevésbé kielégítő,
minden nagyon szögletes, például csupán
egyfajta hirdetőtábla ismétlődik. A pályák
formájának megszerekesztése szintén ama-
tör munkára vall, míg a második pályán a
hajunkat tépjük a sűrű kanyarok, és az azo-

valóságához semmi közük. A rajtnál
például a gyorsulásból itélve Toyota he-
lyett inkább egy hengerefejes Zaporozsec-
ben érezhetjük magunkat. A kanyarbevétel-
ek pedig egyszerűen röhejesek. Egyáltalán
nem kell figyelni a sebességre, csupán a

megfelelő időben ráfékezniük, s
így megcsúsztatnunk a kereke-
ket. Csúszkálva aztán könnyedén
bevehető még a legkeményebb
"S", vagy 180 fokos tükanyar is.
Hát ez felettébb furcsa... No
azért ne gondolja senki, hogy
nincs semmi nehézség a játé-
ban, a programozók gondoskodtak róla az
ellenséges autók személyében. Ha ugyanis
előzés közben az ellenfélnek vagy a falnak
ütközünk, csakúgy mint a Ridge Racerben,
közel 0-ra lassulunk. Azaz egy-két hiba, és
már veszített állásunk van, hiszen a to-

vábbjutáshoz az
első három között
kell végeznünk.
Nem szóltam még a
hangeffektokról, de en-
nek is csak egy oka
van: felejthetőek. Vi-
szont jó dolog, hogy
legalább van a játékban
kétjátékos, osztottké-
pernyős üzemmód is. A
Highway 2000 tehát ki-
zárólag azoknak ajánl-
ható, akiknek sok pénzük
van, és nem tudják
kivárni a Daytona CCE megérkezését.

highway 2000 Kiadja: JVC

S A T U R N

62%

COMIX CORNER



Nyájas olvasó! Ím eljött a november, s elhozta az új 576-ot az új Comix Cornerrel egyetemben. Remek. Eme bájos, mondhatni idilli összképet egyetlen apró nüansz zavarja csak meg: már megint bevezetőt kell írnom. Holott én, a legtöbb hasonlószerű újságíróval egyetemben utálok bevezetőt írni. Főleg így november táján, mivel az évnek eme különösen visszataszító szakában nem történik semmi. Abszolúte semmi. Na jó, a filmvásznon városnyi UFO-k kergetnek részeges veteránokat és Bill Clinton klónokat. Még-hogy az "év filmje" (forrás: duplaszám, Comix Corner)...

GRENDEL TALES

Kétlem, hogy a Dark Horse Grendel Tales nevezetű sorozatát túl sokan ismernék kis hazánkban. Szó mi szó, a legutóbbi időkhöz én se nagyon hallottam felőle, elvégre az efféle "kis" címek hajlamosak megbújni a Spawn vagy Star Wars füzethegyek árnyékában. Azt mondtam

volna, hogy kis cím? Csak mivel felénk az, mivel a Grendel Tales egyike a legigényesebb sci-fi sorozatoknak, s Amerikában elég komoly népszerűségnek örvend.

Maga a történet valahol az 1960-as években kezdődik, s bő 700 éven át hömpölyög. Tanúi lehetünk a mammutcégek felemelkedésének és bukásának, az atomháború utáni barbár kornak, s végzetül az első Grendel Kán, Orion Assante hatalmas birodalmának. Megismerhetünk egy idegen, veszedelmes világot, ahol a rádióaktív romok között mutánsok és vámpírok küzdenek a Kán katonái ellen. Egy világot, ahol már régésrég értelmét veszítette a szó: jó és rossz. Egy világot, ahol egyetlen dolog számít: a túlélés.

Jelen pillanatban három Grendel Tales albumhoz lehet hozzájutni, s ezek közül tán a legérdekesebb a **Grendel Cycle**. Ebben a vaskos kis füzetben megtalálhatjuk a Grendel ciklus teljes történetét, igen gazdagon illusztrálva. Műfaját

tekintve a Grendel Cycle egy grafikus antológia, mely nélkül bizony elég nehéz lesz átlátni a világ történelmét. A **Warchild** viszont már egy klasszikus sci-fi képregény, Orion Assante fiának és cselszövő hitvesének története. Eme album már vastagsága alapján (nem kevesebb, mint 260 oldal) is figyelemre méltó, de a dinamikus történet, a kidolgozott jelleme és a hangulatos rajzstílus együttese az, ami kiemeli a hasonlószerű képregények tengeréből. E rövid ismertető végére hagytam a szívmeghez legközelebb álló albumot, a **Devil and Deaths** nevezetűt. Ez a történet, hogy is mondjam... Felér egy igen kemény mélyütéssel. Ha a "Nyugaton a helyzet változatlan" csöppet sem rózsaszínű hangulatát összevegyítjük mondjuk a "Hetedik"-kel, nagyjából akkor kapunk valami hasonlót... Maga a sztori és a rajz két horvát fiatalember nevéhez fűződik, akik igen sokat merítettek a polgárháború történeiséiből. Ennél hatásosabb és megren-

dítőbb képregénnyel én eleddig még nem találkoztam, a komolyabb műfajok kedvelőinek csak ajánlani tudom.

A ZSOLDOS (MERCENARY)

Tán néhány veterán képregény-gyűjtő még emlékszik Segrallés "Zsoldos" című sorozatára, melyből egy rész valamilyen fatális véletlen folytán magyarul is megjelent. Ez persze nem épp mostanság történt, hanem úgy 1989 táján. A folytatásokat persze már nem adták ki, pedig a Zsoldos a maga műfajában egyike a valaha készült legjobb sorozatoknak. Elsősorban a klasszikus fantasy szerelmeseinek a szívét dobogtathatja meg, bár a gyönyörű festett képek láttán nem egy "technokrata" ismerősöm csöppent már el. Jelen pillanatban nem kevesebb, mint négy különböző album található a Troll Képregénytárban. Sárkányok, bűbajoság, gonosz varázslók és csabos amazonok - igazi Conan-hangulat. **T.J.**



LÁNCREAKCIÓ

Hilya Zolee! Remélem ez a levél egy kicsit más lesz mint a többi. Ezt most megpróbálom egy kicsit másmilyenre gyúrni, mint amilyeneket a Csevegőben olvashatunk. Szóval leszögezném, hogy ez a levél NEM a Csevegőbe készült, hanem NEKED (azért ne aggodj, lesz olyan rész is, amit az olvasóknak szánok, hogy hadd gondolkozzanak el rajta). Kicsit furcsa lehet, hogy egy 14 éves srác ilyeneket ír, de azért remélem, hogy nem fogsz ki nevetni. Ez amolyan pszichológiai elemzés (na ne gondoj semmi komolyra). Ha fontosnak és említésre méltónak találod a levelem, akkor tedd be a Csevegőbe, de légyszíves ne vedd meg az említést, csak az álnevemet (csak azért, mert van az embernek egy csomó hülye osztálytársa, akik rendkívül kitartóan tudják cikizni az embert, ha ír valamit, amit komolyan is gondol). Azt szeretném, ha leírnád egy sorban, hogy elolvastad a levelet. Ez már elég.

A levél fő mondanivalója az, hogy: NA VÉGRE! Na végre, hát most már én is kezdem érteni, hogy miért is állítják olyan sokan azt, hogy szuper a Csevegő. Az októberi szám Csevegője TÉNYLEG szuper volt. Elárulom, hogy miért: mert most azt irtad le, amit te akartál, ami kikiváncsolt belőled (mint egy jó egészséges büfi). Az olvasói levelekre sokkal nehezebb válaszolnod, mert ha Beviz Elek leírja, hogy a kutyájának a szőre miért nő befelé, akkor erre te mi a rákot tudsz mondani? Semmi hasznosat. Ezért jó tanácsként azt mondanám, hogy inkább olyan leveleket válassz ki, amiknek van mondanivalójuk és tudsz hozzáfűzni valami értelmeset. Persze kell egy ilyen rovatba humor, de tapasztalatból tudom, hogy ha arról kell írnod, amit fontosnak és hasznosnak tartasz, akkor abba sokkal több humort tudsz belecsempészni. Ez meg is látszik az októberi Csevegőn. Betegre röhögtem amikor Bill Gates és a kedves pécés végbélnyílásának szoros kapcsolatáról, vagy éppen a mai faszagyerek zizegős mackóján keresztül édesded tökvakarásáról írtál. Azért van jó néhány levél, amit vétek lenne kihagyni, pedig semmi értelmeset nem hord össze.

A B ponthoz (TISZTELET) szereték hozzáfűzni valamit. Te azt irtad, hogy nem becsülik a mai fiatalok a programokat, meg hogy régen még a nosztal-

gia kedvéért is elővették a régi programokat is. Ma már a proggik ára a 10-12.000 forintok is meghaladja, így nem esoda, ha mindenki csak az abszolút tökéletes és szuperjó programokra adja ki a nehezen összegyűjtött pénzét. Ebből következik, hogy nincs igazán sok programja az embernek, amiket a nosztalgia kedvéért elővehetne. A lemezes játékok meg hol vannak már. Sokszor lenne kedvem eljátszogatni egy X-Winggel, vagy valami még régebbi programmal, és akkor döbbenek rá, hogy az már a múlté. Ma már a haveroktól sem tudom beszerezni. Aztán van egy másik dolog is. Nevezetesen akiknek megakadt a gigás vinyó, meg valami izmosabb gép, azok már megpróbálnak lépést tartani a korrallal. Megjelenik egy jó játék, akkor azt a haveroktól, vagy valami CD kölcsönzötől be lehet szerezni, de ez betölti az egész vinyót, és ha megjelenik valami más, akkor ahhoz ezt le kell törölni. Meg így gyakorlatilag egy csomó játékhoz hozzá tud jutni az ember és így nem is igazán becsüli meg őket. Aztán mostanában végigjátszol valamit, és kidobhatod, mert már nem igazán tud olyasmit a program, amiért még foglalkoznod kellene vele. És az utolsó probléma, hogy az ember megszokja a poligonos, texturázott, tökéletesen árnyékolt, zimmelt-zoommolt játékokat, és aztán már a nosztalgiazásakor ezek hiánya zavarhatja.

A másik dolog a HAVERSÁG. Hiába próbálsz meg emberségesebb lenni ebben az agresszív, hatalomra vágyó és pénzéhes világban, nagyon nehezen találsz embereket, akikkel olyan - általad leírt - baráti kört alakíthatsz ki (lásd felfebb, amit egy zárójelben írtam az osztálytársaimról). A géppel kapcsolatos ismerőseim nagy része vagy teljesen becsúszkál a gépre, vagy pedig számára az emberi értékek egyetlen meghatározója a gép minősége. Ha jobb a gép, akkor irigykedik, és csak akkor boldog, ha ő a maximum. (A következőket esetleg be rakhatod az újságba, hogy az illetékesek elgondolkozzanak rajta) a NAGYVONALÚSÁGRÓL: a pécések és szerintem mások is a játékok terén általában függnek valakitől. A lánc csúcsán foglalnak helyet azok, akiknek önálló kontaktaik vannak. Ők nem függenek senkitől, és ők általában azok a még több hatalomra vágyó egyének, akiket úgy "kellene farpofán csapni, hogy..."

A lánc legalján foglalnak helyet azok, akiknek nincsenek kapcsolatai. Arról álmodnak, hogy egyszer majd önálló kontaktaik lesznek, és majd ők zsigerelik ki azokat, akik eddig őket. Nektek azt tudom mondani (mert én is voltam a lánc legalján), hogy legyetek türelmesek, barátságosak és ne szidjátok azokat, akiknek van kapcsolata, hanem próbáljátok meg őket megcélozni. De ez ne jelentse azt, hogy mindenkinek lefekszetek, hogy mindenkinek nyaliztok! Átmenetileg ez könnyebb megoldás, de hosszú távon nem. Egy idő után már mindenki belétek törli a lábát, ha ezt csináljátok. A lánc közepén vannak a szerencsések, mert ők általában nem parasztkodnak másokkal, mert tudják, hogy az milyen. Ezért megosztják másokkal az anyagaikat és egyszer valaki, akivel eddig jóban voltak, a legnagyobb báró lesz, s akkor eljön a paradicsom. Ez így leírva nagyon száraznak és üzletinek tűnik, de közben ugyanis haverság lesz a kapcsolatokból - még akkor is, ha ő a legnagyobb gema az osztályban.

Egyébként mélyen egyetértetek a Csevegőben leírtakkal, mind a A, B, C, D, DZ, DZS pontokkal. Ezek azért jók, mert elgondolkoztatják az olvasókat. Mindenki, akibe szorult egy kis emberség és intelligencia, elgondolkodik azon, tényleg milyen király lenne, ha ez ma is így lenne. És ha elég akaratos van az embereknek, akkor ezt meg is lehet valósítani! Szóval időnként egy ilyen hangulatú cikket is be kéne csempészni az újságba. Aláírás: The Jedi.

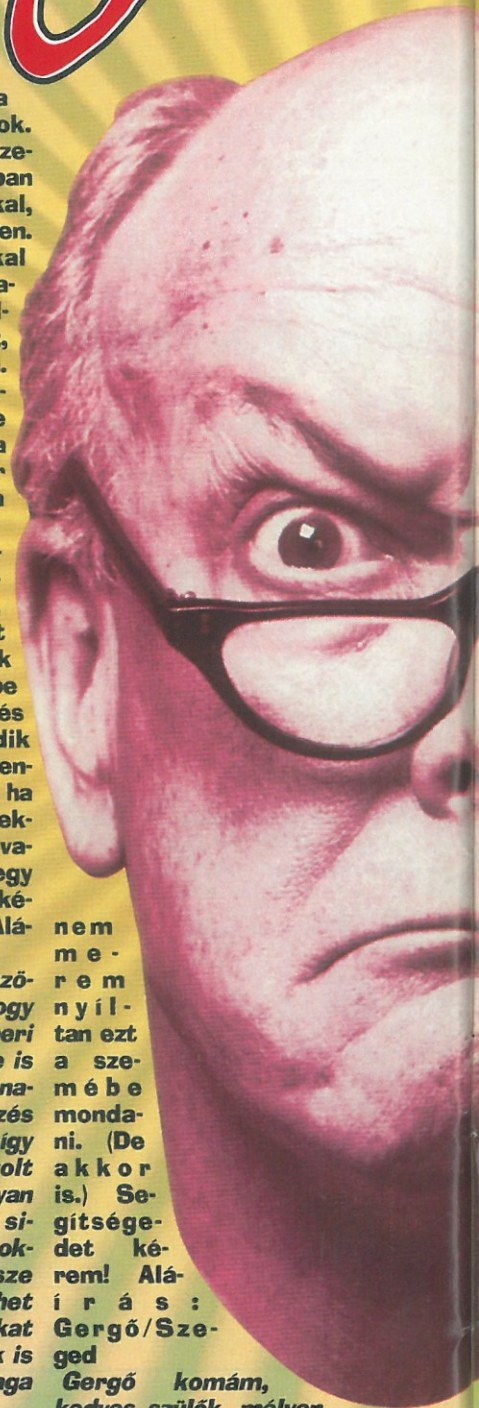
Tisztelt Obivankenobi! Köszönöm leveled és örülök, hogy volt valami hatása az októberi Csevegőnek, hiszen végtére is ez volt a célja. Egyébként nagyon sok pozitív visszajelzés érkezett (sőt, csak pozitív), így megállapítható, hogy ez volt hosszú idő óta az első olyan Csevely, amely osztatlan sikert aratott és talán elérte oktató, nevelő célját. Persze minden számba nem lehet ilyen Zolee-féle szófásokat tenni, mert így idővel ennek is elszállna a varázsa (de a szaga megmaradna).

MENTŐŐV

Kedves Zolee! Nem tudom, emlékszel-e, de az 1994 decemberi számban irtatok arról, hogy hogyan lehet a szülőket meggyőzni a különböző cuccok megvételéről.

Nos, én meg tanácsot kérek azal kapcsolatban, hogy hogyan lehetne meggyőzni a szülőket, hogy vegyenek PSX-et. Mert az A1200 most már lejárt gép, viszont a PSX a 21. század konzolja. Apukám meg csak a számítógépekkel van jó jóban. És én me g

CSEVEGŐ



nem
me
rem
nyil
tan
ezt
a
sze
mé
be
mon
dani.
(De
akkor
is.)
Segí
tsége
det ké
rem!
Aláí
rás:
Gergő/Sze
ged

Gergő komám, kedves szülők, mélyen tisztelt hozzátartozók, testvéreim, ti ott a lap másik oldalán! Nagy nap ez a mai: azon túl, hogy túlestem a Csevegő megírásának győtrő kínján, és nem kárhoztam el a készítése közepette, még egy felebarátom segítségért kinyújtott kezét is

meg tudtam fogni, s remélhetőleg - adja a jószagú Uristen - ki tudom emelni őt a bátortalanok és bizonytalanok tömegéből. Figyelmezz ide Gergő testvér! Látom szorgalmasan tanulmányozod a számítógépek bibliáját, az

5 7 6

Csevegő

Ez marha rossz (oh, mily elragadtatót szavakat nem veszek lepcsés számra). Hallottam azt is, hogy elég jól tanulsz az iskolában, szorgalmas jeles, eszed penge. Ez már megest jó. Ilyen szlogeneket meg, hogy valami a jövő évszázad valamije, verj ki a fejedből: ezek a Sátán (és a hardware-kereskedők) igéi.

Testvérem! Azt javallom neked, hogy mutasd meg e szent Csevegőt édes szülednek (a család urának és oldalbordájának), és ha nem lágyul meg tőle a szíved, akkor már csak a csoda segíthet. De legalábbis egy lottó ötös.

MÁR MEGINT NETUDDKII?

Szervusz Zolee! Az 1996 októberi számban szereplő "Netuddki visszatér"-t írókkal 99,9%-ban egy a véleményem (mondjuk az első Netuddkikkal nem teljesen értek egyet). A magas ló nagyrészt, a tartalom teljesen igaz. Vegyétek már elő az 1995 év eleji számokat és hasonlítások össze a mostaniakkal! Azokat órákig olvastam, de ezek... Például egy kalandjáték leírása a következőkből áll: 15% cím, 50% kép, 35% száraz, unalmas szöveg (vedd fel ezt, vidd oda, vizsgálj meg... - tisztelet a kivételnek). Nem tudok újra jókat írni? Emlékezzetek csak vissza például az 1992/decemberi számba, a Laura Bow leírására! Na az volt az egyik legjobb, amit láttam/olvastam. Próbálatok már meg megint hasonló stílusban írni (nem csak pont így, hanem simán, élvezhetőbben)! Lehet, hogy szépek a képek, de a legtöbb embert (például engem) más is érdekel. Na jó, vannak jó leírások, de ijesztően kevés van belőlük. Lehet azt is csinálni, hogy képregénybe mentek át, de az olvasók nagy részét (szerintem) nem ez érdekli. Nem tudom, hogy most milyen lesz a Csevegő, de érdekelnének a vélemények. A nevem maradjon csak I. R. (ez nem a monogramom, ne is keresd, még a végén bajom történe).

Arany drága IR. Leveled nagyon tanulságos volt, és egyenrangú félnek tekintelek, ezért kifigurázás és gúny nélkül válaszolok is rá. Egy kicsit más oldalról közelítjük meg a témát és ez valószínűleg elég nehezen feloldható feszültséget eredményez közöttünk, de azért röviden elmondom a véleményemet. A világ nagyon sokat változott az emlegetett 1992/12-es szám óta és azt Te is tudod, hogy az idő mindent megszépít.

Én emlékszem még, hogy akkoriban, amikor ilyen bő lére eresztett, terjengős leírások foglalták el az újság felét, akkor egyre több kritika ért bennünket, hogy miért nem írunk kicsit több játékról, egy kicsit színesebben. Most majdnem kétszer annyi játékról olvashatsz a lap hasábjain, mint anno, és színekben sincs hiány (oké, néha kicsit elvetjük a ló másik oldalát, de hát nehogy azt gondold már, hogy a Te bosszantásodra tesszük...). Egyszerűen ezt az imidzset választottuk és olvasóink 90%-a ezért vesz bennünket. Tényleg nem minden programról írunk bőven és olvasmányosan, hiszen egy tucatszámra megjelenő Doom-klónról túlságosan kifejtő és lebilincselő írást készíteni nem mindig lehetséges illetve érdemes. Viszont tőlünk értesülhetsz a legtöbb programról a leggyorsabban - ugyanis vannak akiknek ebben a felporgetett világban az információ kívül annak gyorsasága és frissessége is számít. Sajnálom, ha csalódást okoztam a válaszómmal, de néhány százalék kedvéért nem tudok 180, de még 90 fokos fordulatot sem venni, hiszen az már nem mi lennénk, hanem egy 576-klón. Kérlek, hogy próbáld ezt megérteni és a hozzád hasonlókkal együtt kicsit pozitívabban hozzáállni a témához. Köszö.

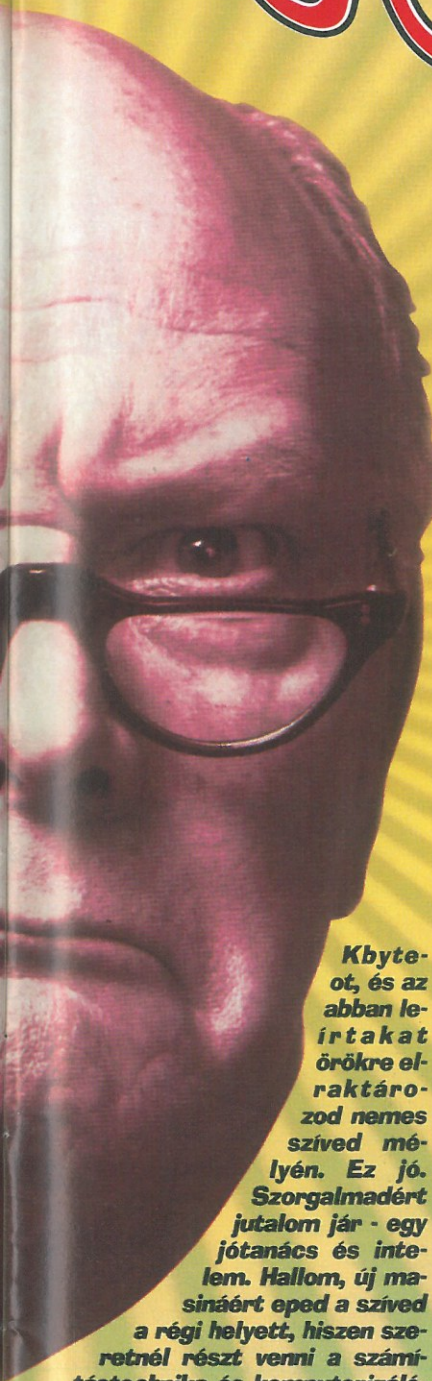
EMLEKKÖNYV

Hello Zolee! Itt ismét a jó öreg Gusz-T bratyesz. Hát tudod, ez az októberi Csevegő igazán szíven ütött. Ahogy olvastam, úgy tódultak fel bennem is a saját emlékeim. Az első találkozásom a számítógéppel az általános suliban történt. Egy VC 20-as géppel nyomultunk, egy bizonyos játékkal, aminek az volt a lényege, hogy a fentről egyre gyorsabban lejjövő madarakat lelővöldözzük. Ezt most megmosolyogja az ember, de akkor ez nagyon jó buli volt. Azután jött a Videoton TV computer. Itt is rengeteg játékelmény volt, például az Othello című játéknál - ez olyan amőba stílusú program - ha valakinél kiírta a PROFÍ VAGY feliratot, az nagy ember volt. Ezután jöttek a nagy délutáni +4-es partik Bandi barátomnál. Emlékszem, hogy nagyon sok délutánt ültünk végéig és "Eliteltünk". Aztán, hogy egy délután az egyik haver elhívott, hogy kapott egy új gépet és van egy csomó jó játéka. Na ez volt az első találkozásom a C64-gyel. Legalább nyolcan tapadtunk a Junoszty képernyőjére, ahol a haver éppen a The Last Ninja első pályá-

jával nyomult, mert csak ez az egy pálya volt meg neki kazetán. De akkor nekünk ez volt a Virtual Reality. Angol tudásunk elég gyér volt, ezért csak Terasz Ninjaként emlegettük a játékot. Aztán eljött a nagy nap és Bécs cityből a bratyóm meghozta a C64-est. Emlékszem, du. 6-tól reggel 1/4-ig nyomtam. Abban az időben még egy lengyel turbóm volt, és ha valami nem tetszett neki, kökeményen kiírta, hogy Ponovy Postupak. De az élményeken kívül teljesen igazat adok a többi témában (pl.: szólásszabadság) is. Üdv: a jó öreg Gusz-T bátyó

Öreg druszám, Gusz-T bátyám! De régen hallottam felőled! Örömben fel is büffentetem néhány régi szép emléket - cserébe a Terasz Ninjáért egyet el is hintek. Ez még olyan régen volt, hogy az évszámra már nem is emlékszem. Talán második osztályos lehettem a gimnáziumban, amikor egy osztálytársnak kistestvér helyett C64-et tojt a golya (vagy tojni a nyuszi szokott?). Még érződött rajta a bécsi Shopping City Süd illata, amikor birtokba vettük és egyből nekiláttunk egy forráslista begépeléséhez. Tudni kell hozzá, hogy C64-en ezek a forráslisták egy három soros FOR...NEXT...READ A...POKE X, Y rutinnal kezdődtek, aztán végeláthatatlan DATA sorok következtek. Valami primitív lövöldözős játék lett volna a 6 darab próbatűs A4-es lepedőn elterpeszkedő anyag. Reggel 10-kor nekiláttunk és délután 6-ra végeztünk is a begépeléssel. (Átlagsebességünk 1 leütés/perc volt, annyira nem ismertük a billentyűzetet.) Kitikadva, éhtől korgó gyomorral írtuk be a RUN parancsot, erre valami ERROR IN DATA felirat hasított a képernyőre. Még három óra elteltével - amíg végig nem olvastuk és ellenőriztük a kábé 25.000 számjegyet - tehát egészen pontosan 11 órával a foglalatosság megkezdése után végre minden rendben volt, hibaüzenet nélkül beolvastuk a milliónyi számadatot, kiírta a ONE MOMENT PLEASE feliratot, aztán felcsendült egy két bites dallam (nekünk akkor úgy tűnt, mintha a Guns 'n' Roses játszana a szobában) és... És ebben a pillanatban az egész lakás, az egész ház és az egész környék sötétbe borult. Áramszünet. Hosszú pillanatokig azt hittük, hogy ez is a show része, de aztán hamar felocsúdtunk és valami olyat találtunk mondani, amibe ma is belepirul az orcám.

Zolee



BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k, hang-
kártyák, GSM tartozékok,
egyéb alkatrészek.
Használt, működő alkatrészeit
beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is
kiszolgálunk!

Kérje árlistánkat!

Telefon: 141-5343

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

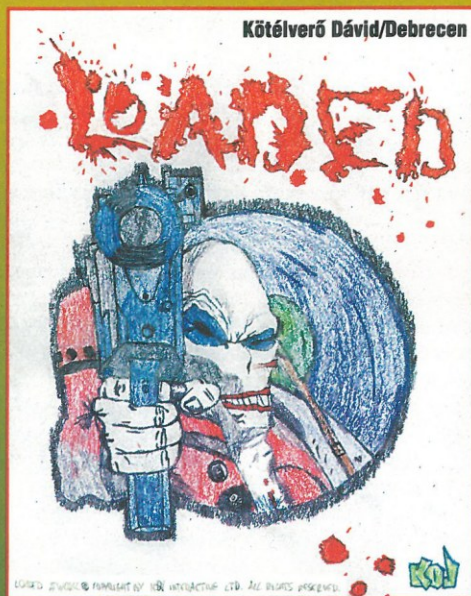
**Gyűjteményem
számára**

Vásárolnék, vagy az 576 KByte-
ban kapható programokat adnék
régie könyvekért, papírrégiségekért,
1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

**PIKTOGRAMOK
BY
OLVASÓK**



**És Te mikor
rajzolsz nekünk?**

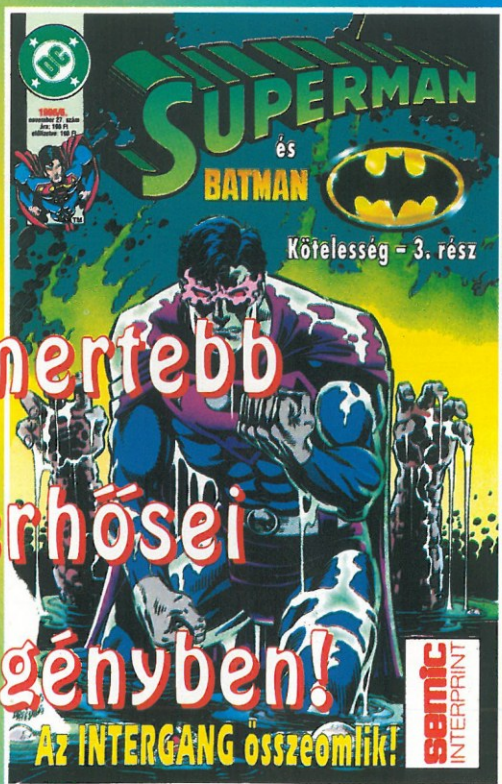


**A
világ**

legismertebb

szuperhősei

képregényben!



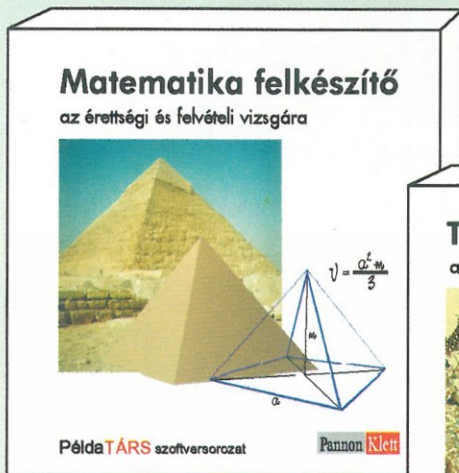
Superman és Batman

- a képregény!

Kéthavonta az újságárusoknál!

Néha tanulni sem árt!

Interaktív számítógépes oktatóprogramok érettségizőknek és felvételizőknek!



Ha programjainkkal kapcsolatban kérdésed van, bátran hívj fel bennünket!

Megrendelem a „Matematika felkészítő az érettségi és felvételi vizsgára” című szoftvert példányban.

Megrendelem a „Történelem felkészítő az érettségi és felvételi vizsgára” című szoftvert példányban.

Ára programonként 3.860 Ft + csomagolási és postaköltség, melyet postai utánvétellel fizetek. A programok Windows 3.1 és Windows '95 környezetben futtathatók. A csomag tartalma 5 darab 3.5" formátumú disk és kísérőfüzet.

A megrendelő adatai, illetve kézbesítési címe:

Név:

ir. sz., város:

utca, hsz.:

Kérem, hogy a kiadó a továbbiakban is küldjön információt új kiadványairól!

.....
a megrendelő aláírása

KÖNNYEN TANÍTANI PannónKlett Könyvkiadó Kft.
Pannón Klett 1134 Budapest, Lehel utca 23.
Levél cím: 1325 Bp., Pf. 21.
JÁTSZVA TANULNI Telefon: (06-1) 120-8632

Minőségi R&M számítógépek – több mint 5 éve a kezdő és profi felhasználók szolgálatában!

R&M AT 5x86-133/4MB RAM/640MB HDD/mono SVGA	75.880,-
R&M AT 5k86-100/8MB RAM/850MB HDD/color SVGA	116.060,-
R&M Pentium-100/8MB RAM/1.2GB HDD/color SVGA	131.900,-
R&M Pentium-133/16MB RAM/1.7GB HDD/color SVGA	147.960,-

HIF-engedélyes GVC faxmodemek

GVC 1114 (14400 bps), belső	9.200,-
GVC 1114 (14400 bps), külső	11.200,-
GVC 1128 (28800 bps), belső	19.200,-
GVC 1128 (28800 bps), külső	22.000,-

Multimédia kiegészítők

Acer ESS1688 16 bites hangkártya	6.480,-
Acer ESS1868 IDE 3D Sound	6.880,-
Acer DCS-509 (SB+wavetable)	13.800,-
Acer DCS-S613 hangkártya	6.990,-
SoundBlaster 32 PNP	19.800,-
SoundBlaster AWE 32 MCD	25.800,-
SoundBlaster Vibra 16 OEM	10.980,-
SoundBlaster 16 PNP OEM	12.950,-
Acer 8x seb. CD-ROM drive	15.900,-
Sony 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-
Acer 10x seb. CD-ROM drive	18.900,-
Acer 12x seb. CD-ROM drive	23.900,-
PowerBeat 2x5W hangdoboz	2.180,-
60W aktív hangdoboz	2.980,-
120W aktív hangdoboz	5.920,-
320W aktív hangdoboz	6.920,-

Vásárlási kupon
-30%



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Keresse részletes árlistánkat az Interneten!
Internet cím: <http://www.mixim.hu>
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

A Játéktermi automatáinak konverzióiról híres Capcom mindaddig a Street Fighter-féle 2D-s verekedős játékaikról volt nevezetes, ám most úgy döntöttek - hogy a cégtől idéztek - "belépnek a 3D-s játékok arénájába, és maguk mögé utasítják a konkurenciát." A viszonylag már telített piacra persze nem lehet akármivel kijönni, de ez nem is vallana a Capcomra. Legújabb remekművük, a Star Gladiator még ha ugyan nem is múlja felül a Tekken 2-t, de komoly vetélytársa lehet a konzolos verekedős játékok jelenlegi császáranak.



Csoda, hogy June ezt a szúrka-piszkát túlélte.



9'44"20

AZ ALAPFELÁLLÁS

Tíz vadonat új szereplőt kreáltak, mind-egyiket egyedi fegyverrel és küzdőstílussal, saját speckókkal. Az egészet egy futurisztikus környezetbe ágyazták, ami mondjuk erősen Star Wars-os beütésű, gondolok itt a lézerkardokra, vagy például az egyik szereplőre, Gamofra, aki természetesen Chewbacca-ra, kinézetre pedig egy Ewokra hasonlít. Hogy pontosak legyünk, 2348-ban járunk, az emberiség ekkorra már otthonosan közlekedik az egész galaxisban, több ide-

gót elpusztít, köztük elsőként a Földet. Gladiator hadserege cyborgokból, robotokból, mutánsokból áll, akik mind azért vannak most itt, hogy megvívják a végső össze-csapást...

kétszeresére, sőt a háromszorosára tudja magát növelni, ilyenkor ha közel megy az ellenfélhez, már csak a lábai látszanak a képernyőn. Ilyen effektust eddig legfeljebb csak 2D-s játékokban tapasztalhattunk.

ÉRTÉKELÉS NEMI ÖSSZEHAJONLÍTÁSSAL

A grafika - mint már a karakterek elemzésénél utaltam rá - abszolút profi. A textúrákkal szépen beborított szereplőket a találatoknál, vagy például két lézerkard összeütődésekor egy pillanatra fényár borítja be.

A helyszínek a Tekkennel ellentétben szintén részletesen kimunkáltak, többek között hatalmas radarok forognak, egy másik helyen meg épp egy úrcsata zajlik a küzdők mögött. Ugyanakkor viszont a programban nem alkalmaztak semmilyen light-sourcing technikát, s a mozgások sem annyira élethűek mint a Tekken 2-ben. Igaz ez utóbbi nem is volt célja az alkotóknak. Nem tetszett az sem, hogy a karakterünknek saját magával is meg kell küzdenie, a megnyerés pedig egyszerűen csapnivaló. Mindössze egy gratulációból áll, valamint megtudhatjuk, hogy Bilstein holttestének nyoma veszett, magyarul számíthatunk a folytatásra. Összegezve tehát a Tekken 2 császársága azért még nem forog veszélyben. Ez nem is csoda, hiszen a Tekken 2 jelentősebb múlttal rendelkezik,

Hajato lézerkardja támadásba lendül.



gen fajjal is konfliktusmentes kapcsolatot teremtett. A fajok egymás mellett élése a planetákon, a ki/bevándorlás teljesen hétköznapivá vált. Az élet prosperál, béke honol az egész univerzumban... Egészen addig, amíg egy őrült, valamikori Nobel díjas fizikus, Edward Bilstein a szó szoros értelmében a velejéig rothadt nem válik, és úgy dönt, hogy minden útjába kerülő boly-

A KARAKTEREK

A tíz szereplő közül - ha Bilsteint is beleszámítjuk - csupán négy az emberi származású, a többiek a legkülönfélébb helyekről szalajtották. Saturn például a csúcstejékkal mutat némi rokonságot, aztán ott van a madár-ember Zelkin, vagy a dinoszaurusz Rimgal. Ezekon kívül még van egy jókora robot, Vector, valamint egy varázsló, Gore, aki minden valószínűség szerint közkedvelt karakter lesz. A mágus ugyanis a

**EPISODE: I
FINAL CRUSADE**

Ugyancsak remek látvány, ahogy a lézerfegyverek világítanak, nem beszélve arról, amilyen hangokat kiadnak. Van itt minden: lézerkard, lézerpisztoly, lézer élű balta, de még lézeres yo-yo is. A fegyverekhez ráadásul eléggé kifinomult combo-rendszer is tartozik. Jól néz ki még az úgynevezett plasma mozdulat is, amiből egy van egy menetre, és aktivizálva szabályosan agyonvághatjuk az ellenfelet.

AZ OPCIÓK

A játéknak négyféleképp foghatunk. Természetesen indulhatunk a szokásos Arcade módban, aztán két játékkal egymás ellen a VS módban, csapatokat is alkothatunk a Group Battle móddal (akár ember-ember ellen, akár a komputer ellen), és végül tréningezhetünk, ahol a Tekken 2-höz hasonlóan a combókat és a speckókat gyakorolhatjuk be. A combo rendszer igen leleményesen itt le is van rajzolva, nekünk csak a megfelelő sorozat kiválasztása a dolgunk. A tréningnél persze az ellenfélnek nincs energiája, a ringnek pedig nincsenek szélei, így megszakítás nélkül addig gyakorolhatunk, amíg csak kedvünk tartja.

Rimgal látványos tűzfújása.



azaz volt mire - a nagy sikerű elődre - építeni. Az viszont eléggé meglepett, hogy a Capcom milyen sikeresen áthozta a Street Fighterek hangulatát 3D-be.



Gore egy speckó segítségével akár a háromszorosára is tud nőni.

star gladiator Kiadja: Virgin
PLAYSTATION
88%

A 21st Century Entertainment nevű céget azt hiszem, nem kell bemutatnom. Neve egyet jelent a flipperjátékokkal, melyek színvonalá folyamatosan emelkedik, címe pedig egyre érdekesebb szónimákat tartalmaz az "álom" szóra (Phantasies, Dreams, Illusions, és így tovább). Bár a sorozatban már vagy harminc asztalon játszhatunk, az igazi játékos igényei kielégíthetetlenek. Nos, ha valakinek eddig csak a szája jött,

EGY FLIPPER, AMI VÉGRE AZ ÚJDONSÁG EREJÉVEL HAT!

Pinball

CONSTRUCTION KIT



szokott menüsorok segítségével állíthatjuk össze álmaink pályáját. Harminckét előre rajzolt állítható, illetve (a CD-n található PaintShop shareware program segítségével) saját rajzokat, fotókat importálhatunk a játékba, illetve természetesen az előregyártott háttérket is ex-

vesztésekkor íródik fel pontjainkhoz, a hangeffektet, valamint a lökése erejét 0 és 100% között.

■ **kickers (rugós fal):** ugyanúgy állítható, mint az előző. Huszonnégy fajtája van.

■ **touch pads (rögzített érzékelő "pajzsok"):** érzékelik a találatot, de a helyükön maradnak. Többet kell eltalálni valamilyen ajándékért, mivel általában csoportosan kerülnek elhelyezésre. Ha elveszítjük a golyót, az itt elért eredményünk elvesz.

■ **drop targets (nem rögzített célok):** ha eltaláljuk őket, eltűnnek, egyébként ugyanúgy állíthatók, mint az előzőek. A touch paddal együtt adhatnak hozzájuk ajándékokat, valamint kijelölhetjük az ajándék fajtáját: collect vagy enable. Ha collect, akkor a megfelelő célpontok eltalálásakor automatikusan megkapjuk az ajándékot, míg az enable választásakor meg kell azt szereznünk.

■ **rollover switches (földből**



hogy ő bezzeg ilyen meg olyan jó asztalokat tudna tervezni, hogy csak na, annak itt a lehetőség. Több, mint harminc alappályából kiindulva sorra helyezhetjük fel a pöcöket, csapdákat és rugós falakat.

Mindegyik elemet csak bizonyos helyre helyezhetünk el, amit azonban ne értsünk félre, nem a mi alkotói szabadságunkat rövidítették meg, hanem a készítőik saját elmondása szerint saját tapasztalataik alapján azokat a pozíciókat hagyták meg, ahol úgy tudjuk elhelyezni az elemeket, hogy azok ne zavarják, hanem élvezetesebbé tegyék a játékot. Állításuk szerint ők heteket töltöttek az előnytelen pozíciók kiküszöbölésével.

Mint az az eddigiekből is kiderülhetett, ez valójában egy felhasználói és egy játékosprogram keveréke. Windows alatt futtatva egyszerű ikonok és jól meg-

portálhatjuk egyéb célokra a programból. Következhet az alapparaméterek beállítása, tehát a karok mozgási sebessége, a kis gombok ereje, a rugós falak ereje, az asztal dőlésszöge, illetve a felbontás nagysága. Miután ezzel megvagyunk, kiválaszthatjuk az elhelyezendő objektumokat. Ezek a kö-



vet-

■ **jet bumpers (gombok):** standard felszerelés, mely ellövi magától a golyót. Összesen harminckét választathatunk. Beállíthatjuk a pontmennyiséget, amennyit éy (500-5000), a kapható bónusz mennyiségét (100-2500000 pont, ami csak a labda el-

kiálló kapcsolók): tisztára mint az előző.

■ **decals (díszletek):** nincs szerepük a díszítésen és hangulatteremtésen kívül. Tükrözhetjük és forgathatjuk őket.

■ **lights (fények):** adott díjhoz járulhat, annak elérésekor felvilágul.

■ **static pins:** álló gumis pálcikák, amik csak a labdát terelik.

Egyéb elhelyezhető tereptárgyak lehetnek a labdacsapdás, alagutak, rámpák. A díjak a következők lehetnek:

■ **extra labda.**

■ **visszatartott bónusz:** a bónuszt a következő labdánk kapja meg, így ott hamarabb kaphatunk valai díjat.

■ **visszatartott multi-bónusz:** mint az előző, csak a multi-bónuszokat tartja vissza.

■ **jackpot:** 20000000 vagy több pont.

■ **super jackpot:** 50000000 pont vagy több.

■ **jobb-bal kickback:** a jobb-bal oldali "lefolyóból" 60 másodpercig visszajön a labda.

■ **rövid kickback:** 30 másodpercig mindkét oldalról visszajön a golyó.

■ **multilabda:** 3 vagy több labda, egyszerre.

■ **plusz ezek**

■ **plusz milliók**

■ **multi bónusz:** szorzódik a bónuszunk.

■ **5-60 másodperces "tudáslövés":** ha adott helyre adott idő alatt többször belövik a golyót, milliókat kasszírozuk.

Ezekon kívül természetesen még rengeteg dolgot beállíthatunk, de nem akarom lelőni a poénokat. A lehetséges beállításokkal több száz vagy ezerféle asztalt tervezhetünk, rengeteg grafikai és hanghatást vehetünk be, akár "hozott anyagból" teljesen nulláról kezdve tényleg egyéni pályát dobhatunk össze. Egyetlen flipperes gyűjteményből sem hiányozhat.

pinball c.k. Kiadja: 21st C.E.

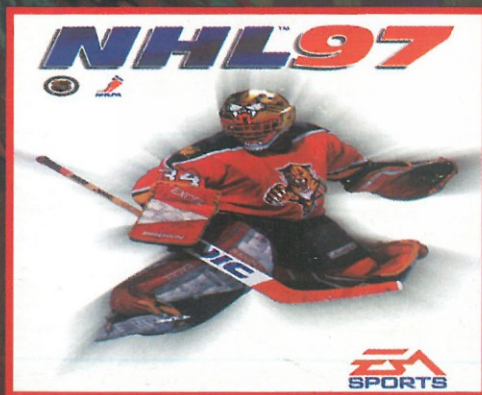
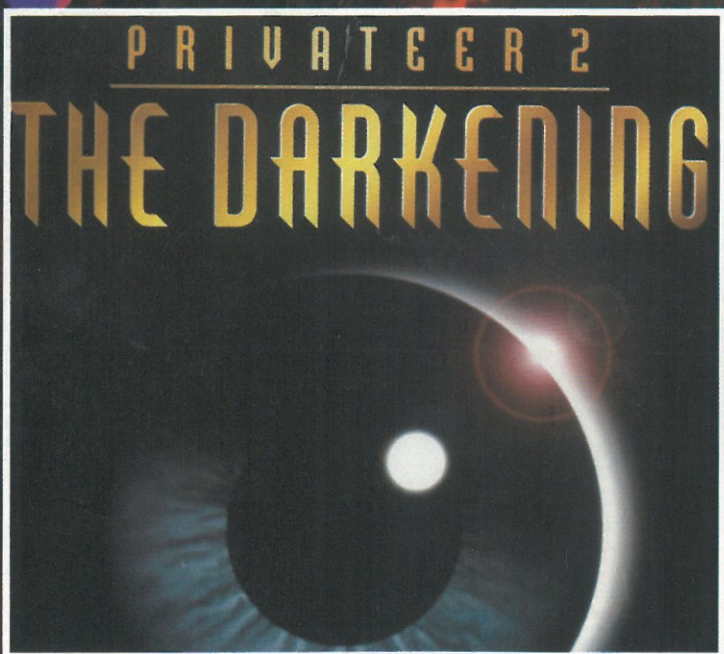
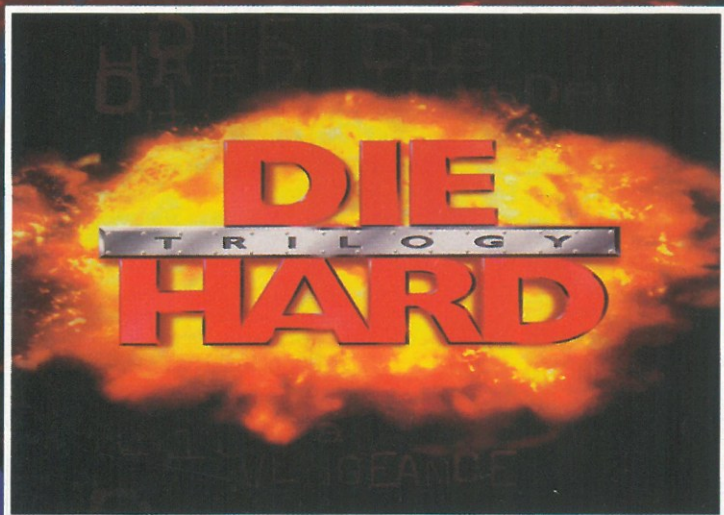
PC: 486/66, 4MB RAM, WIN95, CD, SB

88%



**Az ELECTRONIC ARTS
Karácsonyi játékválasztékát keresd
valamennyi 576KByte shopban
és a jobb viszonteladóknál!**

**VALAMENNYI JÁTÉK MEGJELENIK
PC CD-ROM-RA KARÁCSONYIG!**



További információkért hívj a 112-6415-ös telefonszámot.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



Új helyeken is találkozhatasz PC CD-ROM választékunkkal!

ÁPISZ
V. kerület,
Kossuth Lajos utca 2/A

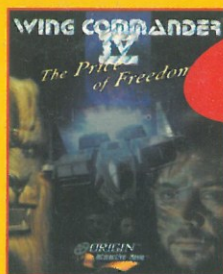
Duna Plaza-beli LIBRI
könyvesbolt
(Váci út 178., földszint)

Pólus Center-beli LIBRI
könyvesbolt
(XV. ker. Szentmihályi u. 131.)

A nagy sikerre való tekintettel **kizárólag**
a **LIBRI** könyvesboltokban december 10-ig
akciós áron vásárolhatjátok meg az alábbi játékokat!

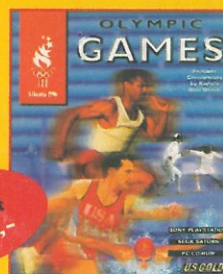


9999,-
helyett
6999,-

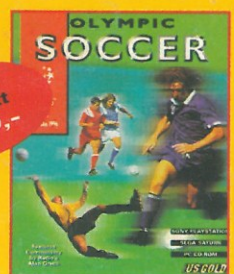


9999,-
helyett
7999,-

9999,-
helyett
5999,-



9999,-
helyett
6999,-



ÁRÉSÉS!

Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink
fantasztikus reklámáron!

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal,
vagy küldd el
megrendeléseddel.
Akciónk
december 15-ig
érvényes!