

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

SZÓ

KByte

VII. évfolyam, 12. szám, 1996. december

ÁLLJ
VAGY
TÖRÖK!

DESTRUCTION DERBY 2

- Fable
- Harvester
- Daggerfall
- Soviet Strike
- Virtua Cop 2
- Fighting Vipers
- Sherlock Holmes 2

M!KÜLÁSZOK

A karácsonyi hajrá első két helyezette a C&C:Red Alert és Privateer 2: The Darkening

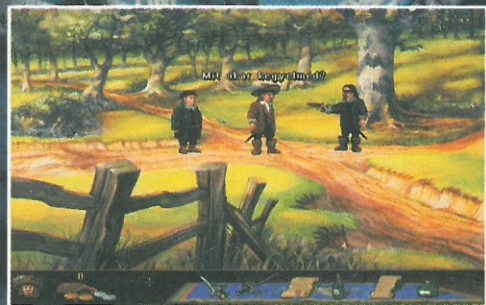
Touche!

The Adventures of the Fifth Musketeer

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



MEGJELENT
a népszerű kalandjáték
magyar szöveggel ellátott változata
az **576 KByte** gondozásában!



tartalom

V I I . É V F O L Y A M , 1 2

FIGHTING VIPERS - SAT.....	9
DAGGERFALL - PC.....	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT ..	16
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19
TOSHINDEN - PC	19
SMURFS 2 - SNES	23
DESTRUCTION DERBY 2 - PC ..	24-25
DRAGONHEART - PC	26
CHESSMASTER 5000 - PC	27
NECRODOME - PC.....	27
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB ..	28
IRONMAN - GB	28
SONIC 3D - MD	29
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC ..	30
BADLAM - PC	30
MONSTER TRUCK MADNESS - PC ..	31
EARTHWORM JIM 2 - PSX.....	37
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
SOVIET STRIKE - PSX	40
CRASH BANDICOOT - PSX	44
C&C: RED ALERT - PC.....	6-8
FABLE - PC.....	10-12
TEAM F1 - PC	14-15
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
PRIVATEER 2 - PC.....	34-36
HARVESTER - PC	38-39
HÍREK.....	4-5
CINKELT LAPOK	32-33
COMIX CORNER	41
UFF! ÉN BESZÉLEK	42
CSEVEGŐ	46-47

BADLAM - PC.....	30
C&C: RED ALERT - PC	6-8
CHESSMASTER 5000 - PC	27
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC ..	30
CRASH BANDICOOT - PSX.....	44
DAGGERFALL - PC.....	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT	16
DESTRUCTION DERBY 2 - PC ..	24-25
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB ..	28
DRAGONHEART - PC	26
EARTHWORM JIM 2 - PSX	37
FABLE - PC	10-12
FIGHTING VIPERS - SAT.....	9
HARVESTER - PC.....	38-39
IRONMAN - GB	28
MONSTER TRUCK MADNESS - PC ..	31
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
NECRODOME - PC.....	27
PRIVATEER 2 - PC.....	34-36
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
SMURFS 2 - SNES.....	23
SONIC 3D - MD	29
SOVIET STRIKE - PSX	40
TEAM F1 - PC	14-15
TOSHINDEN - PC	19
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19



PRIVATEER 2: THE DARKENING

Profi alkotás, amiben egyesülnek az izgalmas űrbéli csatajelenetek, a futurisztikus hangulat és a kereskedelmi szimuláció.

34-36. oldal



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Bekövetkezett, amitől titkon tartottunk: állati jól sikerült az új epizód, úgyhogy semmi nem ment meg bennünket attól, hogy tíz rongyért beszerezzük a gyűjteményünkbe.

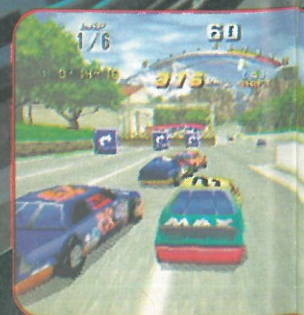
6-8. oldal



DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A játékkermek után már Saturnon is hódít minden idők egyik leghangulatosabb autóversenye, amelyben a Hornetek mellett akár lóháton is versenyezhetünk.

16. 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 (96.2543/12-66-22)

Felület 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

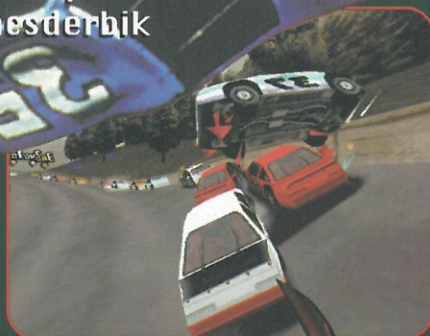
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

DESTRUCTION DERBY 2

Az ellentétek harca a világ mozgatórugója. A rombolás az építés velejárója. A DD2 meg a ronesderbik legújabb mérföldköve.

24-25. oldal



AKTUÁLIS

Hozott Isten mindenkit az 1996-os olimpiai év utolsó 576 Kbyte-jában! Ez az év persze nem csak az olimpiáról lesz nevezetes, hanem... De erről bővebben a Csevegőben. Addig is lássuk, mit dugdos zsákjában Téalpu.

A legtöbb cég erre az utolsó hónapra sűrítette be programkiadásának 90%-át, úgyhogy volt választási lehetőségünk: fergeteges kínálat tapasztalható ez év végén. Elég csak egy pillantást vetni a tartalomjegyzékre és máris látható, hogy miről beszélünk. A második részek forradalmát éljük: a Command & Conquer, a Privateer, a Destruction Derby, a Virtua Cop, a Hupikék Törpikék és Sherlock Holmes is megfialt, és az utódok büszkén feszítenek szüleik mellett.

Már ezerszer kérték, de mi mindig a megfelelő pillanatra várva halogattuk az 576-ban eddig megjelent programok listájának kinyomtatását, ugyanis mindig féltünk attól, hogy túl sok helyet venne el az újságból. Most elhatároztuk, hogy külön mellékletként jelentetjük meg - remélhetőleg sokak örömére.

Poszttereinke ismét három Electronic Arts játék került, ami nem véletlen. Az év végi hajrá kétség kívül e cég nevében telik el: 5-6 olyan nagy címmel jelentkezett az elmúlt hónapban, amilyenek kiadását mások 10 évre tervezik. Hiába no, a nagyhalak ideje következik...

CRASH BANDICOOT

A Kengyelfutó Gyalogkakukk hozzá képest Kismiska. Ha eddig nem volt a PlayStationnek kabalafigurája, akkor most megszületett a drága.

44. oldal

A szoftverkiadásban manapság nem babra megy a játék: egy több éves fejlesztés sikere a 100%-os leteszteltségen, a minél több extra szolgáltatáson és a játék pozitív összhatásán túl legfőképpen a jó időzítésen múlik. Egy csúcsraajaratott piaci szituációban megjelentetett játék lehet, hogy minden szempontból felülmúlja éppen jelen lévő vetélytársait, de mire kijön, addigra már az emberkék elköltötték szabad zsepfonjaikat egy másik produkcióra, ami két héttel korábban robbant be a boltokba. Éppen ez okból óriási taktikázás szokott folyni így év vége felé, hogy megéri-e bedobni a kisebb-nagyobb neveket a már a piacon lévő cápák közé, vagy érdemesebb 1-2 hónapot várni, amikor esetleg ez a mű válhat cápává. Ilyen taktikázásnak váltak áldozatává a következő nagy címek: **Deathtrap Dungeon** (EIDOS Interactive), **Little Big Adventure 2** és **Dungeon Keeper** (Electronic Arts), **Starcraft** és **Diablo** (Blizzard), **The City of the Lost Children** (Psygnosis), **Monkey Island 3** (Lucasarts/Virgin), **Larry 7** (Sierra) - és még sorolhatnám. De ne sírunkozzunk, hiszen az idei karácsonyi felhozatal sem volt pite, inkább kukkancsunk be néhány elhalasztott kiadású játék fejlesztési kulisszatitkaiba...

BLIZZARD

A Warcraft I-II kiagyalótól hamarosan újabb két szenzáció várható: a nagynevű előd alapjaira épülő **STARCRAFT**, és a minden eddigi RPG-próbálkozástól elütő **DIABLO**. Az előbbi, bár nevének a Warcrafttel való kísérteties összecsengése alapján úgy sejthetnénk, hogy egy "orkok az űrben" játékról van szó, ennek ellenére messze túllep az előd erőnyeinek és teljesen új alapok-



ra épül - a névválasztás inkább marketing-szempontokból alakult így. Már a grafikán is meglátszik, hogy továbbléptek az eddigi megszokott technikákon: a figurák izomet-



rikus 3D-ben mozognak és renderelt illetve textúrával borított felületet kaptak. Az egymással szemben álló felek egységei egymástól homlokegyenest különböznek, eltérő technológiai szinten vannak, más nyersanyagszükségletekkel rendelkeznek, más és más a harci filozófiájuk, így az egymás elleni küzdelem is megváltozott taktikákat követel, mint a Warcraftben. Vannak fajok, akik szó szerint hangya módra szaporodnak: föld alatti üregekben élnek, lárvákat termelnek, és erősségük abban áll, hogy nagyon szaporák és többszáz tagú csapatokat tudnak alkotni. Azok a fajok, akik kisebb számmal tudják magukat képviseltetni, azok viszont inkább a technikájukat fejlesztik: vannak közöttük olyanok, akik ismerik a telepörtöt, az időutazást, az űrsiklókat és az alakváltozást. Egyszóval nem fogunk unatkozni. A játék megjelenését márciusra halasztották.

Talán még az előbbinél is ígéretesebb a **DIABLO**, amivel a csapat szeretné átforgalmazni a szerepjátékok mára kissé idejétmúlt arculatát és megfáradt hangulatát. Sokan azért fordulnak el a stílustól, mert túl bonyolultnak érzik a komplex szabályrendszerrel és pontozási szabályaival. A Diablo túllép ezeken a korlátokon, és inkább a látványos akciókra helyezi a hangsúlyt - megtartva természetesen a HP-k, EP-k, meg mindenféleP-k jelentőségét. A földalatti labirintusokban, templomokban és alagútrendszerekben játszódó játékban egy hőst irányítunk, aki egy szál karddal indul küldetésére, hogy megszabadítsa szü-



lőföldjét a Gonosz teremtményeitől és hatalmától. Ahogy egyre előbbre haladunk, új képességeket, fejlettebb fegyvereket, több mint 100 varázslatot és egyre több intelligenciát szerezhetünk, amire szükség is lesz, mert az ellenfelek is hasonló mértékben tápolódnak. A grafika letaglózó: izometrikus (enyhén döntött felső-) nézet, a 200-nál is több szereplő mindegyike kézzel rajzolt, majd 3D-ben renderelt, a hátterek



pedig a stílus legjobbjában látottakkal vetekszik. Több mint 100 végrehajtandó lépcsőből álló misziók, amelyek minden betöltéskor újra generálódnak, tehát gyakorlatilag végtelen számú játékmenetbeli lehető-

séget játszhatunk végig. A megjelenésére még vagy három hónapot várni kell - de megéri.

LUCASARTS

Ha van valami, amire még a legidősebb számítógépesek is felkapják a fejüket, akkor az a **Monkey Island** megemlézése. Amíg, aztán PC-n is végigverte a mezőnyt, meghódítva a legfinnyásabb kalandorok szívét is. A második epizód kirobbanó sikerét aztán hosszú ideig nem követte tett és már azt hittük, hogy örökre lemondhatunk a folytatásról. De nem! Jövő év elején megjelenik a



THE CURSE OF MONKEY ISLAND, amely ugyanott folytatódik, ahol az előző rész, a **Le Chuck's Revenge** befejeződött. Emlékezzek: az MI2 végén láthatjuk, hogy a Le Chuck meggyilkolásakor ébredező kisfiú álomhölgye Guybrush Threepwood. Az alkotók felélesztik Le Chuckot is, hogy a szerelmi háromszög minden sarka



adott legyen és a kalóz ismét Guybrushot ostromolja szerelmével. A tűzröppantant menyecske szíve azonban másért dobog - adott tehát a konfliktus, már csak egy jó sztori kívánczik köré. Nos, a kalandokban, ötletekben és buktatókban gazdag történetek kiagyalása a Lucasartsnak eddig sem esett nehezebbre... A legújabb epizódban a '97-es trendeknek megfelelően CD-ről folyó párbeszéd, hifi hangzás, fél gigányi videóbejátszás és mehökkentő történet elegye fog kibontakozni. Nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, hogy a Full Throttle folyamatos videóbejátszásait kombinálják az MI kalandokban bővelkedő sztorijával és a kettőből egy több mint 100 helyszínen játszódó, jopár estét betöltő kalandjáték kerekedjen ki.

Sajnos ismételten eltolták a **DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT** kiadási időpontját, s ennek több oka is van. Első számú ok a Quake. Be kellett ismerniük a Lucasarts fejlesztőinek, hogy az id játékka mind a grafika minőségében, mind sebességben felülmúlta az általuk eddig elkészített rutinokat és grafikai elemeket, ezért teljesen új alapokra helyezték a kivitelezést. Az SVGA felbontástól is idegenkedtek eddig, de belátták a fejlesztők, hogy '97-ben már nem jöhetnek ki "fapados" megoldásokkal, még akkor sem, ha már maga a név biztosíték a sikerre. Szerencsére elvetették a Rendition 3D-s hardware-kártyának, mint a futtatáshoz szükséges kiegészítőnek az ötletét is. Megtartották viszont - hála istennek - a Star Wars mondakörből ismert lények, fegyverek, tárgyak és helyszínek beépítését a játékba, az eredeti hangeffekteket és a legkülönfélébb nézeteket. A módosított tervek szerint a játék megjelenését a Star Wars filmtrilógia újratevett, speciális effektekkel feltuningolt változatainak bemutatójára, május közepére datálják. Addig még egy fél év visszavan, úgyhogy reménykedhetünk...

sebb gázadásra vagy fékezésre is, és a kanyarokban menthetetlenül kiperdülnek, ha örült módjára vágódunk be egy derékszögű kanyarulatba. A verseny eredetiségét fokozandó a fejlesztők a '96-os idény adatait, autótípusait, falfestéseit és hirdetéseit építették be a játékba, és persze a verseny előtti beállításokat, kisebb bütyköléseket itt is elvégezhetjük - csak sokkal jobban leegyszerűsítve, mint mondjuk a GP2-ben. Unikumként osztott képernyős üzemmódban is használható, de hálába kötve is nyomhatjuk egymás ellen. A legnagyobb erőssége azonban az a lenyűgöző sebesség, amit a teljes részletesség bekapcsolásakor is mutat. Megjelenését még idénre ígérték, de szerény véleményem szerint jó, ha jövő év első negyedében a polcokra kerül.

használni kell majd, nem csak a joy-t huzogatni meg a klaviatúrát nyomkodni. Kiadására a lehető legrövidebb időn belül számíthatunk.

UBI SOFT

Az apróbb korosztály percei következnek! Minden bizonnyal őket célozza meg a **STREET RACER** kiadója, hiszen nem tit-



kolt szándékuk, hogy a gyerkőcök körében oly népszerű Mario Kart PC-s változataként vonuljon majd be a játéktörténelembe portékájuk. Erre minden esélye meg is van, hiszen a játék hangulata, szereplői és az egész verseny annak kis-sé átpozozott másolata. Vicces figurák



közül választhatunk, nagyon változatos hátterek előtt ökörködhetünk, és nem kell félnünk, hogy 1-2 hiba becsúszása esetén végleg lemaradunk és kezdetjük előről a menetet. Példának okáért a Wipeoutban ha kétszer ütközünk az oldal-fallal, elszáll minden reményünk arra, hogy dobogóközelbe jussunk. Itt nem így van: mindig beérjük az élbolyt, csak utána ügyesen kell manőverezni és akár az utolsó helyről indulva is első lehetünk. A játék, annak ellenére, hogy eléggé impresszíven néz ki, 486-os gépekre lett optimalizálva (gyors scroll, döcögésmentes képernyőfrissítés), és a harddiszken is csak 3 megát foglal el. Az igazi durranás azonban a négyfelé osztható képernyő, amin négyen nyomulhatunk! Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy hogy legyen a képernyő felosztva 4 részre. Egyszerű, de nagyszerű! A boltokban jövő év elején lesz kapható.

ACTIVISION

Az utóbbi időben kissé háttérbe szorult cég gondolt egyet és nem a csillogásra helyezte a legnagyobb súlyt, hanem inkább a szélesebb közönséget célozza meg legfrissebb repülőgépszi-



mulátorával, az **A-10 CUBA**-val. Vissz térnek a régi szép idöket idéző vektorgrafikás, poligonos megjelenítéshez, ami még egy 486-oson is vígan rohog és nem kell hozzá erőgép, hogy ne csak állóképeket nézegessünk, hanem a játé-kélménynek éljünk. A repülő "munkássá-gát" már bemutatta a Sierra a Silent Thunderben, de ez az új típusú megkö-zelítés új megvilágításba helyezi az alapvetően levegő-levegő harcra kialakí-tott gépet. A fejlesztők igen büszkék (a folyamatos, soha meg nem riccnő grafikán túl) arra, nagyon látványosan sikerült megoldani a robbanásokat: rí-pityára törő tankok, MiG-ek, amiknek a darabjai földre vagy a tengerbe hullva port vernek fel, illetve hullámokat vet-nek. A missziók változatosságára és furfangosságára egy példa: feladatul kapjuk, hogy adott idő alatt egy geril-lacsoportot kifüstöljünk, akik valahol a Sziklás hegység egyik szorosába fész-kelték be magukat. Uton arrafelé a te-repen saját oldalunkon harcoló tankok a lázadók egy másik csoportjával küz-denek. Aki ilyenkor segítségükre siet, annak annyi: nem ez a feladat és az idő nagyon szűkre szabott. Amíg mi a másik csapattal szórakozunk, addig a nekünk kiszemelt gerillák elfoglalják bá-zisunkat és itt vége a történetnek: hü-lyék voltunk, mert nem a parancsot tel-jesítettük. Egyszóval az agyunkat is

EIDOS

A Forma 1, mint téma, úgy látszik kifogyhatatlan. Akadtak már mene-dzser-, és szimulátor variánsok, de



PC-n az amolyan igazi játéktérmi hangulatot árasztó verzió olyan ritka, mint a fehér holló. Most az EIDOS és fej-lesztőgárdájuk, a Teque megpróbálkozik



a lehetetlennel és egy minden igényt kielégítő arcade változattal hozakodik nak elő. A címe **POWER F1**. Annak el-lenére azonban, hogy nem kell benne a sportághoz érteni, hogy pillanatok alatt a pályán száguldozzunk, a kocsik felet-több realiztikusan reagálnak a legki-

KELLEMESEK
ÜNNEPEK
MINDENKINEK!

Mi az új ezen a képen? A megfekték jártékélményt nyernek.



"Nem látni a fától az erdőt". Azt hiszem, a Command and Conquer helyzetét ezzel a közmondással lehet a legjobban jellemezni. Manapság ugyanis annyira sok, szinte a megszólalásig hasonló program jelenik meg a piacon, hogy az eredeti folytatását már szinte észre sem vesszük. Pedig itt van, és nagyon nyomul!



A cápaként köröző hajókat vörös repülőraj támadja.



A tranzitút vonal komoly légitámogatást élvez.

A játék a hetven-nyolcvanas években játszódik, Európában. Tudósok kifejlesztik az időgépet, melynek segítségével egyikük visszautazik a múltba, és egy kézfogas segítségével elpusztítja az akkor még fiatal Adolf Hitler. Azt azonban nem tudhatják, hogy a megváltoztatott történelem során Szovjetunió vezetője, Sztálin tör világuralomra, hatalmas serege előzöni Kelet-Európát, és megállíthatatlanul tör nyugat felé. A pillanatnyilag még szabad országok összefognak, és összehasonlíthatatlanul kis hadi erejükkel szembeállnak a hatalmas tömegekkel.

A játékokat a korábban megszokott sémához hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk (legkönnyebben azzal választhatunk oldalt, hogy a megfelelő CD-t helyezzük be), mely azonban távolról sem jeleníti az, hogy esélyeink is azonosak lennének. A katonaság létszámában található hatalmas eltérést a készítőik ugyanis úgy érzékeltették, hogy a szovjet seregek részére jelentős előnyt biztosító katonai egységek (úgy gyalogosok, mint tankok, vízi járművek és speciális épületek terén) kiképzését és építését tet-

ték lehetővé, melyek helyes használata nem sok esélyt hagy az ellenfélnek.

Azt hiszem, a játék kezelésének alapjait nem kell túlzott részletességgel ismertetnem, mert ha valaki nem is ismerte a játék első részét, az egyik klón biztos, hogy megfordult kezei között, akkor pedig már nincs is mit magyaráznom. A játéktérben az egérrel mindenki eligazodik, jobb oldalt látható az építkezések menüje, az energiaellátás jelenlegi és szükséges szintjét mutató oszlopdigramm, az elérhető egységekkel, radarorony építése után felül a térképpel, valamint a rendelkezésre álló anyaggal. Lássuk inkább azokat a változásokat, amelyek az első rész óta történtek, és melyek sokkal könnyebbé tették a kezelést.

VÁLTOZÁSOK AZ EDDIGIEKHEZ KÉPEST

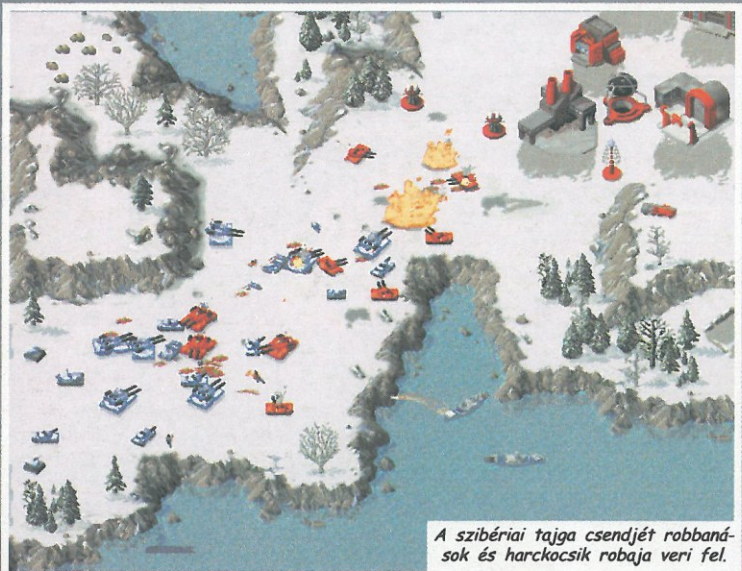
■ **CSAPATOK KIALAKÍTÁSA:** hogy a harc hev-

majd egyenként válasszuk ki az új tagokat, majd újra mentjük el az új felállást a CTRL + 1-4 gombokkal.

■ **KÖNYVJELZŐK:** a térképen

összesen négy helyszínt menthetünk el, a CTRL + F9-F12 gombok segítségével. Előhívásukhoz nyomjuk meg az F9-F12 billentyűket.

■ **FORMÁCIÓK:** néha fontos lehet, hogy az elmentett csapatok ne csak a létszámot



A szibériai tajga csendjét robbantások és harcokcsik robaja veri fel.

ben ne kelljen folyton újra kijelölgetni a korábban (általunk) összeállított és jól bevált csapatokat, azokat elmenthetjük, és később bármikor előhívhatjuk. A kívánt egységek kijelölése után nyomjuk meg a CTRL + 1-4 billentyűket, így mentve el az összeállítást. Ha őket később ismét össze akarjuk hívni, csak nyomjuk meg a megadott szám billentyűjét, és kész is vagyunk. Ekkor azonban a kép nem ugrik azonnal az egységekre, ehhez nyomjuk meg a számot az ALT nyomvatartása közben. Ha a csapathoz újabb egységeket szeretnénk csatolni, tartsuk nyomva a SHIFT billentyűt,

tartsák, hanem egy bizonyos elrendezésben várják a harcot (például a rakétások hátul állnak, az erős, védelmező tankok mögött). Ehhez egyszerűen nyomjuk meg a csapat kiválasztó billentyűjét, majd az F gombot. Egységeink megpróbálnak sorokba rendeződni, annak megfelelően, hogy milyen helyzetet foglaltak el egymáshoz képest akkor, amikor a csapatot megalkottuk és elmentettük. Így természetesen sokkal hatékonyabban használhatjuk az általunk kikísérletezett védekező és támadó stratégiákat.

COMMAND & CONQUER RED ALERT

EZ AZ ÉV SEM TELIK EL V

■ **VÉDELMEZŐ MÓD:** embereink alapfelállásban csak akkor támadják meg maguktól az ellenfelet, ha az a közelükbe merészkedik vagy tüzet nyit rájuk. Az egységek kiválasztása és a G billentyű megnyomása után azonban járőrözésre szólíthatjuk fel embereinket, akik tehát mozognak, keresik és leküzdik az ellenfelet. A parancs addig érvényes, míg más utasítást nem adunk nekik.

■ **ERŐLTETETT TÜZELÉS:** néha szükség lehet arra, hogy embereink olyan épületre vagy területre tüzeljenek, amely nem tartozik az ellenséghez. Az egységek kiválasztása után a CTRL + bal egérgomb megnyomásával kijelölhetjük ezt a célpontot, amelyet embereink tűz alá vesznek, akkor is, ha jelenleg nincs ott semmi, vagy ha az ellenfél éppen hátulról tüzet nyit rájuk. Az utasítás addig érvényes, amíg mást nem parancsolunk.

■ **ELTAPOSÁS:** már a korábbi részekben is észrevehettük, hogy legnehezebb járműveink képesek ellenséges gyalogsági egységek eltaposására. Most azt szándékosan is megtehetjük, az egység kiválasztása után az ALT + bal kattintás segítségével. Így megadhatunk területeket vagy ellenséges egységeket is: az első esetben az ott felelő emberkéket veszi tankunk üldözőbe, míg a másik esetben azt a bizonyos egységet hajkurássza. A tank addig próbálkozik, míg el nem pusztul,



MAND QUER ALERT

ILÁGSZENZÁCIÓ NÉLKÜL!

- az E megnyomásával a képernyőn található összes egységet kiválasztjuk, egy elsőpró roham vagy visszavonulás indításához.
- az N segítségével végiglepegethetünk összes

épületek teljesítménye nő, ha többet építünk belőlük, tehát gyorsabban szereljük össze a járműveket):

SZÖVETSÉGES ERŐK:

- **kikötő:** hajók építésére és javítására szolgál.
- **pillbox és álcázott pillbox:** gépfegyverrel felszerelt, sülyesztett űrhely, melynek második változata erősebb páncéltalattal rendelkezik, és terepszíne miatt szinte észrevétlen maradhat.
- **technológiai centrum:** fejlettebb egységek építésén kívül a GPS műhold építése is ennek létrehozásával válik lehetővé. Ha az elkészül, automatikusan pályára is áll.
- **felhő generátor:** csak több játéko-



Egyedül a technika vívmányával szemben. Esélyünk egyenlő a nullával.

gilig, és így tovább). Észrevétlen tud maradni, csak az űrkutya szimatolja ki.

■ **tolvaj:** finomítóba vagy silóba érve ellopja az ott tárolt anyagokat felé.

■ **mérnök:** az eredeti játékban megszokott szerepe mellett saját épületeinket is képes pillanatok alatt helyreállítani. Egyes elengedhetetlen épületeket nem tud azonnal elfoglalni, ilyenkor kiadható neki a rombolás utasítása is, és ha a falak már legyengültek, lehetséges, hogy el tudja foglalni. Ezután az újjáépítés költségei természetesen minket terhelnek.

minden gyalogost vagy azt a bizonyos kiválasztottat el nem pusztítja, vagy más parancsot nem kap.

■ **OSZOLJ!:** az előző parancs elleni védekezés. A kiválasztott gyalogosok az X gomb hatására véletlenül futkosni kezdenek, így elég hatékonyan elkerülve az eltaposást vagy egyéb támadást. A futkosás közben a korábban kijelölt célpontot azért továbbra is lövik, így nem csökken hatékonyságuk. A gond csak az, hogy az "oszlást" csak egyszer hajtják végre, majd megállnak. Így folyamatosan nyomkodni kell az X-et a védettséghez.

■ **STOP!:** ha elhamarkodottan adunk ki egy parancsot, vagy az-óta ellenünkre változott a helyzet, a kijelölt egységek az S megnyomására megállnak.

■ **KISÉRET:** egyes, értéke-sebb egységünk mellé rendelhetünk testőrséget, akik folyamatosan követik és védelmezik. Ehhez jelöljük ki a kíséretet alkotó erőket, majd ALT + CTRL + bal kattintással adjuk meg a védendő személyt vagy járművet. Vigyázzunk, mert a túl nagy kíséret ronthatja a batásfokot, vagy ha körbeveszi a járművet a gyalogosok, teljes mértékben megbéníthatják azt.

■ a HOME gomb megnyomásával a kiválasztott egységet vagy épületet hozhatjuk a képernyő közepére.

■ a H billentyűvel bázisunk központi épülete, az építőegység kerül a képernyőn közepre.

egységünkön, így bizonyos, hogy nem fedkezünk el egyikről sem.

■ több játékos hálózaton keresztül történő játéka esetében lehetőség nyílik szövetségek kötésére is. Ha kiválasztjuk a kívánt társ egyik egységét, és megnyomjuk az A billentyűt, a hálózatban játékos minden tagja rövid értesítést kap arról, hogy mi szövetségre léptünk valakivel. A szövetségesek használhatják egymás szervizállomásait, helikopterleszállóit, és így tovább, valamint nem támadják meg egymás egységeit automatikusan. A szövetség felajánlása azonban csak egyirányú, tehát kölcsönös mivoltához a másik félnek is fel kell ajánlania azt.

■ szintén több játékos esetében használható az F1-F8 gombokkal történő üzenés is, mellyel megmondhatjuk a magunkét hálózati ellenfeleinknek.

ÚJ EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK

Lássuk, melyek azok az egységek és épületek, melyek a szokásosak mellett (erőmű, barakk, és a többi) rendelkezésünkre állnak (zárójelben jegyzem meg, hogy a harci



Patak mellett nem jó lakni...

A partmenti naszd hevés tűz alá veszi a vörös bázist. Hatása nem marad el.



sos harcban van értelme, ugyanis ennek hatására az ellenséges egység elvonulása után a bázisunkat fedő fekete felhő újra összeáll, elfedve az ott folytatott tevékenységünket.

■ **chronoszféra:** gyakorlatilag egy teleport. Egységünket ideiglenesen valahova teleportálhatjuk, rövid idő múlva visszatér. Egyes egységekkel nem működik, és a túlzott használata sem ajánlott.

■ **álcaépületek:** ugyanúgy néznek ki, mint egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk és páncéljuk nincs. Remekül be lehet vele csapni az ellenfelet.

■ **orvos:** ez a gyalogos egység fegyvertelen, és automatikusan gyógyítja társait.

■ **kém:** információt gyűjthet ellenfelünkről (hány egységgel rendelkezik, éppen milyen épület felhúzásába kezdett, hogy áll anya-

■ **Tánya:** kommandós hölgy, nem mi döntünk bevetéséről, hanem az a küldetés fajtájától függően automatikus.

■ **AT aknatelepítő:** tank elleni aknákat hordoz és telepít, szám szerint ötöt. A szervizegységben tölthető fel készlete.

■ **mobil felhő generátor:** mint telepített társa, csak teherautóra szerelve. Egységeink közé helyezve elrejtji ellenfelünk szemé elől a szakasz pontos összetételét. Ajánlott több ilyen egység indítása, álcázásként, mert mire ellenfelünk felfedezi az igazi offenzívát, rengeteg időt veszíthet.

■ **harci motorcsónak:** könnyű gépjárművel és tengeralattjárók elleni bombával felszerelt egység.

■ **romboló:** az előbbi nagy testvére. Rakétákkal harcol légi, vízi és szárazföldi egységek ellen, tengeralattjárókat dupla bombával küzd le.

■ **cirkáló:** a lassú halál. Hihetetlenül erős és extrém nagy hatótávolságú ágyú-





val egész bázisokat képes percek alatt lerombolni. Tengeralattjárók ellen nem védett, a többi hajóra hagyatkozik.

■ **GPS műhold:** fellövése után energiateljesítés nélkül felfedi az egész térképet.

■ **hangimpulzus:** ha egy kémünk belép az ellenséges tengeralattjárók bázisára, az összes víz alatti hajó feltűnik egy rövid időre a térképen.

■ **LST:** légpárnás tank, öt egységet képes vízen keresztül szállítani.

SZOVJET EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK:

■ **“sintertelep”:** harci- és őrkutyák kiképzőtelepe.

■ **kikötő:** LST és tengeralattjáró egységek szervező és összeszerelő műhelye.

■ **repülőtér:** a különböző harci- és kémrepülőgépek gyártásához szükséges. Egy pályán csak egy gép működhet.

■ **technológiai centrum:** a Mammoth tank és a Tesla gömb építéséhez szükséges.

■ **tűztorony:** telepített lángszóró, mely gyalogosok csoportja ellen és járművek ellen is hatásos, ha elpusztul, igen nagyot robban, károsíthatja a környező épületeket is.

■ **Tesla gömb:** elektromos kisülésekkel pillanatok alatt elpusztítja a gyalogosokat és járműveket. Gyakorlatilag az első rész lézerrágyójával azonos.

■ **SAM állás:** légvédelmi rakéta.

■ **vasfüggöny:** egységeinket és épületeinket egy ideig sérthetetlené teszi.

■ **rakétasiló:** atomtöltetű rakéta indítható innen.

■ **harci kutyák:** a szabotőrök elleni legjobb védekezés. Gyalogosokat egy harappal megöl.

■ **lángszórós katona.**

■ **AP aknatelepítő:** teljesen hasonló szövetségi társához, de aknákat gyalogosok ellen hatnak.

■ **V2 rakétaindító autó:** két rakétájával a legtöbb épületet képes azonnal elpusztítani, de igen védtelen (főleg mozgó egységek ellen), és lassan tölt újra.

■ **MRJ:** mobil radarzavaró egység, igen nagy hatótávval.

■ **Mammoth tank:** rakétákkal és dupla ágyúval felszerelve mindenféle ellenséges egység ellen hatásos, és szinte elpusztíthatatlan.

■ **tengeralattjáró:** csak hajók ellen hatásos, tüzeléshez fel kell emelkednie a felszínre.

■ **YAK:** elég lassú, de gyalogosok ellen igen hatásos repülőgép: dupla gépfegyverével rendes pusztításra képes.

Ha békét akarsz, készülj a háborúra.



Működésben a Tesla-gömb.



■ **bombázó:** lassú szállítóegység, mely ejtőernyősök és ernyős bombák ledobására képes.

■ **ejtőernyősök:** egy gépbe ötven férnek, leérkezés után a gépfegyveres gyalogosoknak megfelelően viselkednek. Bárhol ledobhatóak, felfedezettlen területeket is.

■ **ernyős bomba:** a szőnyegbombázás eszközei. A gyalogos ellenfelek megpróbálnak kitérni előlük.

■ **kémrepülőgép:** kamerájával képes gyorsan felfedni az ellenséges területeket.

■ **MIG:** hőkereső rakétáival és nagy sebességével kiválóan alkalmas páncélozott egységek leküzdésére.

A játék további változása az, hogy bevételünket többféle forrásból biztosíthatjuk. Ez valójában azt jelenti, hogy a közönséges érc mellett (mely elég nagy mennyiségben és gyakoriságban fordul elő) drágaköveket is találhatunk, igaz elég ritkán. Értéke azonban sokkal nagyobb, mint az ércé, így nem árt, ha inkább ezt favorizáljuk, ha nyomaira akadunk.



A hegyoldalba települt bázis viszonylagos védettséget élvez a gyalogos támadókkal szemben.

A játék az új egységekkel és a kissé megváltoztatott illetve kibővített kezeléssel már a tökéletesség határát súrolja, nem igazán tudom, mivel lehetne még jobbá tenni. A küldetések a megszokott módon változatosak, változtatható nehézségükkel mindenkinek megfelelő kihívást nyújtanak, és mivel valamennyire valós tényeken alapulnak (valós szereplők bukkannak fel, mint például Einstein, akit egy laborból kell kimentenünk), ezért valóságúnak is mondhatók. A látvány és a hangulat nem sokat változott, csak természetesen a történetnek megfelelő egységek kerültek a játékba.

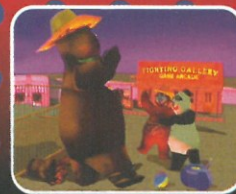
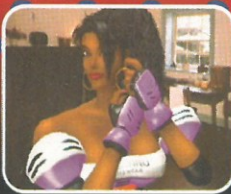
c&c red alert Kiadja: Virgin

P75
8MB RAM
(S)VGA
CD, SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
ESZAVATOSSÁG
ZENEBOZSA

Nem találunk szavakat.

96%



IMMÁR SATURNON IS HÓDÍTANAK A PÁNCÉLOS VIPERÁK!



A szexis testtartással Candy talán zavarba akarja hozni Pickyt?



A csajok hajbakaptak.

Szerencsére mindeddig ahány sikeres Sega automata megjelent, annak mindig elkészült a Saturn konverziója is. A Fighting Viperszel is egy újabb ilyen átirattal gazdagodott a Saturnos repertoár, méghozzá egy újabb kitűnő verekedős játékkal.

A játék a már jól ismert Virtua Fighter stílusában készült, sőt mi több, ugyanazonok a rutinokon alapszik, hiszen a fejlesztőgárda ugyanaz az AM2. A cég ezúttal is minőségi munkát végzett, pedig nem volt könnyű dolguk. Más 3D-s verekedős játékoktól eltérően ugyanis a FV küzdőtereit rácsok, illetve falak veszik körül, melyek elég sok poligont emésztettek fel, főként ha hozzátesszük, hogy ezek a falak a menet végén ripityúra törhetők. Ezen kívül az FV karakterei ráadásul páncélzatot viselnek, amik szintén szétörhethetők, s ilyenkor a szanaszét repkedő törmelék is elég sok poligont igényel. A sok poligon pedig ugyebár több számítást eredményez, a több számítás pedig lelassuláshoz vezet. Vagy legalábbis vezetne, ha amatőr munkával lenne dolgunk, ám erről szerencsére szó sincs, az akció roppant gyors. A szereplők kidolgozására szintén nagy gondot fordítottak. A páncélzatok, azaz a merev anyagok ábrázolása remekül sikerült, a végeredmény magáért beszél. A karakterek egyedi vonásokkal rendelkeznek, Candy - a leginkább kedvelt női szereplő - bájos poikája például még egész közelről is hibátlan. A VF2-höz képest ráadásul itt most kifinomultabb

light-sourcing technikákat alkalmaztak. Jane boxingjében például állandóan változik a fény, a négy sarokból felváltva világítanak a reflektorok. Az ember az ilyen apróságokat észre sem veszi, pedig programozás szempontjából elég kényes feladatok. Mivel a falak és a páncélzatok adták a játék fő arcvonásait, azaz az egyediségét, természetesen ezeket mind át kellett hozni Saturnra is. Sajnos azonban a VF2 által is használt magasfelbontásban ez már nem volt lehetséges. Ezúttal tehát kénytelenek voltak a felbontást minimálisan redukálni, ami azonban senkinek nem fog szemet szúrni.

A játékban 8 karakter közül választhatunk, melyek közül - sokak öröme - három nőnemű is akad. A legkedveltebb kétségtelenül a kislányos külsejű Candy, de mondjuk elég csinos a görkoris Grace is, az erősebb testalkatú Jane pedig leginkább az Aliens 2 Vasquezére emlékezteti az embert. Az erősebbik nem képviselői között a legkülönfélébb alakokat találhatjuk. Van például egy heavy metálós srác,

Raxel, aki a gitárjával csépel az ellenfeleit, vagy ott van a legfiatalabb szereplő, Picky, aki a gördeszkájával hadakozik. Vannak persze még rejtett karakterek is! Ha végigvertük a mezőnyt választhatóvá válik B.M., az aranypáncélos főnök is, valamint beraktak a játékba egy időtlen pandamackót is. Ezekon kívül Candy népszerűségére tekintettel az alkotók - szintén cheatként - elkészítették Candy néhány más öltözékes változatát is.

Az akció a hagyományos módon, fordulónként zajlik. A falaknak köszönhetően azonban nincs kiesés a ringből, sőt - néhány pankrációs stílusú ugráshoz - fel is lehet mászni a kerítésekre. Mindegyik karakternek vannak extra erős ütése. Ezeket sorozatosan alkalmazva törhetjük szét az ellenfél páncélzatát, melyet eltávolítva az sokkal sérülékenyebb lesz. A páncélzatok alsó és felső részből állnak, ezeknek az állapotát pedig az energiacsíkok mellett láthatjuk. Ha már villog valamelyik rész, akkor baj van az adott szereplőnél.

Egyebet tekintve - tehát például az opciókat számba véve - a játék nem több, de

nem is kevesebb a hasonló stílusú játékoknál. Megfelel a kor követelményeinek, némileg előrelépésnek mondható a VF2-höz képest. Mindezek ellenére azonban én például kevesnek találtam a karakterek számát, az akciót pedig túl könnyűnek. Rövid gyakorlás után még legnehezebb fokozaton sem jelent különösebb kihívást a játék, így véleményem szerint a program nem biztosít játékményt túlzottan hosszú távra. Jó ötlet volt viszont, hogy megnyerésként "fotókat" kapunk az adott karakterünkről, igaz azonban, hogy a Tekken 2-ben már Silicon filmeket is nézhettünk.



Sanman "bepucst", amit ezúttal a farizmai bálnak.



Tokiot nem izgatja, hogy a panda védett állat.



Raxel gitárját valószínűleg újra kell majd húroztatni.



A páncél mögül domború idomok kerülnek elő.

fighting vipers

Kiadja:
SEGA

S A T U R N

89%

Fable annyit tesz: Fabula. No nem kell megijedni, nem az utazóriporterrel van szó a trilliomodik beszámolójával, hanem egy érdekes kis meséről, amit a PC-nk segítségével játszhatunk végig. Úgy tűnik, a kézzel rajzolt kalandjátékok ismét divatba jöttek, hiszen most a Fable is ezek számát gyarapítja. Noha nem egy óriáscég játékkáról van szó, mégis egy dolog biztos: kellemes színeket a kalandjátékok palettáján. A hátterek szépen megrajzoltak, a SVGA-ban tündökölnek, a szereplőknek pedig minden egyes mozdulatuk animálva van. Az irányítás elég újszerű. Nincs kontrollopanel, csupán egy pontteret irányíthatunk, s a tárgyakra ráállva, a jobb gombbal választhatjuk ki, mit akarunk vele csinálni, amit aztán a bal gombbal hajthatunk végre. Az inventory-t is hasonlóképpen hívhatjuk elő, ehhez a hősünkre kell mutatnunk. Az újszerűség azonban nem erre értendő, hanem arra, hogy ha valami fontosabb tárgyra clicke-lünk, a gép kirajzolja egy keretbe a tárgy kinagyított képét, s ezen vizsgálódhatunk tovább. Nos, akkor csendet kérünk, következnek a me-

A Tavasz Szelleme néhány jótanáccsal szolgál.



Hol volt, hol nem volt, még az Óperenciás-tengeren is túl, létezett egy Balkhane nevű varázslatos vidék, amelyre azonban hamarosan a sötétség erői szálltak le. Az országba idegen lények, a Mecubarzok érkeztek, akik a civilizációt akarták elhozni erre az elfelejtett vidékre a bölcsesség nevében, a "Nagy ősök" szent tudásának az erejé-

is. Azonban alábecsülték a Mecubarzok éberségét, akik iszonyú boszút álltak. Hatalmas robbanások rázták meg a vidéket, amik a planétát négy részre szakították. Az egyiket a jég, a másikat a köd, a harmadikat a víz, végül a negyediket a tűz uralta. A négy birodalom élére a négy összeesküvő került, akiket őrdögi démonokká változtattak, s mielőtt a Mecubarzok távoztak a planétáról, náluk helyezték el a négy varázslatos ékkövéket. Az összeesküvés értelmi szerzője, Ismael azonban nyomtalanul eltűnt, soha többé nem látták.

Mindezek óta már több évszázad telt el. A Balkhane-iak a világtól elzártnak, a rablóbandáktól óvakodva a város falai mögött, az örök fagyban élnek.

ve l. Egy asztrálsikról jöttek ezek a lények, s bármilyen formát fel tudtak ölteni. Élt abban az időben egy Ismael nevű, látszólag jószándékú ifjú pap, ő egyedül -

mint a Mecubarz Kultúra főpapja - ismerte az idegenek varázsserejének a titkát. Gyarlóságában egy esztelen tervet agyalt ki, mely gyökerestül megváltoztatta Balkhane történelmét. Egy sötét téli éjszakán négy összeesküvő osztotta meg egymás között Balkhane fölött a hatalmat. Nem csak a Mecubarzokat csapták be, de elárultak a saját népüket

A FAGY BIRODALMA

Eddig tartott a mese, innentől mi vehetjük át Quickthorpe irányítását. A falu bölcsét kérdezzük ki mindenről, így kapunk tőle egy medált. A város mellől felfele, északra induljunk, majd a folyónál ne a hídon, hanem a köveken keljünk át. Így végül Welda, a boszorkány házához juthatunk, ahol vizsgáljuk meg a ház mögötti lejárót, majd nyissuk ki, és menjünk le. A pincéből csupán a kötelet és az arany szobrot vigyük el. Nyissunk be Weldához, a közben megjelenő szellemem pedig használjuk a medálunkat. A boszorkány szobájából csak a zsák madáreledelre lesz szükségünk. Most már elindulhatunk a várostól keletre vezető úton, amiről először is dél felé, a befagyott tóhoz térjünk le. Itt vizsgáljuk meg a hajlón a széket, mire egy tündérszerű lény, Simbeli-

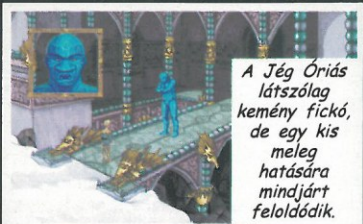
ne, a tavasz szelleme tűnik elő. Beszéljünk vele, kérdezzük ki mindenről, mire egy üveggömböt nyújt át nekünk, amit felvéve magunkkal vihetjük őt. Menjünk vissza az útra, s a szoborral fizessük ki a vámost szedő útonállót. (Nem használni kell rajta, hanem a GIVE utsítással ODAADNI!) Innen ismét északra induljunk, majd a kútnál használjuk a csörlőt a kötelet, és másszunk le. Lent Simbeline szellemével világítsunk és vizsgáljuk át a földön lévő kis kupacot. Egy kőtáblának az egyik fele kerül elő. Menjünk jobbra a hasadéka, ahol egy újabb kupac alatt megtalálhatjuk a tábla másik felét, s összeilleszthetjük őket. Továbbhaladva egy barlangba ér-

ke-zünk. Innen a kis lyukon keresztül - ahol a fény szűrődik be - távozzunk. Visszajutva az útra még ne menjünk északra, hanem visszafelé, keletre. Így egy öreg fához jutunk, mellette egy fatönkkel, amin egy manó üldögél. Adjuk oda a szarkának a madáreledelt, majd vizsgáljuk át a fészket. Az útonálló nyakláncra kerül elő, amit vigyük vissza neki, mire az egy pár kesztyűt ad cserébe. A megfagyott harcosoknál ássuk ki az út mellől az ódon pajzsot, majd menjünk vissza a tönkhöz és vizsgáljuk át. Egy titkos kar válik láthatóvá, amit meghúzva az öreg fa oldalán egy ajtó nyílik ki. Menjünk be, majd ott vizsgáljuk át a csontvázakat. Az egyik ujjáról egy gyűrűt húzhatunk le, amit azonban ne próbáljunk meg viselni. Inkább húzzuk fel a kesztyűnket, és szedjük le egyet a kábító hatású gyümölcsökből. Most térjünk vissza a rejtett ösvényen keresztül a barlanghoz, aminek az aajtaja ezúttal nyitva áll. Ha nem akarunk találkozni a barlangot lakó óriással, gyorsan bújunk el a bokrok mögé. Miután elment, és újra eltorlaszolta a bejáratot, másszunk be a kis lyukon. Vizsgáljuk át az ágát, a párna alatt egy kulcsot fedezhetünk fel. Ezzel nyissuk ki az óriás ládáját, és vigyük el egy üveg olajat. Távozzunk, s immár északra forduljunk az úton. Hősünket banditák támadják meg ám ne ijedjünk meg (a helyes válaszok: I'm on...)

Tünd



A szirénrel jobb ha nem elegyedünk szóba.



A Jég Óriás látszólag kemény fickó, de egy kis meleg hatására mindjárt feloldódik.



A város kapuját egy Dzsinn őrzi.



A Kígyó Démon itt már az utolsókat sziszegi.

első összeesküvővel Koreezal, a Jég Óriással találkozhatunk. A természete riasszon el minket, hanem öntsünk rá egy kis olajat, amit a fáklával gyűjtünk meg. Az óriás sikeres felolvasztása után lépünk be a kastélyba. A sállal polírozzuk fényesre a pajzsot, és tükrözzük el vele az óriás trónusát őrző fénysugarat. Vegyük fel az aranykupac mellől az első ékkövet, a smaragdot. Etessük meg az óriás madarát a gyümölcsünkkel, mire az készségesen elszállít minket a Kód birodalmába.

Ismaelt tulajdonképpen nem is muszály felébreszteniünk.



rályzó varázsdobja így már nem fog elkábítani minket, mire az dühében ott hagyja nekünk a hangszert. Menjünk tovább az óriáspókhoz, akinek túlkölnjünk egyet a hallókészülékkel. A pók eltakarodik, mi pedig a csontvázat átkutatva egy kulccsal gazdagodhatunk. Most doboljunk egy kicsit az örnek. Miután elpilledt, vizsgáljuk át, és vegyük el tőle a kulcsot. Vegyük fel a lándzsáját is, majd nyissunk be a toronyba a kulccsal. A gyík szobájából

ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkaput, ehhez a hídon lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. (A sorrend: baloldali, alsó, felső.) A városban elsőként a könyvtárat látogassuk meg, ahol Izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított tündértől és a jövetelünkről. Hogy bebizonyítsuk a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecubarzok kulcsát, valamint egy

dérmese fantasy környezetben

Would you...), hanem adjuk oda a főnöküknek a gyűrűt. A gyűrűn valami halálos átok lehetett, ugyanis a gazfickó nyomban holtan rogyik össze. Vegyük fel a törts, és a sált a hulla fejről. Északra egy nagy hegy állja az útunkat néhány beszélő sziklafejjel, ám ha felolvassuk a kőtáblánkat, egy földrengés nyomában eltűnteti őket. Először jobbra a hegy tetejére menjünk, ahol a megfagyott katonától vegyük el a kénes fáklát, majd csak ezután próbáljunk meg a kastélyba bemenni. Itt az

A KÖD BIRODALMA

Egy hatalmas fatorony tövébe érkezünk, amelyet egy gyíkserű katona őriz. Csak jobbra, a mocsár felé tudunk menni, ahol majd az apró híd alól vegyük fel a döglött oposszumot. Ezt a "csemegét" ajándékozzuk oda az örnek, mire az egy használhatatlan hallókészüléket ad nekünk. A készüléket átvizsgálva két füldugó kerül elő, ezeket a kis hídnál tegyük a fülünkbe, s immár nyugodtan továbbmehetünk. A gyík

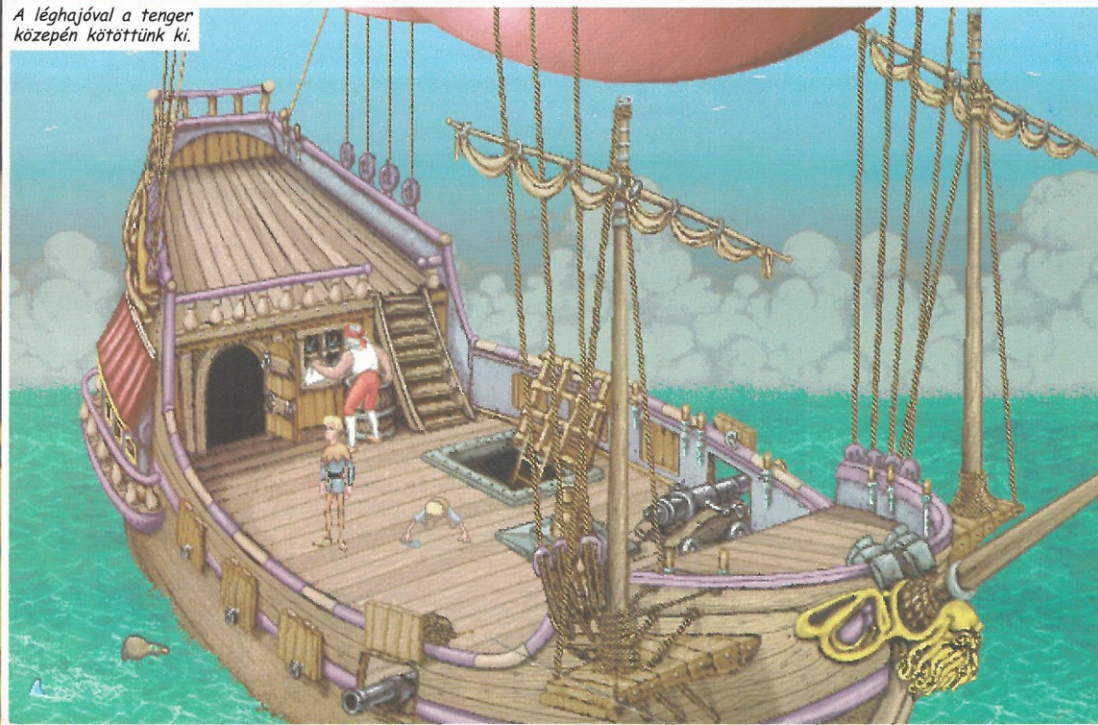
vegyük el a baltát, a függöny mögül a könyvet, a ketrec alól pedig a pokrócot, majd a csontvázról elvett kulccsal eresszük ki a kettrechől a tündért. Miután elbeszélgettünk Irisszel, egy kis varázspont kapunk tőle. Irány most a lépcső, fel a hegyre. Útközben egy rakás vázára figyelhetünk fel, ezek közül vegyük fel a vízzel telt, majd sétáljunk a városhoz. A várost egy dzsinn őrzi, ezt tüntessük el a varázspont a vízben feloldva. A baltával betörhetünk a már rég nem használt gondnoki szobába,

ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkaput, ehhez a hídon lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. (A sorrend: baloldali, alsó, felső.) A városban elsőként a könyvtárat látogassuk meg, ahol Izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított tündértől és a jövetelünkről. Hogy bebizonyítsuk a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecubarzok kulcsát, valamint egy másik kulcsot, aminek a rendeltetéséről fogalma sincs az öregnek. Mi azonban hamar kideríthetjük: szabadság el vele a tér közepén leláncolt sárkányt. Nyissunk be a templomba, s máris szembe találjuk magunkat a második összeesküvővel, Angorral, a Kígyó Démonnal. Hajítsuk bele a gyík lándzsáját, s már is miénk a koronájából kikapott gyémánt. A terem sarkában, a csontvázaknál találhatunk még némi pénzt, majd távozzunk. A térre kilépve nyissunk be balra, a sárkánycsaládkhoz. Vegyük el a sárkánygyerektől a nyalókáját amikor éppen nem szopogatja, majd irány a léghajó. Beszéljünk a kapitánnyal (Do you...; The Engulfed...), aki 15 aranyért hajlandó is a szolgálatunkba állni, ám ennyi pénzünk nincs. A nyalókával vegyük rá a hajósínast, hogy írja át a menettarifákat tartalmazó táblázatot, aki már ezt közben meg is tette. Fizessük hát ki a kapitányt.

A VÍZ BIRODALMA

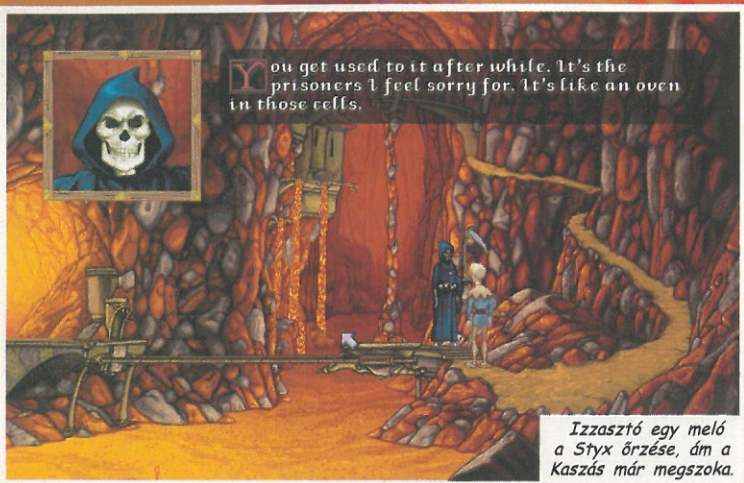
A hajóval a tenger közepén horgonyzunk le, ugyanis mint a kapitány elmondja, az általunk keresett erőd a tenger mélyén található. Meg kell tanulnunk a víz alatt lélegezni, amire a megoldás a kapitány kabinjában talál-

A léghajóval a tenger közepén kötöttünk ki.

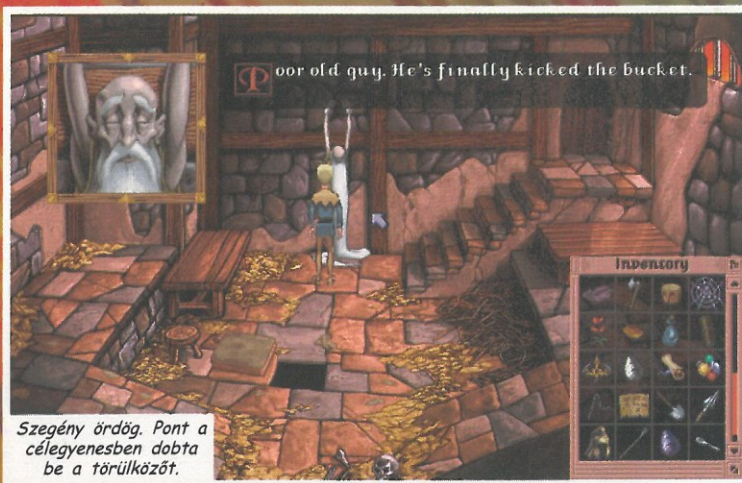


Izion könyvtárban sajnos az adult szekció épp felújítás alatt áll.





Izzasztó egy meló a Styx őrzése, ám a Kaszás már megszokta.



Szegény ördög. Pont a célegyenesben dobta be a törülközőt.

ható varázstekercs lesz. A varázslathoz azonban még szükség lesz egy varázsköre is, amit a kapitány kis ládikájában találhatunk. Ennek a kinyitásához egy tolvajkulcsot kell készítenünk: vegyük ki a párna alól a hajtűt, s hajlítsuk el. Nyeljük le a megszerzett követ és olvassuk fel a tekercset. A varázslat immár működik, ám egy cápa ólálkodik a hajó mellett. Másszunk le a hajótestbe, és vegyünk el a hátsó hordókból egy húsdarabot. Nyissuk ki az üzemanyag-tartályt, és mérgezzük meg a folyadékot a hússal. A cápának viszont jó a szaglószálja, így óvintézkedésként húzzuk rá a büdös zoknit a kapitány kabinjából, s csak azután adjuk neki oda. Vessük a vízbe magunkat. A tenger fenekén néhány csikóhalba botlunk akikkel beszélve (It feels...; I really...; I'll take...) Kapunk egy kis hínárt, amit vigyünk északra, az erőd mellett dolgozó kertész-ráknak. A kertész halála jelölül nekünk ajándékozza a kedvenc ásját, amit akkor vigyünk is el. Ezután a kőműves segítségével nyissuk ki a korálok-nál és a szirénél az összes kagylót, így három gyöngyszemhez jutunk. A szirénél ne álljunk le társalogni! A gyöngyökkel menjünk el a nagy kagylóházhoz, és kopogtassunk be, majd ajánljuk fel a teknősnek őket. (Could I...) Miután beinvitált minket a házába, adjuk neki oda a három gyöngyöt, cserébe egy kincses térképet kapunk. Menjünk a rajta megjelölt helyhez (az első tengeralatti helyszínhez), s ássunk a jelzett pontnál. Elő is kerül egy kincsesláda, amit ismét a tolvajkulcsunkkal nyissunk ki. A kincsekkel vesztgecssük meg a barlangot őrző Khort, majd ve-

gyük fel a lándzsáját és a sisakját. Lépjünk be a barlangba. Egy lifthez érkezünk, amivel azonban egyelőre csak a Kőd birodalmába jutnánk vissza, ezért inkább menjünk tovább. Egy kisebb labirintusba érkezünk, ami azonban nem túl bonyolult. Ebben a labirintusban megtalálhatjuk a több száz éves Ismaelt, ám őt hagyjuk békén. Keressük in-

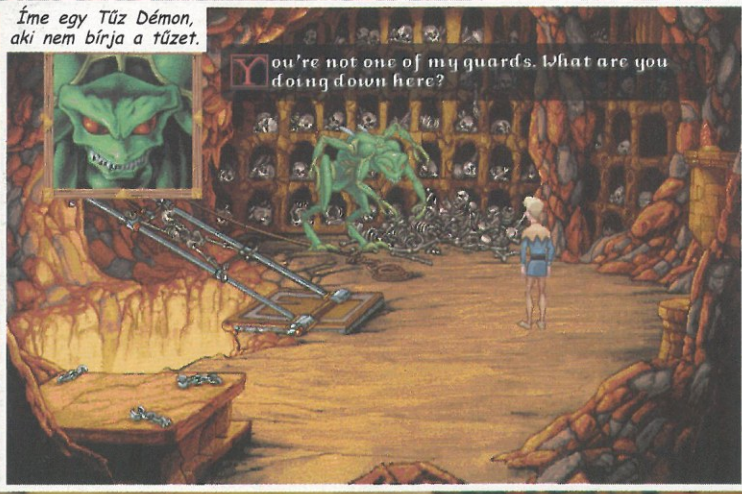
tünk. Út közben azonban elakad, így a fele utat ejtóernyővel kell megtennünk, aminek a pokrócot használjuk.

AZ ÁRNYAK BIRODALMA

Az Árnyak birodalmába jutottunk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magun-

csenjünk el az állványáról a rubint. A katakombák között felfedezhetünk egy üres rekeszt, ezen keresztül távozhatunk. Visszajutottunk a lifthez, amit hívunk le a kar segítségével, és liftezünk fel.

Immár megvan mind a négy kő, amiket azonban még véletlenül se vigyünk el Ismaelnek, ugyanis a gonosz varázsló összejátszott a falu bölcseivel. Helyezzük inkább a köveket a Mecubarzok kulcsába, s nyissuk ki vele azt az ajtót, amit a Meduzánál láthattunk. Az ajtó mögött futurisztikus pilótaszékeket találunk, amik közül azonban csak a középső működik. Kapcsoljuk be a karfáján a gombot, és helyezzük magunkat kényelembe. Ez utóbbit a duplán, azaz az egeret elengedve mi magunk is megatehetjük, ugyanis a befejezés következik. Hogy mi az? Ez maradjon a végső tanulság, ám annyit elárulhatok, elég meglepő a végkifejlet. Ha egyáltalán annak lehet nevezni.



Íme egy Tűz Démon, aki nem bírja a tüzet.

kább meg a pajszert, majd a zárt ajtót, és törjük fel az imént felvett szerszámmal. Az ajtó mögött a harmadik összekülvőt, Vivernt, a Meduzát találjuk, aki tulajdonképpen maga kéri hogy öljük meg. Törjük ki az üvegpádlót Khor lándzsájával, mire az űr beszippantja a Meduzát. Vegyük fel a zafírt, s kapcsoljuk át a furcsa kezelőpultot a kart. Ezzel átváltottuk a már látott lift irányát, amivel immár lefele ereszkedhe-

kat a Mumusnak. (The Boogie Man) A csel bejött, ám csak félig, mivel a kapu őrei rögtön bebörtönöznek minket, a hamis azonosításunk miatt. Vegyük fel a kupát és a kanalat, majd vizsgáljuk meg az ablak alatti falat, s törjük ki a laza követ a kanállal. Az alagút egy másik cellába vezet. Beszéljünk a kibilincselts vénséges sors-társunkkal, aki sajnos pont ekkor fogja feldobni a talpát. Átvizsgálva furamódon megtalálhatjuk nála a cellája kulcsát, ám az itteni zár sajnos már teljesen elolvadt a hőség miatt. Szerencsére azonban a mi cellánk zárja ép, s még nagyobb szerencse, hogy ugyanaz a kulcs nyitja. Miután kijutottunk, beszéljünk a kapu őreivel (Could I...), akik annyira ostobák, hogy kérésünkre át is nyújtanak nekünk egy ID kártyát. Távozzunk balra, a leszakadt hídnál pedig a lándzsánkat használjuk az átkeléshez. A Kaszáznál töltsük meg a kupánkat egy kis lávával, majd igazoljuk magunkat az ID kártyával. A különös kompszervezetel ezután átkelhetünk a Styx felett, és ráakadhatunk az utolsó összekülvőre, Chaxre, a Tűz Démonra. Mondjuk neki, hogy csak nézelődünk (Just...), majd öntsünk a szörnyre a lávát. Miután elporladt,



Az öreg teknőc mindenféle csecsebecsét gyűjt.



A Meduzát egy kis trükkkel kell eltakarítanunk az útból.

fable Kiadja: Telstar

486DX
8MB RAM
SVGA
2xCD
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

Műves grafika, kézzel rajzolt hátterek - csak a sztori gyengécske.

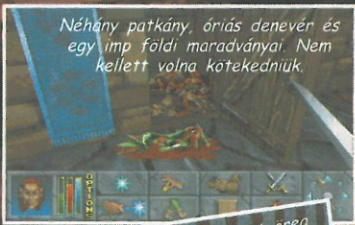
82%



DAGGERFALL

EGY KÜLÖNÖSEN SÖTÉT ÉS KOMOR ÉJSZAKÁN...

...Urile Septim, Tamriel császára magához hivott. A beszélgetésen csak hárman voltak jelen: a császár, a birodalmi mágus és jómagad. "Gyűjts meg a fákllyát" szölt a császár, s a mágus egy vakító lánggal égő fákllyát gyűjtött. "Senkinek sem kell tudni találkozásunkról" folytatta a császár. Gondterhelt, kopasz fején olykor-olykor megcsillant a fákllya fénye. "Amiért ily késői órán iderendeltetek, annak oka Lysandus, Daggerfall királya. Lysandus, aki évekkkel ezelőtt elesett a harc mezéjén, de



Néhány patkány, óriás denevér és egy imp földi maradványai. Nem kellett volna kötekedniük.



Egy útszéli ház lakói: rozszant öreg és szemrevéltó felesége.



Aki arachnofóbiás, az most ne nézzon ide.



Hajrá, kopil! Úgy zörögnek a csontjaid, hogy menten szétesel.

elke nem tált még nyugalomra. Néhai birodalmában kísért, és bosszúval fenyeget. Nem értem, hogy egy egykoron oly becsületos és húséges emberből halála után hogy lehet ily gonosz szellem - csak valami átokra gondolhatok. A Te feladatod lesz kideríteni a valóságot, s minél gyorsabban megoldani a problémát. És még valami... Néhány évvel ezelött egy levelet küldtem Lysandus királynőnek... Állítólag soha nem



jutott el hozzá ez a levél. A tartalma igen szentimentális és magánjellegű. Nem lenne szerencsés, ha rossz kezekbe kerülne a levél. Nagy szolgálatot tennél vele ha megtalálnád a levelet és megsemmisítenéd."

KEZDÉSKOR...

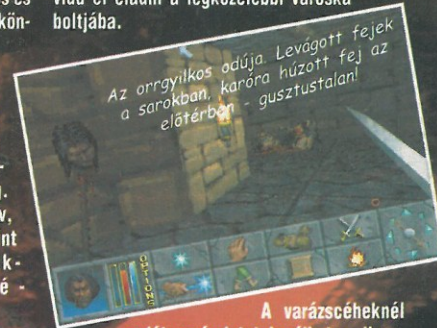
Új játék kezdetek - természetesen a karakter generálás következik. Először egy térképen ki kell jelölnöd, hogy honnan való vagy (ez határozza meg a fajod, szármásod), majd ezt követően a karakter osztályt kell meghatároznod. Ez két úton történhet: vagy kiválasztod az osztályod egy listáról (felső válasz), vagy fellesz néhány kérés

désre, ami alapján a játék kiválasztja a személyiségednek leginkább megfelelő osztályt. Ezt követően hasonló módszerrel kell eldönteni, hogy milyen háttérrel rendelkezik a karaktered, milyen másodlagos képzettségei vannak. Végezetül arcot kell választani a karakternek, nevet kell neki adni, és el kell osztani a bónusz pontokat a tulajdonságok között (reroll-al lehet újat dobni az értékekre). A tulajdonságok magyar megfelelője: STR - erő, INT - intelligencia, WIL - akaraterő, AGI - agilitás, SPD - sebesség, END - állóképesség, PER - egyéniség, LUC - szerencse. Miután elosztottad a pontjaid, az elsődle-

ges (primary), fő (major) és mellék (minor) tulajdonságaidra is el kell osztani néhány pontot. Ajánlott a Spellword osztály választása, mivel kítűnő harcos és varázsló egyben, s könnyű kezdeni vele.

A képernyő alján, jobb oldalt a karakter arca látható, amire kattintva a karakterlap jelenik meg. Fentről lefelé: Név, faj, osztály, szint (szüksé-

elönnyel jár. Ha betérsz egy új városba, keresd fel az új szervezeteket, céheket, és lépj be. Egy kocsiat szerezz be mihamarább, s a küldetéseid során összeharcsolt cuccokat vidd el eladni a legközelebbi városka boltjába.



Az orrgyilkos odúja Levágotott fejek a sarokban, karóra húzott fej az előtérben - gusztrustalan!

A varázscéheknel saját varázslatot kreálhatsz. Ilyenkor, ha a varázslat neve elé egy \$ jelet teszel, az eredeti ár 25%-áért kapod meg. Ha ! jelet teszel elé, naponta egyszer szabadon előfetheted azt a varázst.

A gyors fejlődés érdekében vonulj el egy fogadóba, varázsolj, pihenj, vásárolj, pihenj stb. Alvás előtt lőj el egy Detect enemy varázst, és ahol a legjobban forog az iránytű, ott a legbiztonságosabb az alvás.

Ha bizonyos vagy benne, hogy jócskán van kincs a következő áldozataidnál, varázsolj egy szerencsenövelő varázst, s a kincseknek akár a fele is varázstárgy lehet.

A városokban éjjelente érdemes egy open doors varázssal kinyitni a boltokat, és kirárolni a raktárt. A polcokhoz viszont NE nyúljál. A titkos ajtók nem is olyan titkosak - ugyanis jelezve vannak a térképen.

Hogy lehet elfogni egy lelket? Mindennek előtt egy fura szerkezetre van szükség, amit a varázscéhekben lehet kapni - nomeg egy lélekre. Figyelj az ellenfelek hangjára, hogy honnan jön! És vigyázz az ajtóknál, ne túl közelről nyisd ki őket.

ges tapasztalati pont a következő szint eléréséhez), arany, kimerültség, egészség, teherbírás. Affiliations - azon szervezetek listája, melynek tagja vagy. Skills - egyéb tulajdonságok (primary - elsődleges, major - fő, minor - mellék, misc. - különleges). Inventory - a tárgylistád, Spellbook - varázskönyved, Log - jelenlegi kalandjaid leírása, Notebook - jegyzetfüzeted.

NÉHÁNY TRÜKK A KEZDETEKHEZ

Pénzed oroslánrészt érdemes bankban tartani. Kamatozik, nem lopják el stb. A céhekbe és szervezetekbe való belépés szinte csak

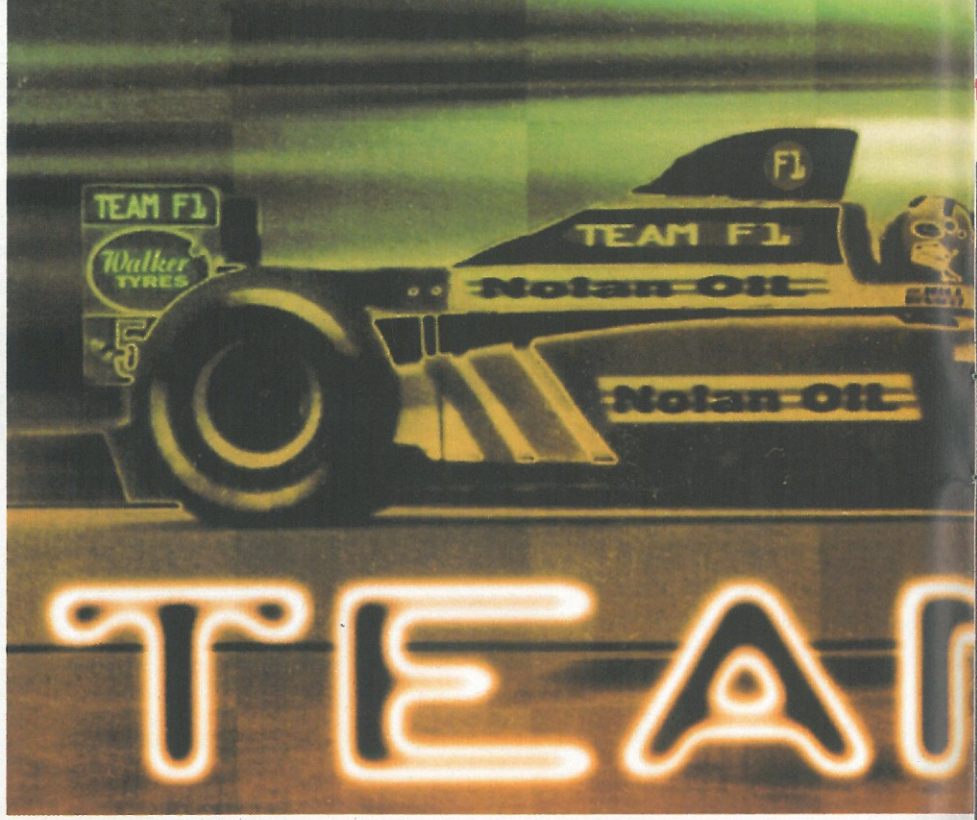
daggerfall

Kiadja:
Virgin

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

88%

FRANK WILLIAMS IS



tér között a jobb gombbal, a szobák két vége között pedig a képernyő legszéleire mutató mozoghatunk. Ha innen bárhova belépünk, vissza a jobb gombbal jutunk.

ELŐTÉR

Makett: Ahogy a csapat növekszik, a szükség vált épületet bővítenünk kell. Az építkezés alatt embereink rosszabb hatékonysággal dolgoznak, ezért érdemes a vakációra időzíteni

Pólo: Bevételünk egy részét ajándéktárgyak értékesítéséből szerezhetjük be. Itt megadhatjuk a tárgyak árát vagy a várt hasznót. A szponzor nevét viselő ajándékok olcsóbbak, mert ezek árának felét a támogató adja.

Páncélszekrény: Bevételek és kiadások. Fennmaradásunkat határozhatja meg, hogy a lap alján pozitív vagy negatív összeg jelenik-e meg.

Tervrajz: Fejlesztés. Egy F1 autó kb 3000 apró részből áll, s a statisztikák szerint ezeknek csak 1 százalékát használják

fel a következő idényben. A hiányzó 2970 alkatrészt vagy minden évben újra kell vásárolnunk vagy saját fejlesztésekkel kell pótolnunk.

A fejlesztők csapata max 40 főből áll. Új embert a menedzser szobájában feladott apróhirdetéssel vehetünk fel. E csapat hatékonyságát számunkon túl a főmérnök képességei és az emberek leterheltsége határozza meg. Ha nincs speciális utasításunk, a konstruktor a saját ötleteit próbálja meg keresztülvinni.

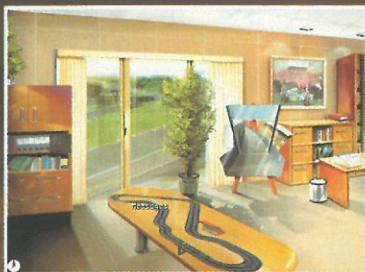
A Budget gombbal az egy idényben fejlesztésre fordított összeget adjuk meg. Az összeget növelni bármikor lehet, de csökkenteni csak egyszer, az év elején. Egy projektre minél kevesebbet költünk, annál tovább tart és kisebb a siker valószínűsége. Ha nincs elég pénz, a főmérnök minden munkára engedélyt fog kérni (ez persze rontja a csapat morálját), túl sok pénzzel viszont az egész irányítás kicsúszik a kezünk közül.

A csapat feladata két részből áll: a meglévő berendezések vizsgálata és finomítása (Developments), valamint teljesen új ötletek kidolgozása (Prototypes). Az új dolgoknál főmérnökünk egy listát ad ötleteiről, amiből kiválaszthatjuk a számunkra legérdekesebbet.

A fejlesztés még hatékonyabb módja az információszerezés (Espionage). Itt vagy megvásároljuk egy másik csapat fejlesztőjét (Headhunt employees) vagy saját emberünket építjük be (Spy). Így hasznos, de nem feltétlenül korrekt adatokat szerezhetünk be. A kockázat viszont nagy, mert a lebukás súlyos következményekkel jár.

TÁRGYALÓ

Telefon: A bankokban kölcsönt vehetünk fel (a kiválasztott bank kedvezőbb kamatokat ad), illetve felesleges pénzünket köthetjük le. A szerződés feltételei függenek az összegétől, a határidőtől, és a csapat addig elért hírnevétől.



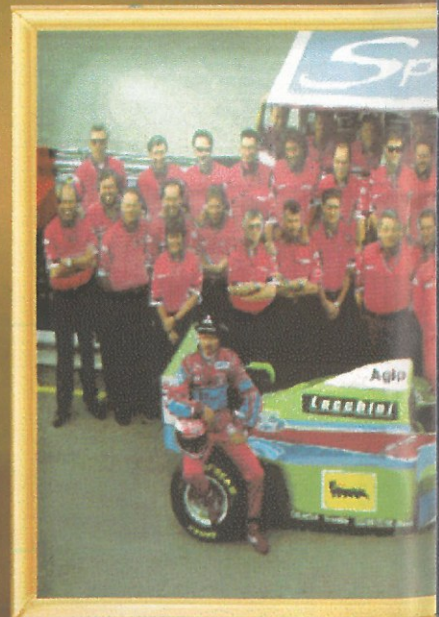
Monitor: Az alkatrészpiacon a nagyobb csapatok által legyártott, új, de elavult alkatrészeket vehetjük meg. Közöttük vannak jó és egészen rossz (például teszteletlen) vételek is. Nekünk, mint egy kezdő csapat vezetőjének egy gyors és biztonságos autót kell összehoznunk belőlük. Vásárláskor az autót 10 fő részéből kell összezeraknunk. Motorból minden autohoz legalább kettőt kell vennünk, de a nagyobb csapatok az idényt 70-80 motorral csinálják végig. A motorok 2-3 alkalommal szervízbe küldhetők, mielőtt teljesen tönkremennének, s a javítás lényegesen olcsóbb egy új motornál. Vázat csak a motor méretét (hengerszámát) ismerve szabad venni. Kerékgumira és üzemanyagra csak a tesztelesek és edzések során lesz szükségünk, a versenyen automatikusan megkapjuk ugyanazokat, amit a többi csapat. A vásárolt dolgokhoz a cserealkatrészeket a gyártók garantálják, de nem biztos, hogy akkor van náluk raktáron, amikor szükségünk van rá.

Csapatkép: Egy nagyobb csapat 80-100 embert is foglalkoztat. Új emberek felvételénél a legfontosabb tényező a szakértelem és a tapasztalat, utána pedig már csak a megfelelő motivációról kell gondoskodnunk. A szerződést a fontosabb embereknél egy alkudozás előzi meg. Itt változtathatjuk a szerződés hosszát, az éves fizetést, a jutalmakat és elvárásokat. Az alku állását az autópályán futó autók jelzik (ha a piros vezet, várhatóan elfogadják az ajánlatot). Kirúgás (Dismiss) előtt minden alkalmazottnak fél év felmondási idő jár. Ha ezt nem akarjuk kivárni, az alkalmazottnak kárpótlást kell fizetnünk. Az elbocsájtást jól gondoljuk meg, mert egy régi ember megtartása sokkal olcsóbb, mint egy hasonló képességű új felvétele.

Ezen a képen vehetjük fel a fejlesztők főmérnökét (akinek az is fontos, hogy van-e valami szakterülete), a laborban dolgozó csapatot (Workshop Team - akik a karbantartást és a szükséges javításokat végzik, valamint ha van harmadik autónk, tesztelik a kifejlesztett alkatrészeket), a box csapatot (Pit Team), a versenyszervezőt (Race Manager - az egyes pályákon a kocsi finomhangolását próbálja elvégezni) és az irodavezetőt (Personnel Manager - aki a dolgozók ügyeit és az adminisztráció irányítását végzi).

Az állásokra jelentkezők kiválasztása hasonló. Például a pilótáknál végignézhethetjük a teljes választékot, de az oldalsó gombokkal (szerződés nélküliek, max fizetés, F1 előélet...) szűkíthetjük a kört. A Mixed Poolból olcsó, tehetséges és

...



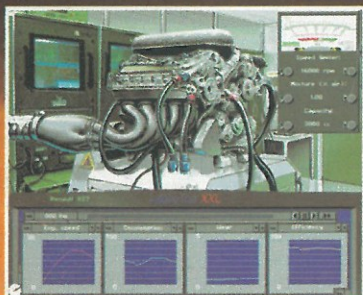
ALFA ROMEO

Már mindenki a MicroProse Grand Prix Managerének második kiadására várt, amikor az Electronic Artstól szép csendben megérkezett a TEAM F1. Bár a program nem egészen friss, annyira jó, hogy muszály beszámolni róla. A német szerzőpáros ugyanis annyira komplett, a Forma 1 minden területére kiterjedő szimulációt hozott össze, melyhez hasonlóval még nem találkoztam. S ha ehhez még hozzátesszük a 640*480-as grafikát, és magának a versenynek sok játékot megszégyenítő 3D-s animálását, akkor biztosak lehetünk benne, igazi gyöngyszemre leltünk.



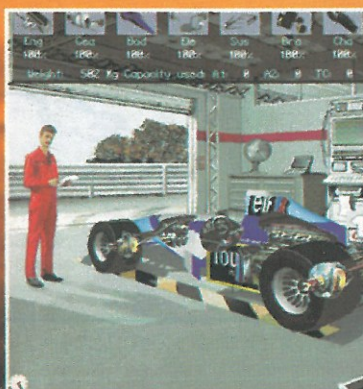
A KEZDETEKNÉL EGY FONTOS DÖNTÉS ELÉ ALLITANAK...

...vagy átveszünk egy már létező csapatot (annak dolgozóival, szerződéseivel, szállítóival), vagy teljesen nulláról kezdünk el egy új birodalmat építeni. Ez a második kegyetlen feladat, hiszen pénz és hírnév nélkül senki nem áll szóba velünk, nincs szponzorunk és minden alkatrész többre kerül. A feladat viszont sokkal érdekesebb és az esetleges eredmény is sokkal nagyobb dícsőséget jelent.



A játék nehézsége elsősorban a csapat választásától függ. Ezen túl az Easy/Difficult a kezdőkor rendelkezésünkre álló pénzt, az Authentic (minden csapat az elmúlt év eredményeinek megfelelő erőt képvisel) a Balanced (azonos szintről indulnak) pedig az ellenfelek erősségét határozza meg.

Kis világunk ideje a nehézségi szinttől függő sebességgel, folyamatosan telik. Egy nap 8 órát dolgozhatunk, ami számunkra legfeljebb 11 percig tart, úgyhogy minden döntésünkkel igyekeznünk kell. Ha nem cselekszünk időben, még a verseny rajtját is lekészhethetjük, s ez komoly veszteségeket jelent egy a szponzorok pénzéből élő csapatnak. Más szóval az idő pénz. Munkánk oroszlánrészét egy hatalmas, négy képernyőt beöltöző irodában végezzük. Itt a tárgyaló és az elő-

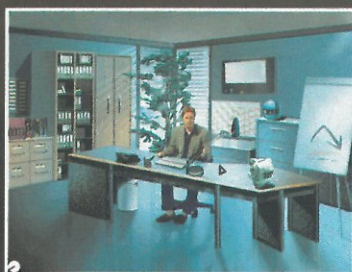


5 EZEN GYAKOROLT



gokarban edzett vagy gazdag (akik még fizetni is hajlandóak, hogy beüljenek egy F1 autóba) versenyzőket szedhetünk össze. Itt lehet szerencsénk, de biztosra csak F1-ben edzett pilótákkal mehetünk. A vezetők képességei közül a gyakorlat és a vezetői képesség az idő során fokozatosan fejlődik, a kockázatvállalás, a fittség, a motiváció és a koncentráció pedig egyre csökken. Végül erről a képről jutunk a titkárságra.

Lelátó: Itt versenyautóink és öltözékünk szabad felületeit adhatjuk ki szponzorainknak. A hirdetés értékét két dolog határozza meg: a csapat versenybeli helyezése és a reklámfelület helye és mérete. Az egyezkedés során alku tárgya a szerződés hossza, a helyezésekért járó prémium és a hirdetésért fizetendő összeg (a Negotiate gombbal kicsit módosíthatjuk a szponzor ajánlatát). Ha gazdagabb támogatókra vágyunk, megbízhatunk egy jobb vagy rosszabb bróker céget, aki természetesen a szerződés után leveszi az őt megillető részt.



Kabát: Egy pillantást vehetünk a laborban folyó munkára.

Nyitott könyv: Mivel minden alkatrészt képtelenek lennénk magunk előállítani, érdemes olyan szállítókkal (pl. motor és gumigyártókkal) szerződést kötni, akik maguk is fejlesztenek. A végösszeget befolyásolja a csapat hírneve, a darabszám és a szerződés hossza. Egyes gyártók a szállítmány egy részéért cserébe hirdetési felületet kérnek.

Iratgyűjtő: Itt adhatjuk meg a pilóták közötti rangsort.

Naptár: Indulás a következő versenyre. Megadhatjuk, mennyi embert, autót és alkatrészt viszünk magunkkal, s közben érdemes szem előtt tartani az utazás és szállodaköltséget.

TITKÁRSÁG

Faliújság: Az itt beállított munkaidő (napok és órák), szabadság, és a túlóráért járó jutalom a pilótákon kívül minden alkalmazottunkra érvényes. Ha túl sok munka van hosszú ideig, csökken a csapat morálja és így hatékonysága is.

Naptár: A pilóták időbeosztása Itt megadhatjuk, hogy 1 hónapban hány napot dolgozzanak, s ezt az időt mivel töltés el. A lehetőségek között szerepel konditerem, reklámfelületek, tanfolyamok (a technikusok és a pilóta közötti jobb kommunikációt, s így az autó gyorsabb beállítását segíti) és normál edzések.

Íróasztal, rajztábla: A technikusokat szintén elküldhetjük konditerembe, tanfolyamra, valamint a kerékcsere és tankolás idejének optimalizálása.

Polc: Itt adhatjuk át feladatainkat az iroda-vezetőnek. Ha nincs helyettesünk, álláshirdetéseinket adhatjuk fel innen.

A LABORBAN

Autó rajtszáma:

A következő autóra vált.

Workshop manager:

A labor főnöke az autó összeszereléséről, a hibás alkatrészek cseréjéről és javításáról gondoskodik. Rábököve minden alkatrész mellett láthatjuk a főnök tervét (hüvelykujj - minden esetben, daru - cseré, kulcs - javítás). Minden döntését felülbíráthatjuk, majd az OK-val elindíthatjuk a munkát. A folyamatot az alkatrészek alatti szín jelzi (zöld - beszerelés, piros - kiszérelés, kék - javítás). Bizonyos alkatrészeket csak egymás után vehetünk ki és tehetünk vissza, így egy komplett javítás elég sokáig is eltarthat.

Race manager: Minden verseny után megmondja, mi az ami jó és mi az amit javítani, cse-

rélni kell. Ha valamire rábökünk, választhatunk kézi javítást is. Ez lényegesen olcsóbb, de életveszélyes.

Motor: Itt egy lapon a motor és a többi alkatrész összhangját tanulmányozhatjuk. Egy közepes motor átlagosan 400 km-t bír ki, ezután szervizelésre szorul. Ez azt jelenti, hogy egy-egy versenyre minden autohoz legalább két motor kell, plusz egy az előzetes tesztelés idejére.

Kerék: Csak a tesztpályán van szükség rá. Ekor a Fittel cserélhetjük ki a raktáron lévő öt típus valamelyikére.

Polc: Raktárkészletünket vizsgálhatjuk végig. Ha valami fontos alkatrészünk hiányzik, nem tudunk a következő versenyen elindulni. Itt a 65 százaléknál jobb állapotban lévő részeket javíthatjuk (Repair) vagy megpróbálhatjuk eladni (Sell) őket. A nem eladható alkatrészeknek a bezúzását (Dispose) is nekünk kell fizetnünk.

Ventillátor: A szélcsatorna napi bérleti díja 3300 dollár. A csatornában a szél sebességét és a szárnyak szögét módosítva kereshetjük meg az optimális gyorsulás, végeesség arányt.

Számítógép: Ebben a gépben a motor terhelését tesztelhetjük. Alul a grafikonokon a sebességet, az üzemanyagfogyasztást és a hatékonyságot mutatják. Megváltoztathatjuk az üzemanyag összetételét, a motor kapacitását és a sebáltó fogaskerekeinek áttételét. Ezekkel a változtatásokkal tönkretelhetjük a motort, illetve szabálytalan beállításokhoz is juthatunk (PI. 3000 köbcentinél). Az áttételt beállítását érdemes mindig a műszeresekre bízni. Ha mágis hozzányúlunk, változtatásával a gyorsulás vagy a nagyobb végeesség javára dönthetünk.

Garázsajtó: Teszt. A tesztpálya bérlete komoly pénzekbe kerül. Ha titkainkat is meg akarjuk őrizni, érdemes egész napra kivenni. Itt a motor és a kerék hőmérsékletét, a motor fordulatszámát, a sebességet, a fogasztást, a lefelé nyomó erőt, és a kanyarban a pilótára ható centrifugális erőt vizsgálhatjuk különböző beállításoknál.

A VERSENY

Torony: Az ablakban a pálya adatait és a következő 3 napra szóló időjárásjelentést böngész-

hetjük végig. A tengerszint feletti magasság, a páratartalom és a hőmérséklet mind befolyásolja az üzemanyag összetételét, a szárnyak beállítását (melegben kisebb a lefelé nyomó erő) és a kerék típusát.

A versenyigazgató minden pályára megjegyzi az előző évek optimális beállításait, amin edzésen meg tudunk változtatni. Miközben próbálkozunk, mindig csak az egyik autót érdemes a pályára kiküldeni, hiszen közben a másikon már elkezdhetjük a szükséges javításokat.

Versenyiroda: A lakócsúsi fülkéjében új al-



katrészeket, sőt akár egy teljes autót is rendelhetünk. Ha szerencsénk van, ezek a következő reggel megérkeznek, de erre nem lehet egy karriert alapozni. Ezen túl összehívhatunk egy csapatértekezletet, ahol a pilóták taktikáját (az elvárt minimális helyezést és a másikonak nyújtandó segítség), a versenyben induló autókat és a tankolási stratégiát (a gép a maximális fogyasztás alapján készíti el a tervet, melyen érdemes változtatni) választhatjuk ki.

Tuning: Itt olyan trükköket vehetünk be, melyeket tiltanak a szabályok. Ha igénybe vesszük ezeket, úgy kell mennünk, hogy a verseny utáni ellenőrzésre már minden rendben legyen (tehát legkésőbb az utolsó körben vissza kell tenni a rendes alkatrészeket, szabványos üzemanyagot).

Labor: Itt a versenyigazgató segítségével készíthetjük fel autónkat a versenyre. Döntéseit felülbíráthatjuk, de a kísérletezés életveszélyes. Ha nincs ilyen emberünk, a verseny színhelyen bérlehetünk fel tanácsadót. Itt azonban nem változathatunk. Lehet, hogy rosszat fogunk ki és biztos, hogy nem ismeri az autót. Ha még hozzátesztjük, hogy hosszú távon többre is kerül...

To Train/Qualify/Race: A versenyt három módban nézhetjük végig. Lassúban az autók 3D-ben száguldoznak a pályán, ami látványos, de hosszúsága miatt egy idő után unalmas. Középsé a pálya alaprajzán rohanó pontokat leshetjük, s ha valami érdekes esemény történt megnézhetjük lassítva. Az első két változatban folyamatos rádió összeköttetésben vagyunk a pilótákkal, s ezen keresztül taktikai tanácsokat adhatunk nekik. Amikor betérnek a boxba, beszélgethetünk a kerékcserebe, tankolásba és az egyéb javításokba is. Végül a gyors módban (Ready gomb) pillanatok alatt lemegy a futam, s igazából csak a végeredmény lesz számunkra hasznos információ.

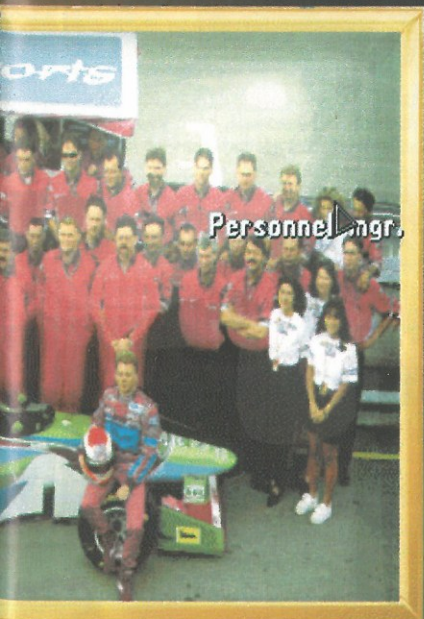
A két, eddig teljesen ismeretlen srác tehát valami egészen nagyot alkotott. A Team F1 mind grafikájában, mind pedig a Forma 1 verseny és a körülötte folyó munkálatok simulálásában a legjobbakkal közeli tartozik. Ez egy olyan program, amely még jó pár heti játék után is fog újat, érdekeset nyújtani. S erre a pár hétre szükségünk is lesz, ha egy új csapattal meg akarjuk nyerni a világbajnokságot.

team f1

Kiadja:
EOA

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

90%



DAYTONA USA

CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A CSÁSZÁR ISMÉT ELFOGLALTA TRÓNJÁT!

A játéktérmegekben még mindig kétség-telenül a Daytona USA a sztár, noha már jó két éve hogy megjelent. Ezen

a Virtua Fighterhez hasonlóan, ezt a játéket is "remixeljék". Így született meg a két új pályát is tartalmazó Daytona USA Championship Circuit Edition, amit legegyszerűbben úgy jellemezhetnénk, hogy egy új Daytona, Sega Rally grafikával. A játék elkészítésénél a Sega Rallynál már jól bevált rutinokat hasznosították. Immár az új Daytonában is egész képernyőn, kifinomultabb grafikával versenyezhetünk, jóval több képkocka pereg le a szemünk előtt másodpercenként, így

Attacknél a saját addigi legjobb eredményünk átlátszó "szellemautóját" próbálhatjuk meg legyőzni.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amitől már titkon előre tartottam: megváltoztatták a kezelhetőséget is. Nyolc különböző tulajdonságú új kocsit hoztak létre, s sajnos ezek közül már egyik sem hasonlít a régi Daytona-ra. A kocsik jobban tapadnak, és jobban lecsapódnak a falról. Van persze néhány "csúszékonnyabb" típus, ám ezek használhatatlanok lettek, még a gáz-

szani vele. Ez egyébként elég könnyen ment, ugyanis a nagyobb tapadás miatt a játék gyakorlatilag könnyebb lett, ritkábban kell visszaváltani, a Dinosaur Canyon pályán például immár frankón végig lehet szárguldanai váltás nélkül. Egyébként az ellenfelek is gyengébbek, e cikk írásakor már mindegyik pályán el-



A Nemzeti Parkban a háttérben egy hullámvastút működik.

nincs is mit csodálni, hiszen melyik más játékban lehet 39 gyönyörűen kidolgozott széria autó ellen versenyezni, olyan tökéletes pályákon, hogy már-már valóságosnak hihetnénk, és olyan hihetetlenül élethű irányítás mellett, hogy az ember már tényleg érzi maga alatt a lóerőket. Köztudott, hogy a játéktéremben még a kormány is rángat, amit egy-egy erőszakosabb versenyzővel lökdösődve igen keményen kell tartanunk.

Amikor a Saturn megjelent, a Segának minden nagygépjűját be kellett vetnie a Sony elleni csatában. Ezek közé tartozott a Daytona USA-is, aminek az előbb említetteknek köszönhetően rohamléptekben készült el a Saturn verziója. Akkoriban persze még nem ismerhették olyan behatóan a Saturnban rejlő lehetőségeket, így a grafika eléggé megköpött a játéktérmi géphez képest, noha a hangulatot, s minden egyebet tekintve 100%-ig ugyanaz volt. Hogy mire képes a Saturn, azt rá egy évre, a Sega Rally mutatta be. A Daytonának azonban változatlanul megmaradt a hatalmas rajongótábor, így kézenfekvő volt, hogy

a mozgások még simábbak, a képernyő update pedig már szinte játéktérmi színvonalú. Ez utóbbit talán a Dinosaur Canyon pályán lehet legjobban érzékelni, ahol az alagútba behajtva eddig a régi verzióknál mindig "kilyukadt" az alagút vége. Ennek az új változatban már nyoma sincs.

A menük stílusa és elrendezése is inkább Sega Rally-s beütésű. Nincs már például Saturn Mode, csak Arcade, és Time Attack. Van helyette azonban kétjátékos üzemmód, aminél a Sega Rallyhoz hasonlóan kettőosztódik a képernyő, és egymás ellen nyomulhatunk. Aztán ha már túl profik vagyunk, és már sem a gép, sem a haver nem jelent nekünk ellenfelet, versenyezhetünk saját magunk ellen, hiszen immár itt is van Ghost Car opció, amit aktivizálva a Time

adásnál is megpördül a kerekük. A legjobban még a Wolf nevű kocsit kezelhetősége hasonlít a régi Gallop kocsikra, az öreg motoros daytonásoknak tehát mindenképp azt ajánlom. Aztán a másik kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor nem találtam a már megszokott gombkiosztómat, holott az eredetinel az volt az alapbeállítás. A legnagyobb negatívumként pedig a roppant időtlenre sikerült borulásokat tudom értékelni. Nem értem miért kellett a jón változtatni. Eleinte tehát egyáltalán nem tetszett a játék, ám szerencsére csak annyiról volt szó, hogy újra meg kellett tanulnom ját-

ső lettem még a very hard fokozaton is. Az irányítással kapcsolatban még egy fontos info: a játék támogatja az összes eddig megjelent saturnus irányítót, beleértve az új, analóg joy-padot is.

Végül egy meglepő tény: ez a játék az első olyan konzolos autóverseny, amit belső nézetből is tökéletesen lehet ját-



Immár a Daytonával is visszajátszhatjuk a legizgalmasabb menteket

szani. Teljesen jól érezhető a kocsi úrtartása, a kifinomult képernyő update következtében jól belátható a terep, a kocsi hangja pedig ebből a nézetből fantasztikusan eltalált. Valóban úgy dübörög a motor, ahogy a többszer köbcentis amerikai "hajókban" szoktak. A játék tehát feltétlenül beszerzendő, ám azért a régi változatot is tartsuk meg!



Veszélyes tömegnyomor a szűk átjárónál.



A borulások ezúttal nem túl élethűek.

daytona usa cce Kiadja: SEGA

S A T U R N

93%

VIRTUA COP 2

Virtua Cityben nem sokáig, csupán egy évig tartott a béke. (Talán ott is le kéne váltani a rendőrfőnököket?) Az utóbbi időben ismét aggasztó méreteket öltött a bűnözés. Az a hír járja, hogy Joe Fang, az EVL fedőnevű bünszövetkezet vezére túlélte a helikopter-szerencsétlenségét - amit az első részben mi idéztünk elő - és most ismét gyanús ügyletekbe kezdett. Mindezeknek köszönhetően a rendőrség úgy döntött, ismét bevetik a Különleges Csoportot. A csoport a legutóbbi akciójuk óta egy hölgy taggal bővült: Rage-hez és Smarty-hoz csatlakozott Janet Marshall nyomozó is.

Elkészült tehát végre a Virtua Cop második részének a konverziója is, hasonlóan az első részhez, most is körülbelül egy évvel a játéktérmi gép megjelenése után. Igaz a játéktérmeiben a Time Crisis eléggé elszípkázta a kuncaftokat

A grafikát persze némileg le kellett butítani a Saturn képességeihez, ám ettől eltekintve minden benne van, ami a játéktérmi autómában, sőt még több is...

A legfőbb különbség az elődhez képest, hogy ezúttal mindegyik pályán - nagyjából félpályán - kétféle útirány közül is választhatunk. Ezzel körülbelül másfélszer akkora lett egy-egy szint, mint a

pébe cseppenünk. Az egyik rabló a plafonba lövöldöz, míg egy másik már próbál meglógni a szajréval, egy harmadik meg egy túszt vonzol magával. Aztán miután kisebb mérsárlást végeztünk a boltban, kocsiba vágjuk magunkat, és egy autós üldözés veszi kezdetét... És ez még csak az első pálya!

A profi bérgyilkosok is ezt ajánlják...



Igaz ezzel sokszor elkésnek, így gyakran megesik, hogy beléjük folytjuk a szót. Ez persze nem ajánlatos, hiszen ilyenkor ugyanúgy, mint ha eltalálnának, fogy az életünk. A gengszterek attól függően, hogy fejbe, vagy lábon lőttük őket másképp terülnek el, sőt, még attól függően is, hogy jobb oldalon, vagy bal oldalon érte őket a golyó. A gép külön értékeli az ún. Justice Shotot is, vagyis amikor csak a fegyverükre célozva ártalmatlanná tesszük a gazfickókat, de egyébként azt is, ha egyszerre három golyót sikerül egyazon manusha beleleresztenünk.

Az ékszerboltban ártatlan vásárlók lábatlankodnak.



A szundikáló utasnak bizonyára valami baj van a hallásával.



ettől az automatától, de otthoni konzolon biztos, hogy nem fenyeget ugyanaz a veszély. Az AM2 ismét csodát vitt véghez.



A helikoptert néhány jólöltözött gengszter védi.

A zöld egyenruhás zsoldosok szintén a mi életünkre pályáznak.



Virtua Cop 1-ben. A másik lényeges eltérés, hogy itt sokkal inkább akciódús a környezet. Az első részben ugyebár mindenhol csak ugyanazok az öltönyös gengszterek bukkantak elő, és jóformán csak a helyszínek körülbőztek. Mindig csak ránk céloztak, és nekünk csupán annyi volt a dolgunk, hogy előbb lövjünk, mint ők. Ezzel szemben most rögtön egy ékszerbolt kifosztásának a köze-

Egy láb-bal bizony nem lehet egyensúlyozni.



A másik kettő sem akármilyen: a második szinten egy luxushajón keveredünk tűzharcba, a harmadikon pedig egy metróállomást szálltak meg a terroristák. A metró az ülések között folyik a csata, ahonnan fejvesztve menekülnek a civil

utasok, majd akár egy James Bond filmben, kimászunk a robogó szerelvény tetejére, s onnan egy helikopterről szedünk le néhány pasast. Egyszóval zajlik az élet, és pedig nem is akármilyen grafikával. Az első részhez képest sokkal szebben és részletesebben lett kidolgozva minden, pedig a képrészítés ugyanolyan gyors. Ráadásul szinte minden szétlőhető! A vázák darabjaira törnek, a konyhában a dinnyék egyszerűen szétrobannak, de sokszor ottmaradnak a falakon is a golyónyomok.

A kedvencemnél, az autós üldözésnél a gengszterek autói teljesen ronccsá lőhetnek. A lökhárítótól kezdve a lámpáig minden leszakítható róluk, a kerekeket kilyukasztva pedig a kocsik inogni kezdenek, majd ha még egyszer odapörkölünk, a kerék kiszakad, a kocsik pedig azonnal borul. Mindeközben vijjog a sziréna, a sebesültek üvöltenek, a civilek kiabálnak, hogy ne lövjük le őket.

Az autós üldözés az egyik legszórakoztatóbb rész.



Természetesen a Virtua Cop 2-höz is használható az első részhez adott fénypisztoly, de ha valakinek esetleg az nincs meg, jó hozzá bármilyen más Saturnhoz való lightgun, mint például az Enforcer (mellékelt képünkön). Ha jól be van kalibrálva a pisztoly, akkor ezúttal is pontosan lő, tehát akár hivatjuk is át a haverokat, és kérhetjük a huszasokat menetenként...

virtua cop 2

Kiadja:
Sega

SEGA SATURN

91%

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!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/267-507

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

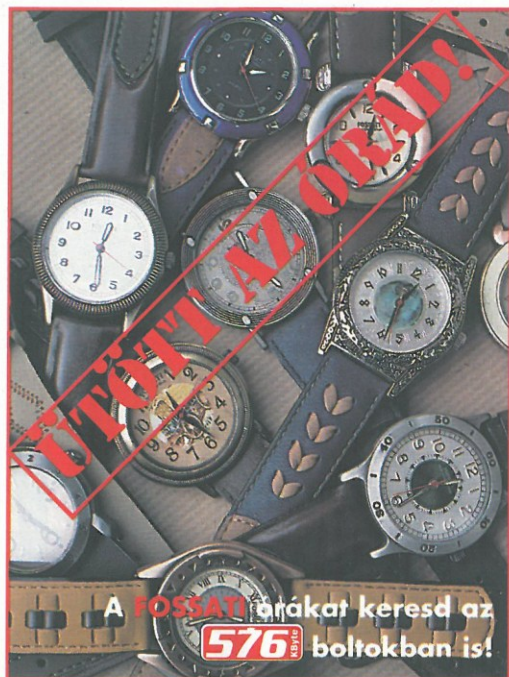
Diákoknak konfigurációból
5% engedmény!

Új számítógép szaküzlet!!!

Alkatrészek, perifériák,
komplett gépek igény
szerinti összeszerelése



1089 Budapest, Rezső tér 21.
Tel.: 210-3500 Fax: 210-3507
<http://www.bppiac.hu/radiosys>
FaxBank: 180-8611 Kód 1009#



A FOSSAT árakat keresd az
576 boltokban is!

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

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



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

CSAK
NALUNK!



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás
jogát indokolt esetben fenntartjuk! Kérje aktuális
árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!

Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti kiépítésben!

Alapkiépítés: alaplap, 256k burst cache, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB
FDD, 2 csatornás EIDE-vezérlő (4 EIDE-egységhez), 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 128 bites PCI
SVGA Windows accelerator, direct 3D true color meghajtó, 14" color SVGA N/VR green monitor

Konfiguráció:	640MB HDD	850MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
R&M 5k86-100MHz	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133MHz	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium 100MHz	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium 133MHz	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.960,-
R&M Pentium 166MHz	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-

+8MB RAM +5.420,-
MS WIN95 14.800,-

Az R&M számítógépekre 1 év, telephelyeinken
érvényesíthető garanciát vállalunk!



Multimédia kiegészítők:

Sony 8x CD-ROM drive	17.800,-	Acer 16 bites hangkártya	6.480,-	Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
Acer 8x CD-ROM drive	16.400,-	Acer 3D 16 bit hangkártya	6.980,-	JAST 2x60W hangdoboz	2.980,-
Acer 10x CD-ROM drive	18.900,-	SoundBlaster 16 OEM	10.980,-	VIP-88 2x120W hangdoboz	5.920,-
Acer 12x CD-ROM drive	23.900,-	SoundBlaster 32 OEM	19.980,-	JAST 2x240W hangdoboz	6.920,-

A felsoroltakon kívül számítástechnikai- és multimédia eszközök teljes
áruskálájával, HP- és Star nyomtatókkal, valamint az ország egyik
legnagyobb CD-ROM választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!

Mint az lenni szokott a jó (vagy a rossz?) sohasem jár egyedül, s vajon miért legyen egyszerű a választás, hiszen a napokban jelent meg a Takara gondozásában a Virtua Fighter legnagyobb ellenfele, a Toshinden. Agip haverommal képesek voltunk hosszú órákon keresztül bámulni más játékát, elemeztük a mozgásokat, s teljesen el voltunk ájulva: "Óda néz, így, meg úgy, átdobta a feje felett... stb." Mikor kissé érettebb lettem, gondolkozoba estem, s mint az idő igazolt is, a türelmem Toshindent termelt. A játéktérmeiben ugyan már a második részben gyönyörködhetnek a látogatók, s ha minden igaz, s fejlesztők már a harmadik részben gondolkodnak, nekünk be kell érnnünk a gyökerekkel, de minden csak idő kérdése.

Na, elég a nosztalgia-ábról! A stuff mindenféle MS rendszeren hajlandó futni, kezdve a Dos-tól, a Win3.1-en keresztül a Win95-ig. Az opciókról csak annyit, hogy lehet a szokásos arcade módban verekedni, gyakorolni a gép ellen, a haver ellen, sőt, ha esetleg a haver Táplószent-gi-

lisztáson van, modemen keresztül is meg lehet vinni a szokásos esti csihi-puhit. Nagy megrökönyödéssel vettem tudomásul, hogy a lehetséges irányításvázlat felsorolásából hiányzik a sima mezői joystick, de ezt a "hibát" ellensúlyozni próbálták mindenféle virtuál-gravis-gamepad-stb-vel. Gyengébbek feltuningolhatják energiájukat 200 pontig, illetve leronthatják az ellenét 50 pontig.

A nézetek a játéktérmeiben megszokott innen-onnan, megszűbből, vagy premier-plánból. (Lehet saját szemszögűből is, de erről később) A felbontás 320*200-tól egész 640*480-ig terjedhet, a gépteljesítménytől függően. Nyolc választható karakter van (később meghazudtolom magam...), plusz egy főgonosz, aki egyben a főcsúf is, fejből mindenféle csap lóg ki, úgyhogy eszedbe

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Felülnézetből még látványosabb az akció.

ne jusson meggyelmezni neki, örülj, ha nem ver "perfektre". A spekkokról nem is ejtenék feleslegesen szót, hisz én vagyok az, aki Titeket figyeli, hogyan játszottok, s nem fordítva. (Viszonylag egyszerű az egész, hiszen meghatározott Combo billentyűt állíthatok be) Ha nem tetszik elsőre a karakter fizikájára, a felfelé gombbal változtatható, de szerintem ez a legkevesebb. Nos, említettem a nyolc választ-

Indokolt a védekező beállítás.

A sokat emlegetett Earthworm Jim-féle speckó.

b.a. toshinden Kiadja: Sega
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB
88%

Még élénken él bennem a kép, mikor először megláttam őt. Megpillantani, s megszeretni egy pillanat műve volt. Kicsivel később, mikor közelebb férkőzhettem hozzá, szerelmet vallottam, majd bele is buktam vagy két rongyot. Időpont kb. tavaly, helyszín a Ferenciek tere, s a partner a Virtua Fighter volt.

Kissé megkésve bár, de törve nem, a Sega

egyik napról a másikra adja ki a jobbnál jobb segéd játékok PC-s átíratát. Igaz ami igaz, van még mit behozniuk, mert ma még csak a VF sorozat első részét élvezhetjük otthon. Azóta, mint megtudtam a játéktérmeiben a 3. résznél tartanak (itt is buktam 2000-et, s ráadásul csak a negyedik pályáig jutottam: nincs mese, lamer vagyok...) Nem akarok részletekbe merülni, de néhány dolgot feltétlenül el kell mondanom.

Mégpedig: 8 választható karakter van, s mindegyiknek közele (ugyancsak választható) 700 mozdulat. Lehet arcade módban a gépet alázni, egymást püfölni, illetve a gép által kiválasztott szereplőt gyepálni. A felbontás alacsonytól hű de magasig állítható, függően attól, milyen gépezet áll rendelkezésre (annak ellenére, hogy minimumként a P75 van előírva...). A kameraállások szemképráztató módon változnak, s ki-be kapcsolhatók a különböző lassító effektek, mint például a ruházat finomsága, az árnyékolás, és a környezeti változók. A leírás szerint: Nyolc karakter, nyolc harci technika!

Való igaz, megtalálható itt minden, a Hakk-yoku Kentől, a Jeet Kune Don át a Kung Fu-ig, bár a fejlesztők inkább a látványosságra törekedtek, mintsem a mozdulatok és technikák életszerűségére. De nem untatni akarlak benneteket, inkább egy kis cheat-éssel fűszerezném meg a leírást:

Namármost. Amennyiben Gold Dural szerepében óhajtok tetszelegni, a Character selection menüben egy le, fel, jobbra, majd egy [Del]-balra speckóval meg is teheted. Ha jól csináltál mindent, egy "vush" (a VF után szabadon...) hangot fogsz hallani.

Ezüst Dural esetében a megoldás a következő: ugyanaz, mint fentebb. Hogyan lehet a ring méretét állítani, vagy inkább pályát választanál? Mi sem egyszerűbb: A "Press start" képernyőnél 12-szer nyomd meg a "Le" billentyűt, majd nyomj egy Entert. Ezek után (ha mindent pontosan csináltál), az opcióképernyőnél meg kell halanod a "K.O." beszólást. Az egérrel szambázz le az "Exit" gombig, majd a "Le" billentyűt nyomd le még egyszer. Ha ügyesen csináltad, a kurzor eltűnik. Még egy Del gomb, s máris megjelenik az új opcióképernyő, melyből tetszés szerint választhatók a pályák.

Minimális pixeledés a közeli képeken is.

Letaglózó mozdulatokban nincs hiány.

Virtua Fighter

virtua fighter Kiadja: Sega
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB
85%

Case of the Rose Tattoo

SHERLOCK HOLMES

A rózsatettkő rejtélye

Gondolom, sokan emlékeznek a klasszikus nyomozó első kalandjára a PC képernyőjén, melyben egy "hasfelmetszőt" kellett kézre kerítenie. Az első blikkre egyszerűnek tűnő eset persze hihetetlen fordulatokat vett, egyre bonyolódott, rengeteg résztvevője és gyanúsítottja lett, mire végre minden szál elkötésre került, s fény derült a motivá-

alkalmazkodik a kor követelményeihez: SVGA, élethű ray-trace képek, digitalizált, beszélő szereplők. A történet mérete még nagyobb, a párbeszédek, szövegek még terjedelmesebbek, a szereplők száma több, a kibogozandó szálak kuszábbak. Egyszóval minden kalandornak inycencfalat ez a program.

Akkor következzen egy szűkszavú leírás, de előtte néhány általános jó tanács: mindent és mindenkit nézzél meg (look) többször is, mivel egy dialógus után már más lehet egy vizsgálódás

rel és Augie-val, az "itt a piros, hol a piros" játékkal. Ha sokat nem is, de annyit sikerül megtudni, hogy Mycroftot a Bart kórházba vitték. A kórházban hosszas nézelődés, a főnővérrel és a betegekkel való diskurzus után sikerül elérni, hogy a halottkémhez beengedjen, aki megmutatja az utat a betegszoba felé. Bent a nővértől megtudod, melyik beteg Mycroft - amire égető szükség van, az a gyűrűje, mely egyben a klubbelépő. A klubba a gyűrű megmutatása után beenged az ő. A romok közül a óra számlapját kell felvenni, s hazavinni a Baker Streetre. A vegyészasztalon sikerül analizálnod egy kis szulfid segítségével



Ismerni kell a trükköt, ha nyerni akarsz.



Ebből az epizódból sem maradhatnak ki a kemikáliák és egy kis vegytan.

cióra és a gyilkos személyére. A "rózsatetoválás" történetben sincs ez másként: megtartva a játék felépítésbeli tradícióit, az Electronic Arts műhelyéből ismét egy Conan Doyle novellával felérő mű került ki. A játék kinézete

Az irányítás kicsit megváltozott - se előnyére, se hátrányára - most a jobb gombbal lehet előhívni a cselekvő menüt egy tárgyon vagy személyen állva, kiválasztani a szükséges igét (a look, mint megnézni, minden esetben aktív). Két parancs a jobb gomb megnyomásakor mindig választható: az inventory, azaz a tárgylistát, ahol a tárgyakkal szintén a jobb gomb segítségével manipulálhatunk, és az options, amivel a lemezműveletekbe (mentés, töltés), hangerőállításba és egyéb beállításokba piszkálhatunk bele. A bal egérgombbal mozgathatod a hósta a kiválasztott helyre, illetve a tárgyat automatikusan megnézheted vagy a szereplőkkel beszélhetsz. Amennyiben Watsonra kattintasz, megjelenik a Journal szó is, mely segítségével a doktor jegyzeteibe kukkanthatsz bele.

eredménye. A beszélgetésre (talk) ez úgyszintén igaz. Tehát: ha minden veszni látszik, mindent "look-olj" és "talk-olj" át ismét. Ha egy szereplővel beszélgetsz, és kimerültek a lehetőségek, beszéljess el Watsonnal, sokszor ez is szükséges, hogy újabb lehetőségeket kaphass. A program egyébként erősen szövegcentrikus, a inkább a beszélgetéseken van a hangsúly, mint a klasszikus kalandjáték-cselekvéseken. Persze az is akad jócskán.

Ismét együtt a legendás páros a PC képernyőjén - Mr. Holmes és Dr. Watson.



A legendás Baker Street-i porta: még ma is megtekinthető. Persze halottak nélkül.

ROBBANÁS A DIOGENES KLUBBAN

Holmes meghívót kap bátyjától, Mycrofttól a Diogenes klubba, ahol minden bizonnyal valami fontos dologról akar tudósítani. Amint a klubhoz ér Holmes, robbanás rázza meg a klub épületét, ablakok törnek, székek repülnek... A klub felrobban. Holmes egyelőre szörnyű balesetnek tekinti az esetet. Így Watsonra lesz szükség a játék első részében - hagyj el a Baker Streetet, s menj a Yard elé, ahol beszéljess el a rendőr-

az óralapról lekapart anyagot - valami robbanószernek kell lennie. Az eredményre Holmes végre hajlandó elhagyni a szobáját, s belevetni magát a nyomozás sűrűjébe. Vedd ki az íróasztalból a lámpást, majd első utad a Yardra vezessen. Először rá kell jönni Augie kártyatrükkjére - mindig a keze alá rejtja a lapot - és a trükköt elmesélve a rendőrnek, örömeben beenged az őrsre. Az őrsön az ügyeletestől megtudod, hogy Lestrade épp el van foglalva egy hölgygel, akinek a bátyját behozták, s a bolondok házába akarják ácsukni. Beszéljess Watsonnal, az ügyeletessel, nézd meg a könyvespolcot, ajánld a Britannica enciklopédiát az ügyeletes figyelmébe, aki a leírtak alap-

Holmes gondterhelten kitekint az ablakon - talán kintről várja a megoldást.



kar), s egy üres lappal leszel gazdagabb. Otthon tartásd jódgőz fölé a lapot, s láthatóvá válik az írás. Az eredmény egy levél, amiben Mycroft elmeséli, hogy a Védelmi Minisztériumból eltűnt egy irat, nevezetesen egy robbanószer képlete.

Egy rövid névsor is tartozik a levélhez, ahol az esettel szorosan kapcsolatban állók vannak feltüntetve. Hármán a listáról benne vannak a címjegyzékben, mely az íróasztal tetején van. Először látogasd meg Lawtont. Az inasnak

a Kleopátra obeliszkénél. A tett színhelyén csak egy fakabát fogad, aki Lestrade papírja ellenére se enged nyomozni. A Yardon szerezz be további információkat, majd látogasd meg a friss hullát a halottkémnél. Mutasd meg a halottkémnek Lestrade táviratát, majd vizsgál meg a hullát, akinek az arca a felismerhetetlenségig eltorzult a lövéstől, és a hátsó felén pedig egy rózsa alakú tetoválás látható. Látogasd meg Needhem-et, aki állítólag kihalásztá a hullát. Beszéljess el vele, majd vizsgál át a ládáját, amiben egy nyakkendőt találasz, ami biztosan az áldozaté volt, s ha így van, akkor ő valaha Cambridge-i diák volt. További beszélgetés során

A képek közel tökéletesen visszaadják a a ködös London hangulatát.



te a másikat. Néhány másodperc múlva jött egy harmadik ember is, aki a gyilkossal távozott.

Otthon analizáld (királyvízzel tisztítsd le, majd nagyítóval nézd meg) az órafedelet, melyről kiderül, melyik évben járt az egyetemre az áldozat. Vonattal menj Cambridge-be, az alvó portásnak hozzad Watsonnal egy kis bort, majd beszéljess el vele. Kiderül, hogy volt egy egyetemi klub, melynek tagjai rózsza tetoválást viseltek. Az évszám alapján nem lesz nehéz visszakeresni az áldozat nevét... Thomas Pratt. És ami még érdekesebb: Lawtonnal együtt diákoskodtak. Pratt házínijét sem nehezé lerázni, s szabadon lehet garázdálkodni a házban: vedd fel a kalaptűt az asztalról, a hálószobából a vörös posztódarabot, mely a tűzbe van készítve (Holmes szerint

ján megbizonyosodik a fiú betegségéről. A hölgy távozik, Lestrade szabad - kérj tőle engedélyt a vizsgálódáshoz. Az engedély birtokában bejuthatsz a klubba. Vedd magadhoz bátyád szelencéjét, majd próbálkozz mindenféle keresgélni - sajnos az őr mindig rád szól. Vedd rá Watson, hogy terelje el az őr figyelmét, majd rántsd le a láncot. A lánc segítségével húzd ki a táskát a gerendák alól, tedd a lámpást a gerendák alá, mássz be, s vedd fel a kis rugót. Irány a kórház.

A főnövér Holmest még a halottkémhez sem engedi be, ezért kénytelen leszel elgurítani az itt várakozó pácienszt (előtte beszélni kell mindenkivel, megnézni a két kijáratot). Amikor elviharzik a főnövér, nézz el a halottkémhez, majd onnan a betegszobába. Mycroft anagrammákban beszél, alig lehet valamit kihámozni mondanójából - mindenesetre a beteglap alatti receptet vegyük magunkhoz, és így főnövértől kérd ki a tárgyait - mindössze egy kulcscomót kapsz. Nézz el Mycroft lakására, ahol egy őr álldogál. Az őrral hosszas hadakozás, és tárgymutogatás

mond, hogy fontos ügyben jöttél (1,1,1), a szobában pedig faggasd ki Lawtont - aki persze semmit se tud. Nézz el Silverbridge-hez, akinél még a ház urához juthatsz be. Thomas Pratt otthonában pedig csak a házínije fogad. Nézz el Mycrofthoz, aki Dewar professzort említi, mint a robbanószer fel-találóját. Rébuszokban elmondja Dewar tartózkodási helyét, amit Holmes természetesen megfejt. Dewar-nak add oda a talált rugót analízálásra - valószínű, hogy evvel hozták működésbe a bombát - majd keresd meg a képlet másolatát a kályhában. Beszéljess el a professzorral, majd lépj le a Baker Street irányába.

A TÁVIRAT

Lestrade-től fogad egy távirat, miszerint agyonlőttek egy embert a Temze partján

egy óra is előkerül, ami szintén a hulláé volt. Ezt követően együtt mentek vissza a tett színhelyére, ahol a lámpát a lépcsőre téve egy gombra és órafedélre akadsz, valamint a 6. és 12. lépcsőn vérfoltok-
r a .
L e -

het, hogy itt lőtték le az illetőt, s nem is a víz hozta ide? Needhem nem tud kibújni Holmes érvelése alól, s elmondja az igazat: két úr sétált erre, s heves szóváltás közepette az egyik lelőt-

A klasszikus angol Pub-ok hangulata - darts, félhomály, whiskey.



után sem jutsz semmire. A bérkocsis elszel, nem tudsz vele beszélni - küldd utána Watson, s kiderül, hogy a bérkocsis nem más, mint egy régi rendőr, aki igazol téged az őr előtt. Bent a hálószobában vedd fel az üres papirozt és a kódolt üzenetet az asztalról, vizsgál meg a tintatartót, majd tölts a pohárba vizet és gyújtsd meg a gyertyát. A kódolt üzenet felső sorának betűi helyett mindig az ABC eggyel előbbi betűit használád. A második szó a water, a harmadik a heat. A lényeg, hogy meg kell vizezni, majd megmelegíteni a papírt. Mártsd a vízbe, majd melegítsd meg. A kirajzoló-dott szavak szerint a "books in greek"-ben találsz valamit. A nagyszobában lapozz az állványon álló könyv elejére (ez az ominózus könyv, amit az üzenet ta-

Viktoriánus szoba - modern rendtelenséggel.



Egy viktoriánus korabeli szoba képe - ray-trace módra, csak a rend kedvéért.



Először nézz el a kocsmába, ahol sajna nem sokat tehetsz. A fürdőbe (ahová a házineni állítása szerint szokott járni Pratt) sokkal többet. Beszéljess el a tulajjal, majd ródd fel neki higiénia hiányát (nézd meg a törülközőt, párnát, radiátort és beszélj Watsonnal), s erőszakoskodj be a medencékhez. Bent meglepetés fogad: Eldridge Whitney, aki szintén szerepel Mycroft listáján. Amíg nem zárod rá a gőzfürdő ajtaját a felmosóval és nem fűtesz be jól neki, addig nemigen beszédes. Most hallasz Ratchet asszonyról, aki a Minisztériumban szokott takarítani. Lawton további információkkal tud szolgálni: ha Ratchet asszony címét nem is, de Lord Avery-ét meg tudja adni. Jenkinsnek, az inasnak ígérd meg, hogy biliárdozol majd egyet vele. Avery nincs otthon, csak a buta felesé-

ge. Hívd ki az inast, aki elmondja, hogy az úr a St. James parkban szokott időzni. A parkban végy madáreledelt, szólítsd meg Avery testőré, aki nem enged Averyhez. Kérd meg az árúst, hogy segítsen a majmával. A majom ellopja a testőr kalapját, etesd meg a madarakat, majd beszéljess Averyvel, aki hasznosabb infót ad Ratchet otthonáról. Nézz el a kelet városrészbe, menj be a csontkovácsához, ahol sajnos nem ismerik Ratchet nevét, de a zöldségest ajánlják, hisz ő mindenkit ismer. Beszéljess el vele, nézd meg a jegyzetömböt, a felső polcot, majd kérd meg Watsont, hogy térítse el az őt figyelmét. Kérj lekvárt a felső polcra, s ez idő alatt keresd meg Ratchet nevét. Ez után sem hajlandó elárulni hollétét az árús, úgyhogy menj haza, s kérd Wiggins segítségét (a sálát le kell akasztani a kerítésről). Menj el bárhova, majd jöjj vissza - Wiggins itt lesz, s elmondja, hogy a zöldséges anyja Ratchet asszony. Menj a hálszobába, öltösd át, s menj el a zöldségeshez. Fent beszéljess, mutasd meg Mycroft nálad lévő tárgyait, majd kérj teát. Mivel nincs, s a részeg férjet nem lehet mással alvásra bírni, menj le egy adag kávéért, majd rakj a tűzre, tölts kávé a bögrébe, önts ki, és add a részeg férjnek. Vizsgálj át mindent a szobában, beszéljess el Ratchet asszonnyal,

mire kiderül, hogy Pratt lopta el a dokumentumot, és Ratchet asszony juttatta vissza.

Nézz el Silverbridgehez, aki nagyon rossz állapotban van. Ha elájul, éleszd fel az asztalon lévő üvegcsevel. Beszélj vele, az inasával és Watsonnal, nézd meg a fia fotóit, s nagy nehezen kiderül, hogy valami történt a fiával. Nézd meg az asztalon lévő firkát, majd az ólomtoll és egy lap segítségével tedd láthatóvá. A sakklépés kombinációt lépd meg a sakkasztalán, mire kinyílik egy panel az asztalban, és egy levélre akadsz, amiből kiderül: a fiát elrabolták. Vedd fel az előszobából a kendőt. Mindenek előtt Toby kutyára lesz szükség, de

laptűvel horgászd ki a kulcsot a postaládán keresztül, menj be, s megtaláld a fiút. Egy hölgy próbál menekülni, de a szódásköcs alatt végy... A szobából vedd magadhoz az altatót, a szalvétát és a retikülből a levelet. Az utcán találj egy gyűrűt, melyet vigyél haza analízálni. A vizsgálat után kiderül az ékszerész címe, menj oda, végy egy fagypiszkálót, s miután összehasonlítod a gyűrűt az övével, elmagyarázza, hogy nincs két egyforma briliánskö. Egy ügyes trükkkel (beszéd...) küldd hátra az eladót, zárj be, s a könyv alapján azonosítsd, ki a gyűrű. Kiderül, hogy Lawton menyasszonya... Lawtont kellemtlenül érinti a hír. Mi köze is van neki az áldozathoz?



Karddal a pisztoly ellen? Semmi esélye...

Shermannál nincs már - gyerekek került, akit a St. James parkban találunk. A gyerek nem hajlandó megválni tőle, ezért kérj egy másik állatot Shermanntól. Az asztalkán található sütivel kicsalható a mongúz az órából, s az megteszi a gyerekek. Toby elvezet egy

A TELJES KIBONTAKOZÁS

Hátra van még Whitney kifaggatása a minisztériumban, ahol egy kisebb tüzet kell csinálnod. Beszéljess el ott-hon Watsonnal, s beugrik a következő lehetőség: a kaptatót a Daily Telegraph-nál. Ottani barátod olyasvalakivel hoz össze, aki azonosítja a titkos harmadik személyt, aki a gyilkosság idején megjelent. Lawtonnál szinte szabad kezed kaphatsz, csak előbb egy biliárdórát kell adni az inasnak - a biliárdtrükköt a Jocktól tanulhatod el a biliárdszalonban. Innen kezdve kalandelemekben szűkebb lesz a játék, inkább a beszéd és a történet kibontakozása dominál.

Sherlock Holmes szobája - a hihetetlenül finom ray-trace kidolgozás minipéldája.



Az első - persze balesetnek tűnő - robbanás a Diogenész klubban.



sherlock holmes **Kiadja: EOA**

486/66
4MB RAM
SVGA
2XCD
SB

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

Egy átlagos kalandjáték, igazán szépen kivitelezett grafikával.

78%

KÉT TÖRP FÖLDKÖRÜLI UTAZÁSA!

A Magyar TV-ben mostanában elég ritkán lehet látni a népszerű Smurföket, vagy ha úgy tetszik Hupikék Törpikéket, ám

A kristály darabjai azonban a Föld legkülönbözőbb pontjain szóródtak szét, ezért kell tehát törpjeinknek bejárnia az egész világot.

ha én nehezen boldogulok velem, akkor mondjuk egy nyolcéves gyerek se hogyan sem fog. A kristálydarabok ugyanis mindig úgy vannak elhelyezve, hogy egy-egy pontatlan ugrás hatására vagy húsz kilométert kell visszagyalogolnunk, vagy energi-

lag csak repülő ellenfelek vannak, mint méhecskék meg darabok, amiket a ráugrásos módszerrel persze roppant nehéz likvidálni. Az olyan dolgok pe-



A két törp kíváncsisága miatt kezdődtek a bajok.

GYEREKJÁTÉK?

A játék elején választhatunk a két törp közül, majd rögtön Dél-Amerikában találjuk magunkat. A feladat minden földrészen

ugyanaz: az oldalra scrollozó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz életpontot, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként hármat begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk. A Smurfs 2 egy az egyben ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltűzött. Én nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy



Törpilla egy nagy ugráshoz készülődik.

THE SMURFS

az Infogrames szerencsére nem hagyja cserben a mese kedvelőit. A Smurfs Travel the World című SNES-re készült platformjátékukban két törp földközi útra indul.

MESE A KÉT KÍVÁNCSI TÖRPRŐL

Aprajafalvában persze mindig történik valami, ezúttal Törpapa legújabb kutatásai okozták a galibát. Két kíváncsi törp ugyanis nem tudta megállni, hogy megnézzék azt a Varázs Kristályt, amely egy legenda szerint teleportként képes működni a különböző idők és helyszínek között, és az egyik éj-

TRAVEL THE WORLD

ugyanaz: az oldalra scrollozó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz életpontot, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként hármat begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk. A Smurfs 2 egy az egyben ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltűzött. Én nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy



Törpünk elvétette az ugrást.

szaka belopóztak Törpapa laboratóriumába. Sajnos nem csak hogy azt nem tudták megállni, hogy megcsodálják a kristályt, de még azt sem, hogy meg ne érintsék. Megtörtént a katasztrófa: a kristály apró szilánkokra tört, a két törpünk pedig egy távoli helyen, egy távoli időben találta magát. Arra, hogy visszajussanak Aprajafalvába csupán egy mód maradt: újra kell egyesíteni a kristályt.

zokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltűzött. Én nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy



Az ausztrál pálya egy kissé Donkey Kong-os beütésű.

át veszünk, vagy legrosszabb esetben azonnal elhalálunk. Nagyon "ötletes" dolog az is, hogy a játékban szinte kizáró-



Veszedelemes rézbőrűek próbálják lenyilazni Törpillát.

dig, mint hogy az ellenfelek mindig újratermelődnek, vagy hogy a platformok szélére állva a szereplők nem visszafelé, hanem lefelé szédülnek, magától értetődőek az Infogramesnél. S rögtön hogy tegyem hozzá, hogy a pályák nagy részénél az ilyen szédelgés természetesen azonnali elhalálással/vízbe fullással jár. Ráadásul a pályakódokkal sem bántak valami bőkezűen: a hét világhoz (amelyeknek mindegyike három szintből áll) mindössze két pályakódot mellékeltek.

A játékot végigvinni tehát nem könnyű, annál könnyebb idegbajt kapni tőle. Igaz, ez az eddigi Smurf játékokban sem volt másképp. Összességében a játék mondhatni hozza az Infogamestől megszokott színvonalat, vagyis akik szerették az első részt, azok elégedettek lesznek ezzel is. Én azonban személy szerint semmiképp sem vagyok elégedett, hiszen a kedvenc figurám ebben az epizódban még egy aprócska szerepet sem kapott. Ja, hogy ki az? Természetesen Hókuszpók.

the smurfs
Kiadja: Infogrames
SUPER NINTENDO

84%

ZÖLD ÚT A ROMBOLÁSNAK!

Tegyük fel, van egy húsz éves Zsigulid, melynek már eléggé rakoncátlan-

talán sportnak lehet nevezni - dolgoz-

ta fel, minek köszönhetően a siker sem maradt el. Hiszen micsoda élvezet látni, hogyan alakul át a kocsi formája, milyen gyönyörűségesen deformálódnak gondos kezeink által. A játékból akkor csupán egyetlen dolgot hiányoltam: a borulásokat. Azonban mint már annyiszor, a Psynosis ismét bebizonyította, hogy odafigyel az építő kritikára. (Lehet, hogy előfizették az 576-ot?) A Destruction Derby 2-ben immár úgy elszállnak a kocsik egy-egy tömegkarambol során, hogy sokszor már csak a látóhatáron kívül landol-

dolgra koncentrálni: telibe kapni a másik orrát, hogy aztán a hűtőrendszerét rípiyára zúzva végleg kivonja a forgalomból, s így ő maga pedig értékes pontokhoz jusson. A második részben tehát még inkább szabadjára engedhetjük a vandál ösztöneinket, a látványt még brutálisabb.

TELJESEN MEGÚJULVA

Az egész játék teljesen átala-

kult az elődhez képest, ami már rögtön a menükélnél is szembe ötlük. A főmenüben az első gombbal választhatunk a versenytípusok közül, a másodikkal a kocsik, azaz a nehézségi szintek közül, a harmadikkal a pályák közül, végül a negyedikkel kimentett állást vagy felvett visszajátszást tölthetünk be. Ez utóbbi egyébként teljesen ugyanolyan lett mint a PlayStation verzióé, ugyanúgy mintha memóriakártyánk lenne, blokkba menthetjük el a dolgokat. Lejebb még láthatunk három gombot, ezekkel egy CD lejátszóhoz juthatunk, vagy megnézhetjük a rekordokat, illetve újra konfigurálhatjuk az irányítást. A legalsó, "GO!" gombbal indíthatjuk a játékot.

A versenytípusok között ugyanazokat találjuk, mint az elődben. A Wrecking Racing tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A Stock Car ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos széria-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytípusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdhetünk a legalacsonyabb, azaz a negyedik versenytípusból indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.

DESTRUCTION DERBY



A közönség nem panaszkodhat, jó a műsor.

kodik a seb-váltója. Vajon mit csinálsz? Nos, segítek. Belefeccölsz egy halom pénzt, a szerelő persze alaposan megvág, aztán egy hónap múlva meg a differenciálmű esik szét... És minden kezdődik elölről. Amerikában persze másként mennek a dolgok. Ott a kiöregedett Buickokat meg Fordokat csak annyira hozzák rendbe, hogy gurulni tudjanak, aztán irány a roncsderbi, ami után garantáltan nem marad a gépkocsinak egyetlen ép porcikája sem. Kétségtelenül hatásos módszer, hogy kivonják az öreg gépeket a forgalomból, és nem utolsó sorban még show is egyben.



A kedvenc pályám: a sárga csíkos sáv után egy gyilkos szakadék tótong.

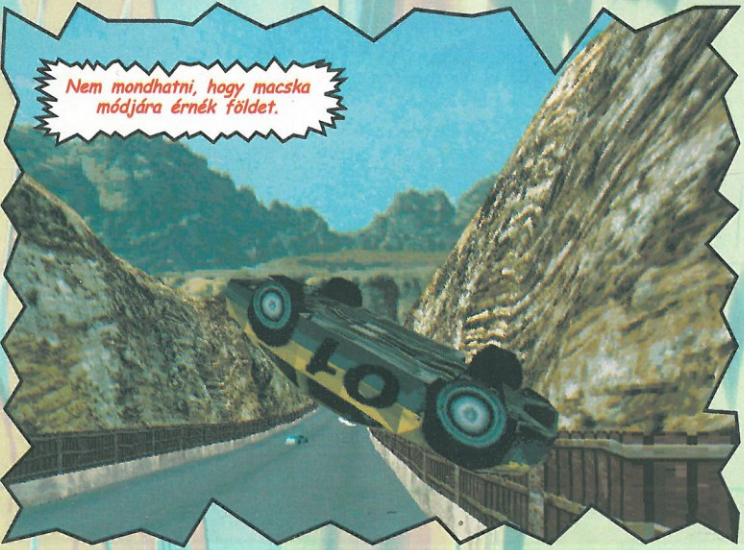
MÉG BRUTÁLISABB

A tavalyi év Destruction Derby-je volt az első olyan számítógépes játék, ami ezt a remek sportot - ha egyál-

nak. Óriási borulásokat, perdüléseket láthatunk, szanaszét repkednek a motorháztetők és a csomagtartófedelek, imitt-amott meg gazdátlan abroncsok gurulnak magányosan. És mit csinál a jó pilóta, ha mondjuk kiszakadt a kerék? Természetesen a gázba tapos, és a kocsit az alvázon húzva amíg még bírja a motor szusszal, borsot tör a többiek orra alá. A kiszakadt kerék helyén szikrát vet a betonhoz súrlódó fém, ám ez egy cseppet sem zavarja. Csupán egy



Valaki mögülem alaposan elszállt.



Nem mondhatni, hogy macska módjára érnék földet.



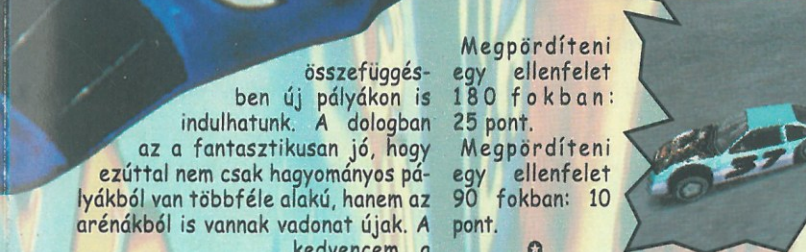
A versenytípusok között a harmadik a Destruction Derby, amit azért említek külön, mert bizonyára elsőre mindenkinek meglep, hogy ennél csak gyakorolni lehet, vagy Total Destructiont, magyarul Túlélősdit játszani. Ennek az oka az, hogy a Destruction Derby ezúttal a Wrecking Racing részévé lett, vagyis a Wrecking Racing bajnokságánál egy-egy versenyidényt mindig egy Destruction Derby fog lezárni. Ha a Destruction Derby után is első maradunk az adott versenytípus tábláján, egyre feljebb osztályba sorol minket a gép, s ezzel



Az ugrató alján gyűlnek a sikertelen próbálkozók.

RUCTION

2



Ugyan hátul már egy darab kerekem sincs, de ez nem akadályoz meg a verseny folytatásában.

ársaság bele is zuhan. Itt az utolsónak maradt kocsi likvidálása nem nehéz feladat: csak oda kell állni a szakadék szélére, és amikor az ellenfél nekilendül, egy kicsit odébbcsuszszanni... Összesen hét hagyományos pálya van, ami közül eleinte azonban csak 4 választható, és négy aréna, ami közül pedig kezdetben csak egyen lehet gyakorolni.

A pontozás is megváltozott, méghozzá a következőképpen:

Egy ellenfél likvidálása: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 360 fokban: 50 pont.

Elég csupán egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol.

összefüggésben új pályákon is indulhatunk. A dologban az a fantasztikus, hogy ezúttal nem csak hagyományos pályákból van többféle alakú, hanem az arénákból is vannak vadonat újak. A

kedvencem a Death Bowl, amit az első versenyszorban fo-

gunk megismerni, s ahol az aréna szélén egy hatalmas szakadék van, amibe rögtön az elején a fele

Megpördíteni egy ellenfelet 180 fokban: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 90 fokban: 10 pont.

A pályák bonyolultabbak lettek, tele vannak veszélyes ugratókkal, alagutakkal, és néha ketté is ágaznak. A kocsik most érezhetően jobban tapadnak, s ennek köszönhetően még jobban csapódnak ide-oda. A kaszni-csakúgy mint a valóságban - minden apró mozdulatra, a legkisebb gázfröccsre azonnal belemeg, ami így nagyon életveszélyesre teszi a dolgot. Ezzel ellentétben viszont az ugratások meglehetősen el lettek túlozva, az autók többszáz métert repülnek, és földet érve úgy pattognak, hogy igazából persze azonnal kiszakadnának a lengéscsillapítók. Igaz ez most egyáltalán nem vált a verseny hangulatának a rovására.

A BOX

A másik jelentős újdonság a box. Ezúttal ha nagyon összetörtük a kocsinkat, elmehetünk javíttatni. Ilyenkor be kell hajtanunk a box-utáca, majd amikor a kocsink autómátán megállt a garázsunk előtt, öt másodpercünk marad a munkálatokra. Ezt nem végzi el a gép helyettünk, nekünk kell a kocsit az iránybillentyűkkel "körbe járnunk", és a gyorsítás gombját gyorsan nyomogatva a kívánt helyeken helyrehozni a járgányt. Noha a sérülések kijelzőjén

AZ ÉRTÉKELÉS

A Reflections programozói kivetek magukért. A pályák kidolgozása egyedülálló, hasonló minőséget PC-n eddig csak a Screamer 2-ben láthattunk. Az előző rész sík pályáihoz képest immár dimbes-dombos terepeken száguldoz-

Teljes a káosz az arénában.



Egynéhány kocsinak mintha szárnya nőtt volna.

hatunk, óriásiakat ugrathatunk, a pályák mondhatni életveszélyesre sikeredtek. Hirdetőpalánkok, házak, fák suhannak el mellettünk, vagy épp neonreklámoktól fényes utcákon téphetünk. A fényhatások egyébként is külön említésre méltók: a nap belesüt a kamerába, a surlódó felületek fényes szikrákat csíholnak, az árnyékok kontúrjai szépen el vannak mosva. Noha a kocsik hangjával nem voltam 100%-ig megelégedve, a csattanások, és a csikorgó fémfelületek zajja maximálisan betalált, a heavy metálós zene pedig mondanom sem kell, abszolút passzol a témához. Végül hagy szolgáljak néhány jótanáccsal. A Wrecking Racingnél teljesen felesleges a mezőnnyel tartani, inkább menjünk ellenkező irányba, vagy keressünk egy tágas helyet, ahol oldalról a tömegbe hajtván jól meg tudjuk táncoltatni a többiekét. A Destruction Derbynél pedig a legjobban a kocsit elejét óvjuk, hiszen ott van a motor. Inkább csak az autó hátulját használjuk faltörő kosként.

gyakorlatilag minden teljesen "zöldre" megjavítható, a leszakadt motorháztetőt, és efféle hiányosságokat a gép nem fogja pótolni. Az ilyen dolgok hiánya egyébként nem csak esztétikai szempontból kedvezőtlen, hiszen például ha szabadon van a motor, ugratáskor jobban leül a kocsi

A közönség szinte testközelből szemlélheti az eseményeket.



eleje. A Wrecking Racingnél csupán egyszer, a Stock Carnál viszont bármennyiszor javíthatatunk.

A versenyek után megnézhetjük az eredményünket, s ezt ki is menthetjük. Ilyenkor ha akarjuk, visszajátszhatjuk az eseményeket különböző kameranézetekből, illetve áttanulmányozhatjuk a statisztikákat is. Ha egy időnyit sikertelenül zárunk, szerencsére ezúttal nincs visszaminősítés, csak ugyanazt a versenyszortályt kell újra játszsanunk.

destruction derby 2

Kiadja: Psynosis



486/100
8MB RAM
SVGA
CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

A fejlesztők csodát műveltek: fokozták a fokozhatatlant.

97%

DRAAGON HEART

ELÉRKEZETT A HŐSÖK IDEJE!

E sorok írásakor még pontosan 3 nap van a DragonHeart (SárkánySzív) című film magyarországi bemutatójáig, ezért sajnos még nem igazán tudom, hogy mi-

lizált kosztümös szereplők - a Mortal Combat sorozat figuráihoz hasonlóan - meglehetősen szépen vannak animálva, főhősünk pedig egy halom különböző mozdulatra képes. Digitalizálni persze csak az emberi szereplőket lehetett, a sárkányok a "hagyományos" módon, renderelt grafikával készültek. Ennek ellenére teljesen összepasszolnak az emberi figurákkal, az animációjuk pedig gyönyörű. Ráadásul, miután legyőztük Dracot, aki ezután - csakúgy mint a filmben - a barátunk lesz, teljes mértékben rendelt szintekre is juthatunk. Az egyes helyszínek között ugyanis felülhetünk Draco hátára, és nekünk kell őt biztonságosan irányítanunk. Ezek a szintek gyakorlatilag olyanok mint a Dragon's Lair játékok, vagyis csak néha kell a megfelelő iránybillentyűt leütönnünk. Igaz mondjuk, hogy ezek csak bónuszpályák - hiszen ha itt hibázunk, nem veszünk életet, csak lezuhanunk, és nem élvezhetjük tovább a gyönyörű utazást - de kár lett volna kihagyni.

nítanak, plusz még megnövelik az életerőnket is. Az extra mozdulatokat - csakúgy mint egy verekedős játéknál - gombkombinációkkal hívhatjuk elő. Eleinte még csak kezdetleges speckókkal rendelkezünk, mint előre, illetve hátraszúrás, de aztán majd tanulhatunk halálos csapásokat, stb. A későbbiek folyamán - egy lányt kiszabadítva - még újat is kapunk, amiből aztán mindenféle - többek között tüzes - nyílakat lőhetünk ki. Nyílveszőket és még más dolgokat a hordókat kettészelve találhatunk. Draco legyőzése után egyébként még a sárkányt is segítségül hívhatjuk.

JOYSTICK-GYILKOLÓK HÁTRÁNYBAN...

A küzdelem egy brilliáns ötlettel lett kivitelezve, nevezetesen, hogy Bowennek nem csak az életereje fogy, hanem ki is fárad, amit egy külön kijelző mutat. Ennek következtében a csatáknál némi taktikai érzék is szükségeltetik, hiszen nem lehet feleslegesen hadonászni, ha kifáradtunk, inkább fedezékbe kell vonulni a pajzs mögé. Ha ezt nem tesszük meg, Bowen teljesen kifárad, és a kardjára támaszkodva, tökéletesen védtelenül fogja kifújni magát. A speciális mozdulatok különösképp sok energiát emésztnek fel, így például meglehet, hogy egy mozdulattal keresztülszúrhatunk bárkit, de utána majdnem felére csökken az erőnk.

A JÁTÉK MENET

Maga az akció szépen megrajzolt, parallax scrollozású háttereken zajlik. Egy útonállóktól hemzsegő erdőből indulunk, majd nomád harcosokkal, barbárokkal kell elbánnunk, s még ki tudja hanyat-

tonát kell lekaszábolnunk a végcélnk eléréséhez. Ezen elpusztításához. Közben találkozhatunk barátságos embeerekkel is, mint a Kerekasztal lovagjaival, akik előtt meghajolva azok lovaggá ütnek minket, és hasznos dolgokkal látnak el, vagy új mozdulatokat ta-



Sárkányon lovagolni nem mindennapi élmény.



Alighogy keresztül döftük az egyiket, máris itt a következő delikvens.



A gyakorlás környezete a Highlanderre emlékeztet.

lyen lett. Azt azonban tudom, hogy ha csak annyira jó, mint amennyire az ugyanezen a címen futó játék, akkor érdemes rá megvenni a jegyet. A film és a játék egyazon történeten alapul, tehát egy fantasy környezetbe csöppennünk, ahol a sárkányok nem csupán a mesékben léteznek, s ahol egy Bowen nevű ifjú harcost fogunk alakítani.



Ha kiszabadítjuk a kiscsajt, íjat kapunk.

A SZOKÁSOS ACCLAIM MINŐSÉG

A játékot az Acclaim adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta. A digita-



"Lehajolt a szemét...!"



Draconak ennyiből áll egy szénakazlat eltüntetni.



Ha legyőzzük Dracot, utána barátunkká válik.

szólnak. Ráadásul miközben szól a zene, csiripelnek a madarak, pattog a tűz, csattognak a kardok, hörögnek a halálba távozók, egyszóval a szó szoros értelmében zajlik az élet. Ilyen körülmények között senki sem tud ellenállni ennek a kalandnak.

dragon heart Kiadja: Acclaim

PC 486/66, WIN95, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB

93%

Immár tíz év telt el azóta, hogy a Mindscape elkezdte sakkprogramjának fejlesztését. A Chessmaster mindig is kilógott a többi sakk közül, hiszen azon

ced Software Company 32-bites, pentium processzorra optimalizált mesterséges agyával csaphatunk össze a 64 kockán. A sakkot tanulók továbbra is maximális kiszolgálást kapnak. A tankönyv 20 fejezetében a kezdőtől a haladóig mindenki megtalálja a szintjéhez illő leckéket. Gyakorolhatjuk a különböző megnyitási variációkat (60 ismert nagymester több, mint 2000 kedvenc megnyitása közül való-

gathatunk). Lépéseinket a legjobb szakemberek értékelik, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhibázott lépésekre. A 27000 sakkpartit tartalmazó adatbázist böngészve akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híres elődeinktől.

Ellenfélül 73 előre gyártott partner közül válogathatunk, melyek nagy része régi és jelenlegi nagymesterek játékmódját igyekszik követni (köztük például Polgár Juditot is megtaláljuk). Akinek pedig ez is kevés lenne, az a gép játékfelfogását, a pozíciók és figurák értékét módosítva több ezer különböző játékkal próbálkozhat. Játék közben a gép automatikusan statisztikát



Van aki a hagyományos táblákat szereti...



...és akadnak olyanok, amik az antik figurákra esküdnek.

túl, hogy hihetetlenül jól játszott, nagy súlyt helyeztek a program kinézetére is. A mostani, jubileumi kiadás megint fantasztikus lett, az alkotóknak mind játéktudásban, mind grafikában sikerült újat, még jobbat nyújtani.

A program alapjait az előző változat óta teljesen átirították. A Windows 95-ös felület nem csak a használhatóbb sűgőt és a jobb gombra előugró menüket jelenti számunkra, hanem azt is, hogy az Advan-

THE CHESSMASTER 5000

készít lépéseinkről és értékeli is azokat (a hibás húzásokat tanácsokkal látja el). A még

chessmaster 5000 Kiadja: Mindscape

PC: P75, 8MB RAM, WIN95, SVGA, CD, SB

92%

NECRODOME

hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül minden át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzete van: egy gépágyú és egy lézer. Az egyjátékos módban már rögtön egy ilyen Raider nevű harckocsival indulunk. Az arénákban furikázva a



Épp most lövik szitává a kocsinkat. Még jó hogy kiszálltunk.

A nem is olyan távoli jövőben, amikor az emberiség már túl van egy világégésen, az amerikaiak ki vannak éhezve valamilyen izgalomra. Hogy ugyebár a rómaiak is mondták, panem et circenses (a népnek circus kell), ezért létrehoznak egy roppant erős szakos showt, a Necrodome-ot. A futurisztikus arénákba - csakúgy mint az ókorban - gladiátorok ereszkednek le, akik legmodernebb fegyverekkel vívják meg élet-halálharcukat. Egy ilyen gladiátorok állhatunk be mi is, ha megvesszük a Mindscape vadiúj akciójátékát, a Necrodome-ot.



Egy kedves külső nézet. Ez a mi járgányunk.

A játék egy a Doom stílusú 3D-s grafikával megáldott stuff, ám a Doommal ellentétben itt nem csak gyalogosan, hanem főként négy keréken kell közlekednünk. A gyalogláshoz képest a kocsi persze teljesen másképp viselkedik,

kocsiból bárhol kiszállhatunk, ám csak is a szűk folyosók átvezetéséhez érdemes, hiszen emberünk nagyon sérülékeny. Épp elég lesz akkor gyalogolni, ha a harckocsinkat már rommá lötték. Ha egyedül fogunk a játéknak, a feladatunk mindegyik arénában mindössze annyi, hogy megtaláljuk a cél-zászlót. Ehhez azonban előbb ajtókat kell kinyitnunk, mindenféle egyéb célpontot kell megsemmisítenünk, hogy például bizonyos falak eltűnjenek. A játék még a tapasztalt Doomosoknak is kemény kihívást jelent, hiszen több tucat ágyú, alaposan felfegyverzett harckocsik, és

igen fürgén mozgó gyalogos katonák próbálnak mindenfelől célba venni minket. Ha figyelmetlenek vagyunk, még a dilettáns fokozaton is hamar szitává lövik a járgányunkat, az emberünknek pedig elég csak egy-két találat, vagyis gyalogosan hosszú távon semmi esélyünk. Mivel a kocsival még oldalazni sem lehet, csak egy megoldás van: óvatosan kell közlekednünk, valamint nekünk kell előbb észrevennünk az ellenfelet, és nem fordítva.

Persze ez a játék is inkább hálózaton, többen játszva az igazi. Ha például a kooperatív módot választjuk, egy kocsiba két csapattárs is beülhet, s míg az egyik magát a járművet irányítja, addig a másik a tornyot forgatva a lézerrel lövöldözhet.

necrodome Kiadja: Mindscape

PC: P60, 8MB RAM, WIN95, 2XCD, SVGA

85%

DONKEY KONG LAND 2

Én mindig is tudtam, hogy a GameBoy csodákra képes a maga 8 bitjével, mégis nehezen tudok magamhoz térni abból az ámulatból, amit a Donkey Kong Land 2 tesztelése okozott. A játék az olyanokhoz képest, mint például az ugyanezen az oldalon látható Ironman, tízezer fényével előbbre jár, de az előző Donkey Konghoz képest is látható némi fejlődés. Annak idején ugyanis bizonyos jelekből, mint néhány sprite bericégéséből, azt gondoltam, ez már a maximum. Aztán most itt van a második rész, s noha egyszerre akár nyolc-tíz sprite is mozog a képernyőn, hibajelenség sehol, ellenben van tükörsima scroll, gyönyörű hátterek, szépen animált figurák, egy az egyben a 16 bites verzióból áthozott zenék és hangeffektek, ugyanazok az átvezető és Game Over képernyők, egyszóval SNES

minőség-kelete-fehériben.

Azt, hogy egy csúcs platformjátékról van szó, gondolom fölösleges is említenem, mivel nem nagyon hiszem, hogy van olyan gameboyos, aki ne játszott volna az első résszel. A feladat már SNES-ről ismerős: a két gorillacsemete, Diddie és Dixie bőrébe bújva szembe kell szállnunk a gonosz krokodilussal, Kaptain K. Rooflall, aki el-

rabolta Donkey Kongot, és a banánjait kéri váltságdíj. Ahogy GameBoyon már megszokhattuk, a két Kong közül most is mindig csak az egyiket látjuk, de ha már kiszabadítottuk a másikat,

ugyanúgy mint a SNES verzióban, a

Selecttel átválthatunk rá. Gorilláink és barátaik mozgatai teljesen megegyeznek a 16 bites társukkal,

csak legfeljebb egy kicsit más kombinációval lehet őket előcsalni, például Squitter, a pók hálóját a Selecttel teríthetjük ki. A pályák felépítése - csakúgy mint az előző részben - mások mint a 16 bites változatban, ám a jellegük teljesen ugyanaz, ugyanazokkal az ellenséges krokodilusokkal, és ugyanazokkal a barátságos állatokkal találkozhatunk. Ez az a dolog, amiről már máskor is beszéltem, és amit a Rare-en kívül más cé-

gek érthetetlen módon nem képesek megtenni, nevezetesen, hogy egy 16 bites játék átírásánál nem 100%-os konverziót kell csinálni, hanem egy olyan játékot, ami 100%-ig ugyanazt



Krow-t a saját tojásaival kell elintéznünk.

az élményt nyújtja. A DKL2 nyugodtan megkockáztathatom, teljesítette ezt a százalékot. Ha egy teljes leírást készítenék, valószínűleg csak ugyanazokat ismételném, mint a SNES verziónál. Mindenkiene ajánlom tehát a figyelmébe a '96/2-es számunkat. Befejezésül pedig a SNES-es Donkey Kong rajongóknak egy jó hír: már csak alig kell aludnunk néhányat, és a jövő év elején megérkezik Donkey Kong Country 3.



A víz alatt Enguarde, a kardhal lesz segítségünkre.



A hordó Dixie feje fölül startol, és a krokodilus képében köt ki.

donkey kong land 2	Kiadja: Nintendo
G A M E B O Y	
100%	

IRONMAN



Az előző számunkban már olvashattatok a most bemutatásra kerülő játék PC-s verziójáról, akkor ugyebár egy jópofa, szép akciójátékról beszéltünk. Elég meglepődtem, amikor a GameBoy verzió dobozán szinte ugyanazokat az ajánlásokat olvastam: nevezetesen 3D renderelt grafika, motion capture animáció, stb. Hogy ebből mennyi az igaz, ahhoz azt hiszem legendó a képeinkre pillantani... Ha valaha szó is volt rendelt grafikáról, akkor az úgy lett redukálva, hogy már nyoma se

maradt. A figurák megrajzolása eléggé elnagyolt, a renderelt jeltől legjobban indulattal is csak a karakterválasztásnál állja meg a helyét. Ezek után a motion capture-t pedig inkább nem is feszegetem.

Egy erősen közepes színvonalú akciójátékkal játszhatunk, ahol a két képregeny szuperhős, Ironman, vagy X-0 Manowar irányítását vehetjük át. Nincs más dolgunk, mint átlövöldözni, illetve átverekedni magunkat az idegen - alien-szerű - szörnyeken és a terroristákon, akik mind egy célért szövetszettek, hogy felhozzák a Föld mélyéről a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat valósággá formálni. A gépnek persze nem szabad a bűnözők kezére jutnia, ezért fogott össze Ironman és X-0 Manowar. A Stark irodaházból indulva New York, majd egy őserdőn illetve egy kastélyon keresztül egészen a Dromakok űrhajójáig kell eljutnunk, azaz összesen öt szinten kell maradéktalan megszárlást végeznünk.

A háttér kidolgozása elég semmitmondó, de legalább nem unalmas.



Az irodaházat terroristák szállták meg.



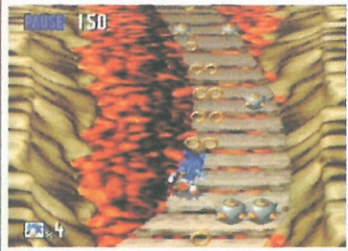
Nézzük, tud-e a gazfickó repülni!

iron man	Kiadja: Acclaim
G A M E B O Y	
67%	

Sonic bosszúságára, és a megadrive-osok öröme Dr Robotnik egy újabb ördögi tervet agyalt ki, így tehát a SEGA szupersztárja ismét akcióba lépett. Legújabb kalandja a Sonic 3D nevet kapta. A cím első hallásra valami vektorgrafikás dolgot enged sejtetni, ám a 3D valójában annyit jelent, hogy ezúttal izometrikus pályákon rohangálhatunk Sonic-kal. A helyszín a Flicky Sziget, ahol egy legenda szerint 7 bűvös drágakő, a Káosz Smaragdok rejtőznek. Dr Robotnik



Sonic barátai segítségével bónuszpályákra juthatunk.



ezek segítségével akarja meghódítani a világot, és már legjobb úton halad a siker felé. A történet úgy kezdődött, hogy az örült tudós megszállta a szigetet, és szokásához híven elkezdte gyártani a robotjait. Amikor éppen azon elmélkedett, hogyan fogja el a Flicky-eket - azokat az



A szobor sisakjában természetesen ismét Dr Robotnik ténykedik.

apró termetű, kis titokzatos madarakat, akik jól ismerik a smaragdokhoz vezető utat - a véletlen sietett a segítségére. Néhány Flicky pont akkor repült ki egy nagy, fényes gyűrűből, majd miután felcsipegettek néhány magot, ugyanígy ahogy jöttek, eltűntek. A Flicky-k tehát egy másik dimenzióban élnek, s erre Dr Robotnik is azonnal rájött. Nyomban kiagyalt egy tervet, s megalkotta a Nagy Gyűrű Generátort. Segítségével foglyul ejtette a Flicky-eket és robotokká változtatta őket. Amikor Sonic megérkezik a sziget-



Az ilyen hernyókat begyorsulva lehet elintézni.

re, az örült doki már a terv megvalósításának utolsó fázisánál tart...

Amint áramot adunk a MegaDrive-nak, láthatjuk: a Traveller's Tales ismét profi munkát végzett. A rövid intro erejéig pár másodperce

Dr Robotnik ismét világoralomra tör, ráadásul immár 3D-ben!

most a megadrive-osok is úgy érezhetik, mintha Saturnjuk lenne. A játék grafikáját pedig leginkább a SNES-es Mario RPG-hez hasonlíthatnám. Gyönyörű 3D-s figurák, szépen kidolgozott izometrikus terep, ami azonban a 3D ellenére 100%-ig a régi sonicos hangulatot árasztja. A játék célja ezúttal nem csupán a kijáratok megkeresése, hanem - ahogy a bevezetőből kiderült - a Flicky-k kiszabadítása. Az apró madarakat Robotnik különböző formájú robotokba zárta, ezeket kell szétörnünk a szokásos módon ráugorva, vagy sebesen nekik gurulva. Sonic mozgólatai tehát maradtak a régiék, a játékmenet azonban a 3D-nek köszönhetően természetesen más lett. Ritkán lehet például szélesebben rohangálni, hiszen a belátható terep nem túl nagy, viszont tel van mindenféle tüskékkel, aknákkal, s hasonlókkal.

Sonicnak ezúttal is a gyűrűket kell gyűjtenie a sérülések ellen, ám a gyűrűk most egyben fizető eszközök is. Néhol összefuthatunk

Sonic régi ismerőseivel, akiknek ötven gyűrűt átadva bónuszpályákra juthatunk. Ha ezeken a pályákon sikerül a kiírt mennyiségű gyűrűt összeszednünk, a végükön megtalálhatjuk a Káosz Smaragdokat. De térjünk vissza a mentő akció-

hoz! Amint egy Flicky-t kiszabadítunk, az utána szorosan a nyomunkban lesz. Egy-egy dimenziós gyűrű eltüntetéséhez öt darab Flicky-t kell az adott pályarésről begyűjtenünk, s odavezetni mindet. A nehézség a dologban, hogy sérülésnél



A pálya-hurkok ezúttal csak a szintek közötti átjárókat képezik.



A régi ismerős eszközök közül - mint ez a cső - szinte mind újra feltűnik.



Sonicot lejegelték.



Ha a forgó platformokon bepörgünk, utána áttörhetjük az oszlopokat.

Sonic nem csak a gyűrűket szőrja el, hanem a Flicky-k is szanaszét menekülnek. Ha pedig ez mondjuk egy olyan helyen esik meg, ahol a földből időnként tüskék jönnek elő, a madarak begyűjtése roppant veszélyes feladat lesz.

A pályákon ismét találhatunk TV-eket, amiket szétörve különféle pajzsokhoz juthatunk. A kék az elektromosság ellen jó, a piros a tűz ellen, az arany pedig az úgynevezett Blast támadást aktivizálja, amit ugrás közben hajthatunk végre. Felbukkannak természetesen az elmaradhatatlan rugók is, ezek fölött sokszor Sonic emblémákat találhatunk, amikből tízet összegyűjtve extra continue-hoz jutunk. Ezek az emblémák gyakran olyan magasan vannak, hogy csak az ostorként utánunk csapódó Flicky-k segítségével érhetjük el őket. Sonic persze nem is lenne Sonic titkos járatok nélkül. Ezeket a szokásos módon begyorsulva lehet kitörni, a he-



Ezekhez a karikákhoz kell eljuttatni a Flicky-eket.

lyükre pedig csupán egy-egy repedés a falon, vagy egy hefalazott ajtó figyelmeztet.

A pályák végén a dimenziós gyűrűkön keresztül végül mindig Dr Robotnikhoz jutunk, aki újabb és újabb robotokkal próbálja ellátni a bajunkat. A szerkezetek megsemmisítéséhez azonban csak arra kell rájöttünk, hogy mikor, és hogyan lehet a tetejükre ráugrani.

A Sonic 3D tehát - mint látható - közel sem egy hagyományos Sonic játék. Ám akárhogy is van, egy biztos: minden Sonic rajongó gyűjteményében ott a helye.

sonic 3d

Kiadja:
Sega

MEGADRIVE

93%

BEDLAM

Elsősorban a Syndicate kedvelőinek okozhat kellemes perceket a Mirage most megjelent Bedlam című munkája, hiszen mind grafikailag, mind lényegét tekintve kísértetiesen arra emlékezteti az embert. A játék alapsztorija szerint a jövőben járunk, idegen lények, a Biomechek igázták le a Földet. A feladatunk egy zsoldos megszemélyesítése lesz, akivel egy műholdas bázisról kell egy maximum három tagból álló csoportot irányítanunk. A csoportunk tagjai úgynevezett RAT tankokban foglalnak helyet, s diverzáns akciókat kell velük végrehajtanunk az ellenség által megszállt területeken. A játék a Syndicate-hez hasonló izometrikus terepe-

ken zajlik, s az irányítás, és a kontroll-panel is szinte már ismerős lehet. A panelen ugyanúgy csak a legszükségesebb dolgok láthatóak: azaz hogy épp melyik emberrel vagyunk, s hogy az milyen fegyvert használ, valamint még egy radart is láthatunk a saját illetve az ellenség helyzetével. Minden misszió előtt a műholdas bázisról indulunk, itt külön eligazítást is kérhetünk, valamint a rendelkezésünkre álló

Így jobban megnézve a képet, nemcsak a Syndicate-tel, hanem a Gender Warszal is mutat némi hasonlóságot a játék.



elérésére korlátozódik, amihez teleportokat, lifteket kell használnunk, ezekhez kapcsolókat kell megkeresnünk, és persze közben irtani az ezernyi ránk támadó ellenfelet. Ezek között vannak robotok, alien-szerű lények, ősmadarhoz hasonló kreatúrák, stb. Akcióban tehát nem lesz hiány, már csak azért sem, mert a terep teli van tartálykocsikkal, halomban álló löszerekkel, így egyfolytában hatalmas robbanások rázzák meg a helyszíneket, lángokba boríthatunk mindent, rommá lövhetjük bármelyik épületet. A játékról tehát elmondhatni, hogy szép, meg jó, ám az semmiképp sem, hogy eredeti. Akinek esetleg ez az első játéka, az jól fog szórakozni vele, de amúgy csak egy egyszerű tucattermekről van szó.

Pirotechnikai effektokban nem lesz hiány.



bedlam Kiadja: Mirage
PC: 486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB
60%

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Aki esetleg nem tudná, a tenisz világában a Davis Kupa körülbelül annyit jelent, mint a focinál a Világ-bajnokság. Ilyen kupákat 1900 óta rendeznek, és ma már 115 országból neveznek be rá a versenyzők. A Complete Davis Cup segítségével most egy ilyen kupának lehetünk mi is a résztvevői. Noha manapság mindent el-



söpör a 3D-s real time grafika, meglepő módon a Telstar egy digitalizált dologgal jött ki. Panaszra

azonban nem lehet okunk, az úgynevezett Roto-morphing technológiával a játékosok mozgása teljesen életszerű, egyáltalán nem "robotos" vagy mesterkelt. Mindehhez szépen kidolgozott térbeli stadionok társulnak méghozzá négyfajta talajjal: játszhatunk fűvön, salakon, betonon, vagy akár fedett pályán is. S hogy tényleg ott érezzük magunkat a pályán, a környezetet is maximálisan realista varázsolták: a közönség zsi bong, tapsol, a bíró csendet kér, labdaszedők futkosnak be a pályára az elgurult labdákért. No persze mindez csak a körítés, ám szerencsére a lényeggel, azaz a kezelhetőséggel sincs gond. A labdák eléréséhez nem kell

irreálisan pontosan helyezkednünk, sőt, játékosunk magától még vetődik is. Négyféle különböző tulajdonságú ütősfajtából gazdálkodhatunk, úgy mint normál ütés, lecsapás, emelés és vetődés. A többfajta nehézségi fokozatnak köszönhetően a profibbakk sem fognak unatkozni, főleg ha valami kemény ellenfelet választanak maguknak. Az összesen 32 (nem valóságos) versenyző ugyanis nem csak a nemzeti színeikben, meg a fizimiskájukban különböznek, hanem valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, vannak jobb és gyengébb játékosok. A programban persze megtalálható a kétjátékos mód is, s ráadásul nem is csak egymás ellen. A létező összes felállásban indulhatunk: játszhatunk párost a gép irányította társakkal, vagy akár azonos oldalon állva a gép csapata ellen. A játékról persze túlzás lenne állítani, hogy az év sportjátéka, de mondjuk ha egy kis teniszre vágyunk ebben a hideg időben, azért érdemes megvásárolni.



Amint hibázunk, a labdaszedő boy már lendül is a laszti után.



Párosban szép az élet...

complete davis cup tennis Kiadja: Telstar
PC: 486DX, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB
85%

MINT EGY ELEFÁNT A PORCELÁN BOLTBAN!

MONSTER TRUCK MADNESS

Veztél-e már 5 tonnás monstrumokat? Ugrottál-e már át velük bontásra szánt autókat? Borultál-e már bele hidról az alatta rohanó patakba. Mert ha nem, itt az ideje,

hogy kipróbáld mindezt. A Microsoft Monster Truck Madness-ében ugyanis eddig soha át nem élt, felejtetetlen élmény vár rád. Azt viszont soha ne feledd, hogy elég egyetlen rossz mozdulat és autódából egy kormányozhatatlan száguldó, csúszó, guruló fémtömeg lesz, mely elsodor mindent, ami útjába kerül.

A Monster Truck autók ősapját 1974-ben építették, de csak 1982-ben került sor az első közönség előtti bemutatásra, ahol BIGFOOT 1 maradandó nyomot hagyott néhány kiválasztott autó és több ezer tomboló néző felében. Ezután az autók és a versenyek is óriási fejlődésnek indultak, aminek eredményeként 1995-ben BIGFOOT 11 közel 40 méter repült törött autók felett, s ezzel megdönthetetlennek tűnő csúcstól állított fel.

Egy Monster Truck legfontosabb ismertetőjele a kerek. Egy ilyen traktoroké átlagosan 1800 dollárba kerül, s a 1.6 méter magas, 85 centi széles gumik egyenként fél tonnát nyomnak. A verseny-

közül választhatjuk ki azt, amelyik terveinknek legjobban megfelel.

A járgány irányításában semmi új nincs, egyedül a rükkerc változik, attól függően, hogy a sebességváltás kézi vagy automatikus. Kézi váltásnál a tolatáshoz hátramenetbe kell kapcsolnunk, majd a sebesség növelésével indulunk visszafelé. Automatikus váltásnál a féket megállás után tovább nyomva tolat-



A házak még állnak.

hatunk. Vigyázat, ha az automatikus fék - gáz módot is bekapcsoljuk, nem tudunk a járművel tolatni. Kézi sebességváltóval arra ügyeljünk, hogy a motort mindig 6500-as fordulatszám alatt kell tartani. A normál haladás mellett, menet közben a kocsiból nézelődhetünk jobbra, balra és hátrafelé is. Ez legkönnyebben speciális botkormányval megy, de ha nincs ilyenünk, használjuk az INSERT, DELETE és + gombokat.

A versenyeket 8 különböző nézetből követhetjük nyomon. Ezek között a CTRL-1 - CTRL-8 gombokkal vagy a V gombot nyomogatva válthatunk. A K-val a következő versenyzőre vált a kamera.

DRAG RACE

A Monster Truck versenyek őseiben egy egészen rövid távon kell végigroboognunk időre, s közben átugratunk néhány bontásra szánt roncsra. A hagyományos versenyen a pálya egyenes, s két ugrató 3-3 roncsát kell legyűrűnk. A J stílusú pályákon egyenes szakasz két kisebb huppanója s egy éles kanyar után következik az 5 autóból álló kupac átugratása. Ebben a versenyben az autókat az időmérő edzésen elért idejük alapján párokba osztják. Innentől kieséses rendszerben folytatódik a harc.

A verseny végeredményét az összegyűjtött pontszámok határozzák meg. Egyrészt az időmérő futam legjobb eredményeire, majd a kieséses verseny minden összecsapásáért, s végül a versenyben elért legjobb időért pontok járnak. Érdekes, hogy a vesztest is jutalmazza, ha kizárás nélkül fejezi be a versenyt.

A Drag Race versenyek legnehezebb része a rajt. Indulás előtt 30 másodpercünk van rá, hogy pontosan a rajtvonalra álljunk. Ehhez váltunk olyan nézetre, melyből látjuk a vonalakat és figyeljük a bal felső sarokban megjelenő lámpasort. Most menjünk lassan előre. A felső két narancs fény jelzi, hogy átléptük az első vonalat, a második sor pedig a második vonalhoz tartozik. Itt álljunk meg, s várjuk a rajtot. Indításkor először a sárga, majd fél másodperc múlva a zöld fények gyulladnak ki. A legelső, piros fények a versenytől való kizárást jelzik, amit rossz rajttal vagy a pálya elhagyásával érhetünk el.

Ha nincs kedvünk a beállással törődni, az S gomb lenyomására autónk a megfelelő helyre áll, s nekünk csak a zöld lámpára kell koncentrálnunk. Akik már igazán profi módon indulnak, a 3. vonalról a lehető legmesszebb állítják meg járgányukat. Így még a zöld fény felvillanása előtt elindulnak, s a rajt pillanatában a harmadik vonalon már lendületből roboognak át.



Ezek az autók már eléggé lestrapáltak.

KÖRVERSENYEK

Ez a versenyszám leginkább az autós pályaversenyekre hasonlít, bár itt a pályán nem a Nascarból megszokott körökre gondolok. Az 5 választható kör mindegyike tele van kavicsos, göröngyös, fárónkökkel beszórt utakkal, folyókönvályókra való átkelésekkel, szűk kanyonokkal, ugratókkal. A dologban pedig az a legérdekesebb, hogy az utat bármikor elhagyhatjuk (ez általában nem is jószándékunkban tesszük). Ilyenkor a pályaverseny átalakul terepkrosszá, ahol a felborulás elkerülése mellett legfontosabb feladatunk, hogy visszataláljunk az útra. Ebben leginkább a jobb felső sarokban látható műszer segít. Ezen a karikán egy zöld rész jelzi a következő ellenőrzési pont irányát, a kis nyíl pedig azt, hogy merre roboognak. S bár a terepen szabadon bolyonghatunk, a versenyben csak akkor érkekelhet mutatványunkat, ha minden ellenőrzési pontot áthaladunk (egy hang jelzi, ha ez sikeresen megtörtént). "Irány-

Maximális végsebesség: szakadékból hátszéllel.



tűnkét" az F gombbal kapcsolhatjuk ki-be. Az is előfordulhat, hogy teljesen reménytelenül eltévedünk, vagy olyan helyzetbe kerülünk, melyből saját erőnkkel nem tudunk kikecmeregni. Ilyenkor a H-val hívhatjuk a helikoptert, aki pillanatok alatt a legközelebbi útra szállítja járművünket.

Verseny közben a TAB-ot lenyomva jobboldalt a pálya rajza jelenik meg, melyen az autókat kis színes pöttyök jelzik.

A betonfalat nem vettem észre.



A körverseny során a legtöbb pontot a végső helyezésekért lehet kapni (900-100), de 100-100 pont jutalom jár az egy egész körön keresztül vezető és a leggyorsabb kört teljesítő sofőrnek.

RALLY

Ezen az útvonalon egyszer kell körbemenni, s itt is minden ellenőrző ponton át kell jutnunk. Eközben teljesen változatos tájban lehet részünk, kanyonok, kihalt városok, kövezett utak, homokos vízpartok és vulkán oldalában megfagyott láva teszi még nehezebbé a verseny befejezését. Itt kevesebb pont jár a győzelemért (max 400), de az ellenőrző pontok közötti szakaszokat leggyorsabban teljesítők jutalmat kapnak.

A játékot játszhatjuk modemem, hálózaton, vagy ami egészen új, Interneten keresztül is. Ilyenkor max 8 játékos jöhet össze, amihez persze megfelelően gyors modemre is szükségünk lesz.

A program egészen jól sikerült. A hangok valódi versenyek digitalizálásából születtek. A grafika gyors és látványos, bár a Windows 95-nek köszönhetően a legjobb felbontáshoz igen combos gép, 166 Mhz-es Pentium kell. De ehhez azt hiszem lassan hozzá kell szoknunk.



Ilyen terepen jó rugókra lesz szükségünk.

ben induló kamionok minimális súlya 4 és fél tonna. Bár kívülről úgy néznek ki, mint egy normál szériaauto böhöm nagy kerekkel, a festék acélvázal megátmogotott üvegszál korszakosítár takar. Ez a különlegesen könnyű kasznit pedig lehetővé teszi, hogy minden súlyt és erőt a különleges terhelésnek kitett motorba préseljenek bele.

A verseny kezdetén egész kivételes helyzetben vagyunk, hiszen válogathatunk az ormótlan, de mégis gyönyörű járgányok között. Itt adhatjuk meg a nehézségi fokot is, mely egyrészt az ellenfelek durvaságát, rámenősségét, másrészt saját autónk gyorsulását, végsebességét határozza meg. Az ellenfelek száman érdekes egy kicsit elgondolkozunk, mert egy gyengébb gépnél a sok vetélytárs az élvezhetőség rovására megy.

A garázsban különböző gumiminták (a talajtípusokhoz), felfüggesztések (a kanyarok és ugratók leküzdéséhez) és fogaskerek áttételek (könnyebb gyorsuláshoz vagy a nagyobb végsebességhez)

monster truck
Kiadja: Microsoft

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

86%

CINKELT LAPOK

Ebben a hónapban Balázs Gábor, drámafokli olvasónk küldte be a legtöbb konzolos kódot, elsőként tehát jöjjenek az ő tippjei:

EARTHWORM JIM 2 (SNES)

Csaló menü: SELECT, Bal, Jobb, A, X, X, Bal, Jobb
 Halálos fegyver: X, X, X, A, B, X, SELECT
 Energia feltöltés: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A
 Extra continue: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B
 Quiz csalás: A, B, A, B, A, B, A, B
 A kódokat paúzáálás után vigyük be.

WOLFCHILD (GAME GEAR, MASTER SYSTEM)

Level2: WX9F2, Level3: FD4RM, Level4: VGKGS

FORTRESS OF FEAR (GAMEBOY)

Veszítsétek el az összes életeteket, majd a "Scroll of Honour" tekercsre írjátok rá: -WVW-. Így három élet helyett hattal kezdtek.

SPEEDY GONZALES (SNES)

Végtelen continue: amikor megjelenik a SunSoft logo, a címképernyőn üssétek be az A, L, R, B, A, L, R, B kombinációt.

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

15mp a kivégzésre: Fel, Fel, Bal, Fel, Le, SELECT
 29 credit: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, SELECT. A kódokat a karakterválasztás képernyőjén kell bevinni.

SONIC 3 (MEGADRIVE)

A következő tippre Pagács Attila Budapestről jött rá: hívjuk be a Sound Testet a korábban már ismertetett módon: a SEGA beszórásnál Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel. (Ekkor egy csilingelést kell hallanunk.) Most menjünk egy tetszőleges pályára, és nyomjuk le az A+B+C gombokat egyszerre. Ha ügyesek voltunk, csakúgy mint a Sonic 2-nél, pályát építhetünk.

FIGHTING VIPERS (SATURN)

Hogy megkapjuk az Options+ menüt, egyszerűen teljesíteniünk kell egyszerű a játékot. Hogy választhatóvá legyen Mahler - a 20 éves (legyengített) változata a B.M.-nek - szintén csak teljesíteniünk kell a játékot. A mozdulatot azután megtekinthetők a Training Módnál.



Hogy választhatóvá legyen B.M. bármelyik többjátékos módban, végig kell játszaniuk a játékot, és legyőzünk öt Very Hard fokozaton. Ha az Armstone City pályán a háttérben lévő mackóval akarunk küzdeni, akkor az említett pályán úgy kell végeznünk az ellenfelünkkel, hogy az széttörve a

rácst pontosan a mackó irányába repüljön ki. Azután Kumachan bármelyik módban választható, mozdulatai leginkább Sanmanére hasonlítanak. Ahhoz, hogy előcsaljuk a rejtett Big Heads - azaz Nagy Fej - Mode opciót, végig kell vinnünk a játékot minden egyes karakterrel, beleértve Kumachant, a mackót, és Mahlert is. Ahhoz, hogy megkapjuk a "Wall Disp On/Off" opciót, amivel a falak eltüntethetők és így a játék még jobban felgyorsítható, legalább négy karakternek be kell mutatni az összes mozdulatát a Training Módnál, azaz mindegyik mozdulata mellé ki kell írni az "OK" jelzőt.

LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Ha szeretnétek megnézni a Full Motion Video betéteket, lépjétek a "Codes" opcióhoz, és ott írjátok be a következőket:

SPACEAAA - Űrhajós film
 EGYPTAAA - Egyiptomi film
 ARMYAAAA - Katonás film
 MAZAAAAA - Befelező film

DAYTONA USA CCE (SATURN)

Tudjuk, hogy a következő tanács majdnem annyit ér, mint halottnak a beöntés, de - kód híján - egyelőre csak annyit tudunk mondani, hogy próbáljátok meg elsőként lenni mind az öt pályán. Ha ez sikerül, az eredeti változathoz hasonlóan kocsi között megjelenik



a ló is, de ezen kívül választhatóvá válik a régi Daytona autó is. Ez a kocsi itt most iszonyú izmos, minden maximumra van tunningolva rajta, olyannyira, hogy még ríplőpályára törve az autót is húsz másodpercekért verem rá az addigi legjobb eredményeimre.

SKELETON WARRIORS (SATURN)

Bárhol a játékban paúzáljunk, és ott adjuk be a következő kódokat:
 Örök élet: B, A, Le, B, A, Bal, Le, Jobb, Y, Fel
 Örök kristályok: Bal, A, Z, Y, C, Jobb, A, B, B, Y, Le, A, Le, Le, Y
 Sérthetelenség: C, Jobb, A, Z, Y, Bal, A, Jobb, Le, B, A, B, Y
 Ha végeztünk velük, engedjük tovább a játékot, s a bal felső sarokban (a sérthetelenség kivételével) mindig láthatjuk ügyködésünk eredményeit..

SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Itt van még néhány cheat a múltkori sérthetelenséghez! Először is állítsuk a nehézséget Easy Mode-ra, majd a játék közben paúzáljunk, és üssük be a következő kódot: Háromszög, Kör, Kör, Bal, Kör, Fel, Le. Ezután engedjük tovább a játékot, és a START+SELECT-tel térjünk vissza a kezdőképernyőhöz. Menjünk az Options menübe, ahol mindig láthatjuk, hogy egy Level Select opcióval

bővült a repertoár. Az örök szív-kövekhez szintén paúzáálás közben a következők írjuk be: Bal, Fel, X, Négyzet, Fel, Le, Négyzet. Ha továbbengedjük a játékot, láthatjuk, hogy a kövek száma 80-ra ugrott, és nem megy alább.

STORY OF THOR 2 (SATURN)

Noha még a kézikönyvben sincs említve, a játékban van egy titkos kétjátékos üzemmód. A második Leon előválasztásához a következőket kell tennünk: keressünk egy olyan helyet, ahol nem támadnak ránk ellenfelek, és nyomjuk meg a Z-t, hogy előhozzuk a fegyverválasztást. Most tartsuk lenyomva egyszerre az L-et és az X-et, majd engedjük el őket. Ekkor egy másik Leon is előtűnik, amit a kettes Joypad-dal irányíthatunk. Van egy mód arra is, hogy visszahozhassuk a legyőzött főnököket. Ehhez mindössze Dytto segítségével ki kell oltanunk a szellem szentélyek melletti két fáklyát (ekkor egy erős zajt hallhatunk), majd távoznunk a teremből, s újra visszatérünk.

JUDGE DREDD (SNES)

Amikor a copyright képernyő megjelenik, adjuk be a következő kódot: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ha ezeknek az angol megfelelőjüket vesszük, akkor a Cheat annyit tesz: LUXURY. Hatására egy csaló képernyő jelenik meg, ahol különféle cheateket aktivizálhatunk, mint pályaválasztás, vagy örök energia. A pályaválasztáshoz nyomjuk le egyszerre az Y+A-t egyszerre, majd a játék közben a SELECT-tel váltunk pályát. Az örök energiához az X+B-t nyomjuk le egyszerre.

MOTOR TOON GP2 (PLAYSTATION)

Itt van néhány nagyszerű kód, melyek segítségével nem kell teljesíteniük a játékot az extrák előcsalásához. Csak menjünk a Goodies menübe, ahol a titkos dolgok kérdőjelei láthatóak, és nyomjuk le az L1+L2+R1+R2+SELECT gombokat egyszerre. Ekkor egy "000" felirat fog megjelenni a jobbalsó sarokban, ide kell beadnunk a kódokat. A hozzá való billentyűk:

- 4=L1
- 8=L2
- 1=R1
- 2=R2
- 3=R1+R2
- 5=L1+R1
- 6=L1+R2
- 8=L1+L2+R2

A kódok pedig:

- Extra karakterek=4043
- Plusz pályák=4154

Rejtett játékok:

- Motortoon Tank Combat=5443
- Submarine=5358
- Motortoon GP=4631

Ne feledjük, hogy a gombokat egyszerre kell lenyomni, beleértve a SELECT-et is! Ha pedig mindegyik kódot sikerült beírni, menjünk a Replay Video opcióhoz, ahol ha lenyomjuk az R1-et és az X-et, 20 különböző videót nézhetünk meg.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN)

A következő cheat egy rejtett options képernyőt hoz elő, olyanokkal mint végtelen kivégzési idő, stb. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a címképernyőn beadjuk a következő kódot: C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (azaz Crazy CyraX). Ezután az options-nál felfelé forgassuk a kockát, mire egy kérdőjelhez jutunk.

PGA TOUR 96 (PC CD)

Mielőtt megütnétek a labdát írjátok be ABBA-CAB és bizonyos változások segítségével lesznek, hogy a labdát minél messzebb és messzebb elhússzátok.

KICK OFF 96 (PC CD)

Kivégzethetitek ellenfeleiteket az alábbiak (ehhez az ARCADE módban kell játszaniotok és a CD-nek a leolvasóban kell lennie!): lépjétek be a ellenfélnek mindkét gombot lenyomva, majd mikor

szembe álltok vele, csináljátok a következőket:
FEL, TÚZ (egyszerre)
LE, TÚZ (egyszerre)
BAL, TÚZ (egyszerre)
JOBB, TÚZ (egyszerre)

és végül akármelyik irányban átlósan. Ettől a pillanattól kezdve akármelyik irányban történő elmozdulás, ha szabad így mondanom, kellemetlen-ség okoz a szemben álló félnek.

EARTHWORM JIM (PC CD)

Földgiliszta Jim kalandjait talán élvezetesebbé és izgalmasabbá nem is, de érdekessé és változatosá teszik ezek a kódszavak, melyeket vétek nem kipróbálni.

- PULSATING
- BLOATED
- FESTERING
- SWEATY
- PUSFILLED
- MALFORMED
- SLUGFORABUTT

ASSAULT RIGS (PC CD)

Pályakódok következnek:

1. WELCOME: 444444
2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 322443
4. JOY JOY: 323343
5. NODDY: 233313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122243
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 232131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. PBM: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 212132
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 113112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 133112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE: 123321
39. FORTRESS: 212113

THE GREAT GIANA SISTERS (C64)

Bizony jól láttjátok, nem nyomdahlba. Egy élő, eredeti, kiváló C64-es gémmről van szó. És pontosan azért kapott itt helyet, mert van hozzá egy kód, ami pályaugrást tesz lehetővé; egyszerre nyomjátok be az A R M I N gombokat, ami annyit tesz mint ARMIN, ami nem más, mint a Rainbow Arts egyik programozójának beceneve.

COMMAND & CONQUER (PC CD)

Inkább érdekességbe számba menő család, mely szívesebben teszi e felelőbb kiváló Virgin játékot. Edittáljátok a COMANDER.INI fájlt, majd a DEATH-HANNOUNCE=0 sort írjátok át DEATH-HANNOUNCE=1-re. Most azt kérdezitek mi változott meg? Hát az a hangocska, amely mindig bekonferál valamit. Most már akkor is meg fog szólni, ha az ellenség egy egységét kilrtjuk.

REUNION

JELEMAGYARÁZAT:

- ☹ = LAKHATÓ
- x = BÁNYÁSZHATÓ
- ≈ = MÉRGESGÁZ A LÉGKÖRBE

- ▲ LESZÁLLÁSKOR TALÁLMÁNYHOZ LEHET JUTNI
- BARÁTI BÁZIS
- T ELLENESÉGES BÁZIS

Fontos információk az égitestekről

BOLYGÓK

HOLDAK

S Y S T E M 1 : A M E S T Y					
NEW EARTH ☹ x	APOLLO ☹ x	/	/	/	/
AMESTY 1	EXPOLER	VENYARA	RANGER	/	/
AMESTY 2 x	MARINE	VOSTOK ☹	MIR ☹ x	ARIANE	/
AMESTY 3	EAST ≈	WEST ≈	/	/	/
KLAT 00	NIKTO	BARADA x	/	/	/
ZEUS	SYREN ☹	ODYSSEUS ≈	KICLOPS ☹	PENELOPE ☹ x	ITHACA
JADE ☹ x	HARTMANN ☹	RUSSEL ☹ x	ARMSTRONG ☹	KEPLER ☹ x	WRIGHT
	GALLILEI x	ALDRIN	EINSTEIN	/	/

BOLYGÓK

HOLDAK

S Y S T E M 6 : L Y R A E					
LIRAE 1	/	/	/	/	/
LIRAE 2 ☹ x	MOON 1 ≈	/	/	/	/
LIRAE 3 ☹ x ▲	MOON 1 ☹ x ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☹	/
LIRAE 4 ☹ x ▲	MOON 1	MOON 2 ≈	/	/	/
LIRAE 5 ☹ ▲	MOON 1 x	MOON 2	MOON 3 ☹ x ▲	MOON 4 ☹ x	MOON 5
	MOON 6 x	/	/	/	/
LIRAE 6 ≈	MOON 1	MOON 2	/	/	/
LIRAE 7 ☹ x ▲	MOON 1	/	/	/	/

S Y S T E M 2 : P H Ö N I X					
PHÖNIX 1 x	/	/	/	/	/
PHÖNIX 2 ☹ x	/	/	/	/	/
PHÖNIX 3 ☹ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2 ☹	/	/	/
PHÖNIX 4	MOON 1 ☹ x	MOON 2 ☹	/	/	/
PHÖNIX 5 ☹ x	MOON 1 ☹	/	/	/	/

S Y S T E M 7 : R I G E L					
RIGEL 1 ☹ x ■ T	/	/	/	/	/
RIGEL 2 ☹	MOON 1 ☹	MOON 2	MOON 3	/	/

S Y S T E M 3 : M I R A C H					
MIRACH 1	/	/	/	/	/
MIRACH 2 ☹	MOON 1 T	MOON 2	/	/	/
MIRACH 3 ☹ x ▲	MOON 1 ☹ ▲	MOON 2 ≈	/	/	/
MIRACH 4 x	MOON 1 ☹ x ▲	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ☹ ▲	MOON 5
MIRACH 5	MOON 1 ☹	MOON 2	MOON 3	MOON 4 x	/

S Y S T E M 8 : S O L					
MERKUR	/	/	/	/	/
VENUS	/	/	/	/	/
EARTH ☹ x ▲	MOON ☹ x ▲	/	/	/	/
MARS ☹ x ▲	DEIMOS	PHOBUS	/	/	/
JUPITER	IO	EUROPA ☹ ▲	LEDA ☹ ▲	CALLISTO	ELARA
	SINOPE	HIMALIA	GANYMEDES	/	/
SATURN	TITAN	JANUS	ENCELADUS	ENCELADUS	RHEA
	DIONE	MIMAS	/	/	/
URANUS	TITANA	OBERON	MIRANDA	UMBRIEL	ARIEL
NEPTUNUS	TRITON	NEREID	/	/	/

S Y S T E M 4 : A N T A R E S					
ANTARES 1	/	/	/	/	/
ANTARES 2 ☹ x ▲	MOON 1	MOON 2	MOON 3	/	/
ANTARES 3 ☹ x	MOON 1 ≈	MOON 2 ≈	/	/	/

S Y S T E M 5 : O R I O N I S					
ORIONIS 1	MOON 1 x	MOON 2 ☹	/	/	/
ORIONIS 2 ☹ x ▲	MOON 1 ☹ ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☹	MOON 5
ORIONIS 3 ☹ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2	MOON 3 ≈	/	/

AZ AMESTY SYSTEM ÉGITESTJEIN TALÁLHATÓ FÉMEK

	DETOXIN	ENERGON	KREMIR	LEPTIUM	RAENIUM	TEXON
NEW EARTH	●	●	●	●	—	—
APOLLO	—	●	●	●	●	—
MIR	●	●	●	●	●	—
PENELOPE	—	—	—	—	●	●
ITHACA	—	●	●	—	●	●
AMESTY 2	—	—	●	●	●	●
BARACA	—	●	—	—	—	●
RUSSEL	●	●	—	—	—	●
GALLILEI	—	●	●	—	—	●
KEPLER	—	—	●	●	●	●
JADE	●	—	—	—	—	—



Másfél órányi videófilmet készítettek a játék hangulatának és életszerűségének fokozása c

Azt hiszem, ez az a játék, amelyik igazán esélyes az Év Játéka címre. Ennyire látványos, lebilincselő, változatos, és leginkább szórakoztató programmal még soha nem találkoztam. Az előző rész ismerői már tudják, hogy itt egy Elite-jellegű kereskedős, fejvadászkodós elemekkel tüzdelte szimulátorról van szó, melybe természetesen bizonyos nyomozás is társul. Mivel a több, mint ötmillió költségtetésből három millert a szereplők gázsijára költötték, képzelhetitek, hogy nem lehet rossz az anyag - annál is inkább, mivel 3 CD-t foglal el.

A bevezető képsorokban láthatjuk, ahogy egy teherhajó simának in-

duló leszállása rémálommá válik: két vadászgép jelenik meg a semmiből, és pillanatok alatt irányíthatatlanná teszik a hajót, mely egy városra zuhan. Egyetlen túlélő akad csak a roncsok között: mi. A gond az, hogy a nevünkön kívül (Ser Lev Arris) semmire nem emlékszünk. Ha ez nem lenne elég, a kórházból, ahol kezelnek, és ahol már majdnem kezdjük visszanyerni emlékezetünket, két zordon alak elrabol, egy hajóra tuszkol, mire jön két másik, akik kinyírják az előzőket, de azok egyike utolsó

lehetetével elküldi a hajót automata irányítással valahova. A Hermes bolygón találjuk magunkat, nagyjából 13 ezerral a zsebünkben, és a vággyal, hogy megtudjuk végre, kik is vagyunk, és mi ez a felhajtás körülöttünk.

Nem akarom lelőni a poént, de annyit mondhatok, hogy bár a megoldás nem túlságosan bonyolult, de annál izgalmasabb, mivel utunk egyenesen a rendőrfőnökhöz, maffiafevérekhez vezet majd, akik között természetesen mi leszünk a kulcsfigurák.

A TRANZAKCIÓK LEBONYOLÍTÁSA

A játék kétféle helyszínen játszódik; egyrészt az űrben, legtöbbször harcok közepében, másrészt a bolygókon, azaz azok légikikötőjében. Minden helyen többféle helyszínre mehetünk és több tranzakciót bonyolíthatunk le. A főbb választások a következők lehetnek:

■ **ENTER BOOTH:** ez egy számítógépes hálózat terminálja, a városok mindegyikében megtalálható, csak a kisebb, űrbeli javítóállomásokon nem, vagy csak kevesebb opcióval. Itt több válasz-

P R I V A T E
T H E D



Kétségbeesett bejelentkezés: «Hagyj már békén, nekem gyerekeim vannak...»

tásunk lehet: SHIPS, BULLETIN BOARD, PUBLIC RECORDS, COMMODITIES, NEWS BULLETIN. A SHIPS (hajók) menüben egyrészt hajót vehetünk, javíthatunk, és felszerelést vásárolhatunk. A hajók vételénél a vagyonunkba terme-



A jövő zsaruit sem érdemes inzultálni...

szetesen a jelenlegi járgányunk és annak felszerelése is beleszámít. Az egyes típusokat a rajtuk elhelyezhető fegyverzet és műszercsatlakoztatási helyek, a pajzs és a páncélzat, illetve a sebesség alapján rangsorolhatjuk. A javításoknál elvileg van lehetőség hitelre, amit majd később egyenlítünk ki. A felszereléseknél pedig három kategóriából válogathatunk: műszerek, ágyúk, rakéták. A műszerek között turbo-pajzsgenerátorokat, utánégetők teljesítményjavítóit, atombombákat, automata javítódroidokat, ágyúhűtőket és hasonlókat találhatunk. A rakéták egyértelműek, az ágyúk szintén. Annyi megjegyzést azért tesztek, hogy idővel újfajta felszereléseket is kifejlesztene a laboratóriumok, érdemes körülnézni (ilyen például az ionágyú, mely elég erős, nem túl drága, és nem melegszik fel, így eladhatjuk a hűtőrendszerét. A BULLETIN BOARD egy közösségi fórum, ahol egyrészt teherhajókat (mivel hajónknak nincs raktere, csak így tudunk kereskedni) és kötelektársakat bérelhetünk (egy útra, tehát az első leszállásig), másrészt idővel a saftos kül-

MINDEN SZEMPONTBÓL PÉLDÁTLAN ÉS EGYEDÜLÁLLÓ!



Mondtam már, hogy kopóra ne löjünk, mert két másodperc alatt itt teremnek a haverjai és nekünk annyi.



A hirdetési fórum. Itt lehet a legzsírosabb falatokat felcsipegetni.



Ezt a «vörösingest» már régóta ki-néztük magunknak, s most itt a nagy lehetőség. Kemény 5000 kreditet ér a szétrobbantott feje.



éljából. Váltják egymást a hús-vér szereplőkkel forgatott filmek és a kompuergenerált mozik.

A T E E R 2 D A R K E N I N G

detéseket is itt ajánlják fel nekünk (ezek lehetnek fejtadás, rakománymegkereső, védelmi- és járőr feladatok). Hajóból fajtánként csak egyet bérelhetünk, tehát nem szállhatunk harcba egy egész flotta vezetőjeként, és nem pakolhatjuk fel a bázis egész készletét a PUBLIC RECORDS egy adatbank, ahol hajók,



Ezt bizony kinyírtuk: jutalmunk 150 kredit.

lejtettünk teherhajót bérelni, itt lefoglalhatunk egy standard (250 tonnás) hajót, illetve ha mindent el akarunk adni és lemondani a hajóbérelést is, azt is egy mozdulattal megtehetjük. Az sem utolsó megoldás, hogy a nálunk levő áruk mellett a rajtuk szerzett nyereség vagy veszteség is látható, százalékban. Ha gondoljuk, hogy egy hajó bérlése igen jutányos, és nem kapunk még egy ilyen ajánlatot, vagy a célállomáson nem fogunk tudni bérelni, akkor üresen is magunkkal vihetünk egy ilyen hajót. A NEWS BULLETIN nem túl fontos hely, bár néha igen jó üzleti lehetőségekre mutathatnak rá.

■ **EXIT TO TRANSIT:** itt a bolygón található helyszínek között utazgathatunk. Né-

hány helyet természetesen csak nyomozásunk előrehaladtával látogathatunk meg.

■ **LEAVE SYSTEM:** elhagyhatjuk a bolygót. Esetleges bérelt társaink az űrben várnak ránk.

■ **még valami:** a bolygókon a P billentyűt lenyomva elővehetjük személyi computerünket. Itt egyrészt az opciókat állíthatjuk (kimentés-betöltés, felbontás, hangok), másrészt a rakományunkat nézhetjük át, a harci besorolásunkat, eddigi sikeres csatáink számát, hajónk felszerelését, anyagi helyzetünket. Ami a legfontosabb, itt olvashatjuk el saját tippjeinket arról, hogy mit is kellene csinálnunk - úgy a nyomozásban, mint a az elválat küldetésben.

A JÁTÉK MÁSIK "HELYSZÍNE" A VILÁGŰR

Hajónkat az egér illetve a joy segítségével ír-

nyithatjuk, a gépágyúval egyetemben. Műszereink igen egyszerűek: alul a bal oldalon a kiválasztott célpont (hajó) rajza, rendszáma, rakománya, sebessége és távolsága látható. Itt is és a radaron is fontosak a színek: a kék hajók illetve jelek polgári teherhajókat, a zöldék rendőroket illetve katonai hajókat, a pirosak kalózoikat jelölnek, a rakéták színe sárga. A célpontok között az A és Z gombokkal válogathatunk. A rajz mellett található a kiválasztott cél pajzsának és páncélzatának ábrája. A hajó teste ott villan fel, ahol találal éri. A sárga gyűrű az első - oldalsó - hátsó páncélzatot jelzi (ha ez elfogy, a hajó felrobban), a kék pedig az elektromágneses pajzsot, mely eleinte felfogja a lövéseket. Mellétük a radar, mely teljesen azonos az Elite-ben megszokottal. Alatta a fegyverek hőmérsékletjelzője, mely ha a jobb sarkig ér, a fegyver akadozni kezd, le kell hűlnie. Jobbra a D gombbal kapcsolhatjuk be saját hajónk pajzsjelzőjét (mely találalat esetén automatikusan megjelenik), mellette pedig a fő rendszerek mutatóját. Ezek ugyanis (az utanégető, a fegyverek, a rakétarendszer, és így tovább) a hajótestet éri találalatok során sérülnek. Ha van javítódroidunk, az mindent helyrerak, kivéve természetesen a páncélt.



Öldöklő küzdelemnek lehetünk szemtanúi.

Fölül balra látható (a C gomb megnyomásával) a kommunikációs menü. Itt az 1-9 billentyűkkel válogathatunk a lehetséges "beszélgetőtársak" és a nekik küldött szövegek között. Itt azok jelennek meg, akik vagy bérelt emberek (teherhajónk kapitánya vagy köteleltársunk), küldetésünk célpontja (kísérőküldetésnél), vagy célpontként választottuk ki. A teherhajónak üzenhetjük, hogy maradjon egy helyben, a harc után azt, hogy ismét csatlakozzon hozzánk (különben itt hagyjuk, ha előtte leállítottuk!), illetve tájékoztasson állapotáról. Köteleltársunknak az állapota iránti érdeklődés mellett megadhatjuk célpontként a kiválasztott célunkat (ha elég ügyes, ki is képes irtani az egész kalózbándát, és esetleg teljesíteni nekünk a küldetést), illetve utasíthatjuk, hogy jöjjen

em - berek, bolygók és vállalatok után nyomozhatunk (erre szükség is lesz a személyiségünk kiderítésével kapcsolatos kutatás során). A kereskedelem központja a COMMODITIES helyszín, ahol több árukategóriában válogathatunk. Igen okos megoldás az, hogy ha elfe-

COMPANIES

Blessed Aquawine
Blessed Brew Bar, The
Chifichan Pirate Clan
Crazy Eric's Ordnance Emporium
Crux Hospital

Blessed Aquawine
OWNER: Hugo Carmichael
EMPLOYEES: 124
LOCATION: Fermentshire, Box
PRODUCTS: Alcohol Exporters

BACKGROUND:
One of the many export firms shipping Baxton beers, wines and liquors to the rest of the Tri-System, Blessed Aquawine is most notable for being the only exporter with access to the notorious blue wines of the Olive Sky vineyards, considered one of the finest alcohols in the Tri-System by cognoscenti. The owner, Hugo Carmichael, is a notorious bon vivant, and has

Az adott bolygón működő vállalatok, vállalkozások listája és képes információbankja.

PEOPLE

Fravel, Dr. Janine
Kane, Joe
Loomis, Dr. Yvan
Mittor, Jan
Reigs, Lero

NAME: Kane, Joe
AGE: 56
PLACE OF BIRTH: Hermes
PROFESSION: Proprietor of the 'Sinner's Inn'

BACKGROUND:
Ser Kane is suspected of dealings with the criminal classes; certainly he seems to be aware of criminal activity in his area. Despite his rather heavy handed culinary and cocktail mixing skills, Joe has earned a reputation for being a firm but fair licensee, providing a useful sounding board and fixer for his more favoured regulars.

Ennek a rókaképzű fickónak még fontos szerepe lesz a rejtélyek felderítésében.

PLANETS

Corinthias
Erius
Desolla
Destinas
Hades

NAME: Corinthias
SYSTEM: Irrulan
ATMOSPHERE: Breathable
DIAMETER: 1,086 Miles
POPULATION: 23,897

BACKGROUND:
Until Cerulean Gemstones were found on Corinthias it had little to offer. Until that point the planet had only produced low grade ores for the Tri-System market. Now, however, this planet is one of the Confederations most valued assets. The Government leases 5 year mining rights to companies. At the moment the lease revenues pay for 10% of all the

Képes és szöveges bemutató a már ismert bolygórendszerekről.

vissza mellénk közvetlen védelmünkre. Ha valakit kísérnünk kell, akkor úgy indulhatunk útnak, hogy üzenünk neki: induljunk! Ha valakinek nem tudunk semmit üzeni, akkor az valószínűleg katona vagy gyanútlan polgári hajó, ne lőjünk rá. Az ellenfeleknak ugyanis küldhetünk válogatott szitkokat. A kommunikációs panel mellett hajónk sebessége, az utanégető



A jövő-feelinget a helyszínek cyber-beütésű jellegével érték el.

üzemanyaga (leszálláskor automatikusan és ingyen feltöltődik) és az látható, hogy a fedélzeti számítógép mennyi idő múlva kalkulálja ki a következő hiperúgrás koordinátáit. Ha ez a végére ér, és zöld marad, ugorhatunk (J). Ha világospiros marad, a célállomáson vagyunk. Ha sötétpiros, kalózok vannak a közelben, nem ugorhatunk. Ezekon kívül az N (aknák), M (rakéták) és F (ágyúk) megnyomásával újabb menüket hívhatunk be, és fegyvereink között válogathatunk. Ezek kezeléséről egyébként annyit, hogy az eger bal gombjával löhetünk ágyúinkkal, a jobbal a lőtőmezőben levő hajót adhatjuk meg célpontnak. Ilyenkor e körül egy piros keret kezd szűkülni, ez a rakéta célzórendszere. Álljunk teljesen a hajó felé, így hamar sárgára vált a keret, a rakéta követi a célt, ENTER-el el is indíthatjuk. A billentyűzet kiosztására nem vesztegetek sok szót, az ALT + H segítségével előhívhatjuk azt. Egy fontos dolog: a hiperúgrások célpontját az ALT + N térképen adhatjuk meg (F-re bekapcsoljuk az automatikus keresőt, mely nevek vagy számok alapján rááll a célra).

kat, csak életveszélyben vagy szaftos küldetésben használjuk. A rakéta főleg a nagyobb és veszélyesebb teherhajók ellen használható, mivel ezek nem tudják nagyon kikerülni, és talán távolról is leküzdhetjük vele őket. Fon-

sunk elején úgy fog tűnni, mintha máris elakadnánk, a segítő üzenetet később, e-mailen kapjuk meg. Ha elfelejtettük volna, mi is a küldetésünk, az ALT + D billentyűvel előhívhatjuk noteszünket.

■ A kalózok ellen a következő taktika használható: mindig távolról és szemből kezdik a tüzelést. Nyomjuk oldalra és föl az egeret, mire hajónk spirálban kezd repülni, szinte lehetetlen eltalálni. Ha a célkeresztünk mellett látható sárga nyíl pirosra vált, a hajó a közelünkbe ért, ilyenkor forduljunk rá és kíméletlenül végesszük ki. A pergőtűz kikerüléséhez használjuk az utánégetőt. A nagyobb hajókat távolról is leszedhetjük, kis szerencsével. Ha ez nem sikerül, nincs baj, de figyeljünk oda, hogy melyik oldala sérült legjobban, és próbáljuk azt löni, mivel elpusztításához elég, ha bármelyik oldalon elfogy a páncélzata. Az ütközések általában nem okoznak kárt a hajókban, csak minimálisan csökkentik a pajzsot.

heti az, hogy a célállomás igen messze van (a szükséges ugrások számát mindig elolvashatjuk, zárójelben a célállomás neve vagy száma mellett). Ezen segíthetünk azzal, hogy a navigációs térképen célpontként egy expresszútvonalt végéig adjuk meg. Ezek adott pontok között vezetnek, pénzért igen hamar távoli helyekre jut-

Ez az a röpi, amire igen kis eséllyel pályázunk. Ára nagyon borsos.

BUY/SELL		Shaman	
CURRENT SHOP	17,500	MAX SPEED	1000
CURRENT SHOP KALLE	45,111	AGILITY	1000
CURRENT SHOP CHEDES	42,111	SHIELDS	1000
SHIPS		BLA MODS	1000
		SHIELD MODS	1000
		MOBILE MODS	1000
Strath	10,000	Katarchi	
Vetaria	20,000		
Skorja Ma II	80,000		
Katarchi	110,000		
Aurora	34,000		

hatunk. Az ezeken való átrepülés ugyanis 100-200 creditbe kerül. Ha használni akarunk egy ilyen, csak repüljünk át a bejáratot jelző, űrben lebegő bójákból álló körön. Természetesen minden ilyen járat kétirányú.

■ A játékról szinte nem tudok negatívumot mondani. Az univerzum egy kicsit aprónak tűnik, talán 15-20 bolygó lehet rajta, de mivel bőven vannak kis holdak, kereskedelmi- és javítóállomások is elszórta, így nem lehet ok panaszra (elvégre ki tudta az Elite összes bolygóját végignézni?). Ami viszont a pozitívumokat illeti, alig bírom felsorolni őket. A grafika egyszerűen hihetetlen, akkora és olyan részletes hajókat láthatunk, hogy az eszem megáll. Természetesen ezekhez közel repülni a minőség cseppet sem romlik. A harc közben folyamatosan repkednek a beszélősök, mindenki anyázik, kegyelemért könyörög vagy jajong. Gépján irányítása példásan egyszerű, mégis a célnak tökéletesen megfelelő. Még az olyan apróságok is tökéletesen és igényesen vannak kidolgozva, mint a terminálok képernyőjén a morphozó háttér, a kis animációk. Egyszerűen tökéletes.

VÉGÜL KÖVETKEZZEN NÉHÁNY TIPP

■ Eleinte értelemszerűen ne próbálkozzunk fejtápasztással, a kereskedelemmel hamar meg lehet gazdagodni. Igencsak tudom ajánlani a Crius és Anhar közötti útvonalat, melyen ugyan csak egyik irányba tudunk nagy profittal szállítani (elsősegélycsomagokat 50-100 %-os garantált haszonnal), a visszaúton azonban nem nagyon zaklatnak, vagy ha igen, akkor sem túl nagy falatok.

■ A kalózok után csak akkor kapunk vérdíjat, ha mi magunk löjük le őket, tehát nem köteleztársunk. Maximum 120 credit volt eddig a maximális díj, ezért ne pazaroljuk a rakéta-

tos, hogy a gyorsan mozgó hajók elé vagy mellé kell löni, mivel elmozognak. Ezt a pontot egy kis narancsszínű karika jelzi mellettük.

■ Ha leállítjuk teherhajónkat, a csata után mindenképp hívjuk magunkhoz, mert különben nem ugrik velünk, és elvész. Ugyanez érvényes a kísérendő hajókra is.

■ A kalózok elől el is lehet menekülni, de leginkább csak a teherhajóktól. Ha ugyanis 3200 egységnél nagyobb lesz kettőnk között a távolság, az eltűnik a radarról, és ugorhatunk.

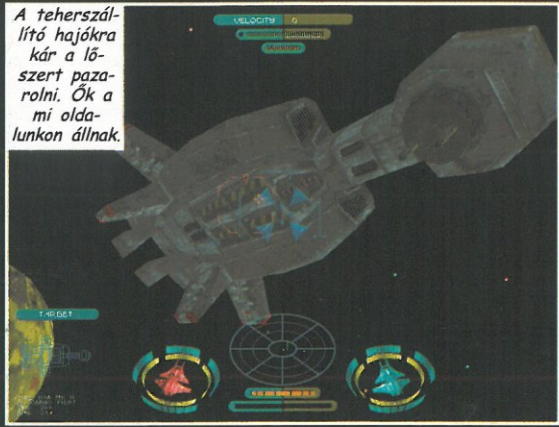
■ Az űrben repülve kaphatunk e-mail üzeneteket, melyben a leendő áldozatunk kegyelemért könyörög vagy üzletet ajánl. A nyomozá-

■ Ha megérkeztünk egy bolygóhoz (a célkeresztünk mellett a két nyílacska segít a tájékozódásban), induljunk felé utánégetővel, teljes gázzal. Figyeljük a kommunikációs panelt, és ha megjelenik a PLANETARY CONTROL, kérjünk leszállási engedélyt. Ne menjünk azonban túl közel, mivel hajónk felrobban. A leszállás automatikusan történik. Saját teherhajóinkat nem kell megvárni, ha mi bedokkolunk, ő is jön. Támadás közepéből is elmenekülhetünk ezzel a módszerrel. Ha azonban kísérőküldetésünk van, várjuk meg, míg védencünk bedokkol.

■ Némely küldetés esetében kedvünket szeg-



Még az ekkora poligon-hegyek is simán úsznak a képernyőn.



A teherszállító hajókra kár a löszert pazarolni. Ők a mi oldalunkon állnak.

the darkening Kiadja: EOA

P75
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA**

**Igazi cyber-hangulatot
árasztó kereskedelmi
szimuláció.**

97%

A Shiny Entertainment már jó egy éve bejelentette, hogy a kedvenc figurájuk, Earthworm Jim meg fogja hódítani a 32 bites platformokat is, ám mint látható, nem siették el a dolgot. Viszont nem volt egy hülye ötlet, hogy rögtön a fantasztikus sikerű második részt írták át. Az első rész átkonvertálására egyébként már nem is valószínű, hogy sor fog kerülni, no persze kizárni azért nem lehet.

De talán még nem mindenki van peruban Jimmel, ezért fussuk át gyorsan, hogy valójában ki is ő! Jim teljesen hétköznapi földigilisztaként tengette az életét, míg egy nap, rá nem esett valahonnan egy bűvös űr-ruha, ami egycsapásra szuperhőssé

bakkal rendelkezik, és hogy mesterien tud bánni újonnan szerzett pisztolyával. A játék első részében egy meghatározhatatlan fajú galaktikus fejdász, Psy-Crow üldözte Jimet végig az univerzumon, akinek szintén a szkafanderre fáj a foga. Psy-Crow azonban kudarcot vallott, ezért a második részben újabb gaztetre vetemedett: elrabolta Jim kedvesét, Hogy-Is-Hívják Hercegnőt. Az ő kiszabadítása lesz tehát a feladatunk.

Noha a játék alapjában véve egy hagyományos platformjátéknak tekinthető, Jimnek 10 teljesen eltérő típusú pályán kell végigküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásznia,

azután meg alagutakat kell fúrnia a fegyverével, megint máshol meg egy gumiágy segítségével kell életeteket mentenie. Jim az egyik pályán még szalamandrává is át fog alakulni, vagyis tényleg nincs két egyforma misszió. A játék tervezői, biztos, hogy nem egy

atomfizikusi logikával rendelkeztek, elképesztő, hogy mennyi hülyeséget zsúfoltak ebbe a játékba. Elég ha csak Jim hűsége társát, a Zöld Taknyot említtem, akit Jim a falakhoz tud ragasztani, s segítségével át tud lendülni egyik helyről a másikra.

A konverzióval kapcsolatban csupán egy dolog piszkálta a csőrömet: hogy a játék a feljavított grafikán kívül egy az egyben a MegaDrive verzióhoz felel meg, sőt az intró még el is hagyták. Van azért persze néhány jópofa extra dolog, mint amikor hibás kódszó megadásánál Jim elvégzi helyettünk a káromkodást, de hát ezek szinte elhanyagolhatók. Na persze, az is igaz, hogy már a 16 bites verzió is csúcs volt.



Megismerni a kanászt Jimmes mozgásáról...

változtatta. A ruhát eredetileg emberre szabták, így Jim hirtelenjében azt vette észre, hogy kezekkel és lá-

végigküzdenie magát. Az első pályán például malacokat kell hurcolásznia,

Akik a kezdetektől figyelemmel kísérik a PlayStation pályafutását, még bizonyára emlékeznek a Motor Toon Grand Prix-ra. Egy nagyon aranyos kis autóversenyről van szó, ahol olyan autókat vezethetünk, amik mintha egy Disney rajzfilmből jöttek volna elő, tulajdonképpen maguk a kocsik is életre kelnek. A játék elég jópofa volt, ám amikor megjelent a PAL rendszerű PlayStation, valahogy "elfelejtették" Európában is kiadni. No nem

baj, szerencsére a második résznél már nem követték el ugyanazt a hibát.

A játék grafikailag jelentős fejlődésen ment keresztül, sokkal szebben kidolgozott pályákon repeszthetünk, megszámlálhatatlan tereptrágya suhan el mellettünk. A Toon városban például egy kisebb Vidámparkon haladhatunk át, a szellemkastélyban óriási szörnyeket kell kerülgatnünk, Gulliver házában pedig egy hatalmas

roulette keréken, vagy egy sakkasztalán és még sorolhatnám, hogy mi mindenen kell keresztül hajtánunk. A játék első betöltésekor öt szereplő közül választhatunk, majd öt pályán keresztül kell megnyernünk a bajnokságot, de ezek szerencsére nem a végleges számok. Ahogy megnyerjük a játékot újabb extra dolgok várnak ránk (amiket a Goodies menüpontnál kísérhetünk figyelemmel). Van 3 új karakter, új pályák válnak kiválaszthatóvá, sőt, kisebb aljátékokkal játszhatunk, mint például egy a Torpedó-játékhoz hasonló dologgal.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Az előttünk haladót talán érdemesebb lenne inkább kikerülni.



Toon Város utcáin esti világitásnál folyik a verseny.

A Motor Toon 2-vel bármely korosztály könnyen boldogul, a kocsik könnyedén kezelhetők, csupán az éles kanyarokban kell kicsapnunk a koci farát. A különböző járgányok persze eltérően viselkednek, így Jean Hercegnő lassú kocsijával például még fékezni sem nagyon kell. Az úton néha dollárjeleken haladhatunk át, ezek pénzt jelentenek, amiken aztán fegyvereket vásárolhatunk. Sajnos azonban az, hogy milyen fegyvert vásárolunk, egy kisebb roulette játékon dől el, tehát ez elég kiszámíthatatlan, így az egésznek végül is nem sok értelme van. Befejezésül pedig még egy pozitívum: két géppel linkelni is lehet a játékot, így egymás ellen is nyomathatunk pár menetet.



motor toon gp 2 Kiadja: Sony

PLAYSTATION

83%

AZ EGYIK LEGVÉRESEBB KALANDJÁTÉK

A Harvesterben alkalmazott iskolai nevelés áldozata.



Először is nyissuk ki a fiókot az szobában, és vegyük magunkhoz a tollat és a negyed dolláros. A nagyszobában vegyük ki az újságot a tartóból, s menjünk ki a ház elé, ahol Jimmy-t, az újságygyűjtő fiút találjuk. A barátság érdekében adjuk oda neki az újságot, s ígérjük

tárából, mivel könnyen lebukhat az ujjlenyomata alapján, s cserébe nekünk adja az úrlap eredetijét.

Menjünk el a vegyesboltba, és a negyeddollárosért vegyünk egy sexújságot, amivel irány rendőrség. Adjuk oda a rendőrnek az újságot, aki nagyon megőrül és elvonul vele, mi pedig szabadon garázdálkodhatunk: ráoljuk ki a fiókot, majd a kulccsal



Horror játék PC-re. Ritka mint a fehér holló. Egy kezemen össze tudnám számolni az eddig megjelent PC-s horror anyagokat.hirtelenjében csak a Phantasmagoria jut eszembe (aminek második része a napokban jelenik meg), mely a cenzúrának sok fejtájt és álmatlan éjszakát okozott véres és olykor különösen kegyetlen részeivel. Hogy most mit szólnak a cenzorok, azt elképzelni sem tudom - ugyanis egy minden elképzelést felülmúló, vértől és agyve-

nyeri el méltó jutalmát? Egyszóval a játék "horror" minden szempontból (Hangulata körülbelül olyan, mintha elegytenéd a Twin Peakst egy kis X-aktákkal és ráhúznál az egésze egy horrorisztikus köpönyeget - persze ez csak a saját véleményem).

A PROGRAM EGYÉB SZEMPONTBÓL...

...a mai átlag-kalandjátékoknak felel meg - SVGA-s grafika, VGA-s átvezető filmek, digi sztereó hangok és zenék, point-n-click irányítás - mindez 3 CD-n. Ami érdekesség a játékban, az a harc. Ugyanis jobb egér gombbal harcolni lehet (a tárgylistából szintén a jobb egérgombbal lehet fegyvernek kiválasztani egy cuccot), s erre a játék utolsó harmadában bizony sűrűn szükség lesz. Az opciós képernyőre az ESC lenyomásával léphetsz be, ahol állást menthetsz (save game), tölthetsz (load game), új játékot kezdhetsz (new game), kiléphetsz (quit game) valamint az Options (beállítások) menübe térhetsz be. Itt hangereőt, fényerőt, erőszakot (gore), feliratozást (text) állíthatsz. Aki nem akarja, hogy családja többi tagja lássa a brutális részeket, az a password funkcióval levédheti a program erőszakos részét a fiatal szemek elől.

meg neki, hogy szerzünk egy új tornacipőt az iskolai szertár kulcsáért cserébe - ahol állítása szerint csúnya dolgokat művel az igazgató és a tanár. A térképen első célként jelöljük ki a leégett újságot, s a maradványokból vegyük ki az ásót. Túrjunk az ásóval a hamvakba, s vegyük magunkhoz a megégett szőrőlapot és a gombot. Most irány a posta,



Íme egy Mortal Kombatot megszegyenítő jelenet a HARVESTER-ből.

lőtől tocsogó, Mortal-Kombat gerincvelő-szagató részeket megszegyenítő, brutalitást és kegyetlenséget minden egyes pixelében hordozó program született meg PC-re. Az alsó korhatár szigorúan 18 év, amit (némi túlzással ugyan) de elfogadok.



Itt még teljes a nyugalom, nyoma sincs az erőszaknak.



Vajon ki volt ő?

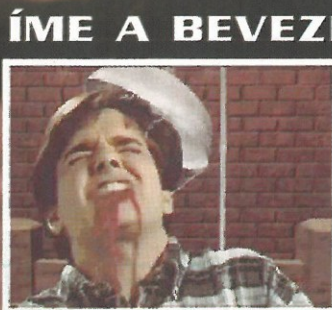
AZ ELSŐ NAP

Harvester érdekes falucska. Csak néhány ember él itt, közülük is mindnek van valami mániája. Van, aki megrogzott hiszímádó, van aki szünyogok között éli az életét, de itt található egy világháborús - láb nélküli - veterán is, aki néhány atomrakétára felügyel. Am a falucska legnagyobb érdekessége a hatalmas lodge, ami amolyan szabadkőműves-páholynak felel meg, s a falu minden lakójának az álma, hogy bekerüljön. A történet az 50-es évek derekán játszódik, ami magát a főhőst is meglepi - ugyanis reggel, amikor felébred igen hamar rádőbben, hogy amnéziás. Senkire, semmire nem emlékszik. Hát így kezdődik minden.

ahol adjuk át a gombot a postamesternek, aki szörnyen megijed, mivel ez az ő gombja, s nem véletlenül találtuk a hamvak alatt (Válasz: Cut the crap...). Mivel tudatkiesésünkre a választ a lodge-ban sejtjük, ezért szükség lesz egy úrlapra, amivel jelentkezni lehet. Az úrlap épp elfogyott, de a postamester felajánl egy üzetletet: lopjuk el a gázpalackot a rendőrség bizonyíték-rak-

A TÖRTÉNET A KLASSZIKUS HORROR-FILMEK SÉMÁJÁT KÖVETI

Az egész gy kis faluban kezdődik, ahol látszólag béke honol, az emberek nyugodtan élnek, de a néző mégis minden sarokban valami veszélyt érez, az a benyomása, hogy mindenki tud valamiről, amit neki nem mondanak el, és persze mindenki gyanús valamiért. Aztán jönnek az izgalmas, horrorisztikus részek, mely végén a főhős teljesen egyedül marad, az eddig is oly halovány célt végül nem éri el, s elkecseregetten, mindenképp vesztiesen kerülhet csak ki a történetből - egyedüli szerencséje, hogy élve. Persze ez is jól felborzolja az ember idegeit, mert milyen dolog az, hogy szegény fiú végig küzdje magát ezer szörnyűségen, s a végén nem



ÍME A BEVEZETŐBEN EMLÍTETT ÁLLÍTÁ

...EK, AMI VALAHA NAPVILÁGOT LÁTOTT!

nyissuk ki a bizonyíték-raktárt, s bentől csőrjük el a fényképezőgépet, a tornacipőt és a gázpalackot. A gázpalackot vigyük el a postamesternek, aki cseré-ből átadja az úrlapot, amit a tol-lunkkal töltünk ki, s vigyük el a lodge-ba, s adjuk oda az örnek.

rásban kötünk ki, ahol kapjuk fel a csillagcsavarhúzókat az asztalról, s húzzunk egy csíkot az autóra. Vegyünk magunkhoz a bútortólót, s távozzunk a lodge-ba, ahol megkapjuk a következő feladatot.

HARMADIK NAP

Az újságos-cirkusszal indítsunk, majd következő utunk az iskolába ves-



Drága mamánk nem örül, hogy meglepjük a kedves papával...

a halottkémét, mutassuk meg neki a fotót (I've got the goods on you...), amiért cserébe odaadjuk a ragasztójt. Ezzel leszál az éj, s nézünk el Edna vendéglőjébe. A borbélyhoz hasonló módon jussunk be, majd nyissuk ki a gázt, vegyünk fel a kuglófformát, ragasztózzuk be, s ragasszuk fel a tűzjelzőre. Gyűjtsük be a gázt a gyufával, majd rohanás... A feladatot teljesítettük.

Ednához, a tüzeset után. Igazán csak most, a lodge-ban következnek az véres és brutális részek. A feladatok nem lesznek nehezebbek, mint eddig voltak, de most már keményen harcolni kell. Sok szerencsét... És évés után legalább egy órát várjatok a játékkal!



Szöveg nélkül. Ez még mindig a Lodge.



Kellemes helyszínek vannak a Lodge-ban.

Akinek gondot jelent ez után a túlélés vagy a továbbjutás, annak legyen segítségére az alábbi néhány kód:

BRUCE NICK MURDERER	God mód
SON OF SAM	Teljes gyógyulás
DUSTIN	Extra fegyver
BOSTON STRANGLER	Extra tárgyak
HELTER SKELTER	Ugrás az első szintre
	Ugrás a 2. szintre
	Ugrás a 3. szintre

MÁSODIK NAP

Az újságos procedúrát csinálod végig Jimmy-vel, aki a tornacipőért cserébe átadja a kulcsot (aki kíváncsi, az elnézhet a suliba). Menjünk el a lodge-ba, ahol megkapjuk az első feladatot: meg kell karcolni Johnson úr kocsiját. Először menjünk el a Posztáms családhoz, beszélges-sünk el a szülőkkel, s látogassuk meg Stephanie-t, akivel néhány nap múlva lesz az esküvőnk... Érdekes módon a lány hasonlóan teljes amnéziában szenved. A fürdőszobából vegyünk magadhoz a Ora-Lube-ot és a többi cuccot. Aki szeret kukkolni, az most megteheti - csak a képet kell elfordítani. Nézzünk el a posta elé, és olajozzuk be a csatornakulcsot. Már is leszál az éj.

Ejfel irány ismét a posta, nyissuk ki a csatornafedelet, másszunk le, s a laza falat bontsuk ki az ásóval. Némi gyaloglás után a ga-

vannak az emberek, lopjuk el a létrát és a baltát. Nézzünk el apánk vágóhídjára, s próbáljunk húst szerezni (dialógusok: family business; meat; Can I have some meat?). A válasz, hogy nekünk is csak apánk engedélyével ad húst Pat. Irány otthonunk, ahol a bútortólóval toljuk el a nagyszobában lévő szekrényt, és kapcsoljuk ki a riasztót. Az udvar felől csavarozzuk le a védőrácsot szüleink szobájának ablakáról, és másszunk be. Adjuk oda a papírt apánknak, aki kitölti, majd vigyünk vissza Patnek. Evvel vége is a napnak, s leszál az éjszaka. Irány a tűzoltóság, ahol adjuk oda a kutyanak a húst, tegyük a létrát a nyugati falhoz, s csenjünk el a "bolt of cloth"-ot.

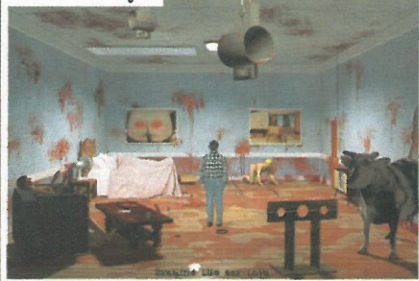
NEGYEDIK NAP

Az újságot ma is adjuk oda Jimmy-nek, majd irány a lodge, ahol mutassuk meg az örnek éjjeli szerzeményünket. Nézzünk ki a temetőbe, vegyünk fel a földről a gyufát, majd toljuk arébb az asztalt. Az ásóval lafzítsuk meg a friss sírt, és vegyünk magunkhoz a halott lány táskáját. Menjünk el Edna vendéglőjébe, és mutassuk meg eltűnt kistestvére táskáját, s mondjuk el mi történt. Cserébe az információért némi pénz ulti a markunkat. Mielőtt elmennénk, vegyünk magunkhoz a bal oldali asztalkáról a csavarhúzókat. A pénzből vásároljunk be a vegyesboltban (a ragasztószalagot mindenképp vegyünk meg). Ejfel nézzünk el a borbélyhoz, ahonnan a díjnyertes cégtáblát kell ellopunk. Ragasztalagozzuk be az ajtót, és törjük be valami nehézzel tárggyal. Bent a bal kapcsolóval kapcsoljuk le a riasztót, és a mezei csavarhúzóval szereljük le a táblát.

ÖTÖDIK NAP

A már szokásos újságos cirkuszt végessük el, majd vigyünk el a cégtáblát az örnek, aki egyúttal elmondja a következő feladatunkat. Nézzünk el a halottkémhez, s az északi ajtón át menjünk be a ravatalozóba, ahol vizsgáljuk meg a hullát, és készítsünk egy fotót a hasáról, amin egy gyanús vágás látható. Keressük meg

Szüleink szobája...



harvester Kiadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Talán az eddig legvéresebb kalandjáték PC-re. Tunkolák előnyben.

77%

S BIZONYÍTÉKAI!



Akadályozd meg a háborút, mielőtt még elkezdődne! - hangzik a szlogen az Electronic Arts legújabb háborús játékához, a Soviet Strike-hoz. A cím már bizonyára sokaknak szöveget ütött a fejébe, ezért rögtön el is oszlatok minden képtel: igen, egy újabb résszel gyarapodott a Desert Strike-kal megkezdett "Strike" sorozat, ám immár 32 bites formátumban.

csatázgathatunk. Teljes laktanyákat, hidakat, hatalmas erőműveket, sőt akár egész városokat is rommá lőhetünk, s még egyszer hangsúlyozom: mindez tökéletes 3D-ben zajlik. A harc tér ezúttal Oroszország, s mit ne mondjak, ez meg is látszik a terepen. Szibériában például betonutak helyett inkább csak a feltúrt, megfagyott sarat nevezik útnak, viszont

magasságát ezúttal sem nekünk kell szabályoznunk, az objektumok/emberek felvételénél, vagy a leszállásoknál is csak az adott hely fölé kell pontosan szállnunk. Helikopterünk a már megszokott Hydra és Hellfire rakétákkal meg a golyószóróval rendelkezik, de ezen kívül negyedik fegyverként felszerelhetünk még Sidewinder ra-

séges tisztet, hogy azoktól kapjunk felvilágosítást. Ha játék közben a képernyő alján villog egy logó, a Starttal a társaink jelentéseit nézhetjük/hallgathatjuk meg, amik szintén gyakran FMV felvételekként peregnek le.

A játék tehát, mint látható, teljes mértékben a hagyományos Strike sorozat sémáját követi, ám abszolút profi, '96-os színvonalon. Hogy mitől vagyok úgy eltelve, arra gondolom némileg magyarázatot adnak a képeink. Háborús játék még soha nem volt ilyen grafikával megáldva. Jellemző a játékra, hogy a tengerparton még civil napfürdőzőket is felfedezhetünk, akik

SOVIET STRIKE

ОСТАНОВИ ВОЙНУ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА НАЧНЕТСЯ



Az anyahajó körül csak úgy rajzanak a helikopterek.

laktanyákból és fogolytáborokból nincs hiány. Az alapszituáció hasonló mint az eddigi "Strike"-okban, azaz van egy gonosz konspirátor, Shadowman, akinek gusztusa támadt, hogy visszaállítsa a jó öreg kommunizmust. Sajnos elég sok nukleáris fegyverrel is rendelkezik, valószínű tehát, hogy egy háború kitörése az egész Földet lángokba borítaná.

kétakat, vagy üzemenyagtartályokat, vagy akár rakéta elhárító törmelékét. A küldetések talán most még nehezebbek, mint bármelyik eddigi Strike-ban, már az első misszió is iszonyúan kemény. Az intelligensen viselkedő ellenséges tankok, rakétaállások, BMP-k, HIND helikopterek csak úgy hemzsegnek a terepen, miközben még arra is kell figyelniük, nehogy lelőjűk a fogva tartott sajátjainkat, köztük különösképp a másodpilótánkat. A másod-



A hidak felrobbantásával elvágjuk az ellenség útját.

KIÚJUL A HIDEG HÁBORÚ?
Az EOA vette a régi briliáns játékmenetet, és semmihez sem fogható szépségű texture mapped helyszíneket alkotott

Az ilyen kényes helyzetek elhárítására hozták létre a STRIKE nevű szervezetet, amely világszerte a legképzett ügynökökkel, és a legmodernebb felszereléssel rendelkezik. Ha valahol felforrósodik a helyzet, akkor lépnek ők akcióba. Az



A bedokolt tenger-alattjárók könnyű prédák...



A jelentéseket kisebb video-jelenetek formájában kapjuk.

hozzá. Az Apache helikopterünkkel ezúttal hihetetlen részletességgel megrajzolt völgyekbe repülhetünk be, bejegesedett tavak, vagy épp a hullámzó tenger felett



Az ellenség nukleáris rakétáinak a tenger mélyén van a legjobb helye.

pilóta most sokkal nagyobb szerepet kapott mint eddig, mindig van valami speciális feladata. (A P-vel jelzett leszállóhelyeken kell kibraknunk.) Az első küldetésnél például zsákmányol egy ellenséges bulldozert, és betör egy fogolytáborba, ahol aztán felderítést folytat.

ilyen különösen veszélyes helyzetekhez pedig csakis a legjobb embereiket hívják, azaz természetesen minket!

Ha pauszoljuk a játékot, a hagyományokhoz híven a Multi-Funkcionális Kijelzőhöz jutunk, ahol információt kaphatunk a célpontokról, illetve azok hollétéről. Ez a kijelző is jelentős fejlődésen ment át, az információ alatt ugyanis ezúttal kisebb FM Video tájékoztatókat kell érteni. A térképen azonban nem minden célpont helye van bejelölve, ezúttal is gyakran előfordul, hogy foglyul kell ejteni egy-egy ellen-



A táborból a sajátjaink integetnek felénk.

soviet strike Kiadja: EOA



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A Desert, Jungle és Urban trilogia újabb tagja minden eddigi epizódot lepipál.

98%

COMIX CORNER



Hát ezt is megértük. Mármint december robbantgatásoktól és bődérengetegtől terhes hónapját. Nem tudom ki hogy van vele, de én egyre mélyebb gyanakvással szemlélem a Karácsonyi Örület néven is ismert vidám népi játékot. Az még hagyján, hogy a lelkes árusok mindent elsöprő armadája legalább három héten át megszállás alatt tartja a főbb közlekedési csomópontokat. Még a postládánkat nap mint nap megtöltő, "fantasztikuscsodásajánlategyenesenamerikából" típusú prospektusokat is bevinné a gyomrom. De hogy mikulásnak öltözött, s az amerikai himnuszt muzsikáló Miki-eget áruljanak egy aluljáróban?!?!? Hát azért mindennek van határa... És akkor a Notre Dame-i toronyőr kissé fura, minimális irodalmi ismeretekkel rendelkező egyének számára egyenesen horrorisztikus feldolgozását még nem is említettem. Fura időket élünk. Istennek hála a képregények háza táján viszonylagos béke honol, a nagyobb cégek igen taktikusan már piacra dobták új sorozataikat, gyűjteményeiket. Az alábbiakban a maguknak, rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak ajándékot kereső balszerencsés olvasóknak adnék néhány tippet.

ANGELA TP

Ha emlékezetem nem csal, az egyik régebbi Comix Cornerben már ódákat zengtem egy bizonyos Image Comics nevezetű cégről és annak legsikeresebb sorozatáról, a Spawnról. Természetesen a Karácsonyi Ajánlóból sem maradhatott ki "hősünk", bár az Angela (mint az címéből is sejthető) központi szereplője nem ő, hanem egy igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező angyal. Rajta kívül találkozhatunk még sárkányokkal, démonokkal, még több angyallal és természetesen Al Simonsszal, alias Spawnnal is.

A történet mellesleg Neil Gaiman, a híres Sandman sorozat nem kevésbé híres szerzőjének tollából származik, s ez már eleve garancia a minőségre. A grafika még Image mércével mérve is gyönyörű - nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Angela minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb képregénye.

NINE PRINCES IN AMBER ÉS GUNS OF AVALON SZOROZAT

A fantasy műfaj szerelmesei ugyanem már találkoztak Roger

Zelazny, az Amber-ciklus szerzőjének nevével. Magyar nyelven sajnos csak a sorozat első kötete jelent meg még valamikor az ősidőkben, úgyhogy jelen pillanatban legfeljebb képregény formában lehet Amber-könyvekhez jutni. Ez mondjuk már alából nem rossz ajánlólevél, mivel ezek a történetek a fantasy irodalom klasszikusai közé tartoznak. Ezidáig hat vaskos füzet jelent meg, ezek az első két könyv történeteit dolgozzák fel. Az Amber könyvekből megismert világ amúgy oly összetett és egyedi, hogy aligha lehetne pár mondatban összefoglalni. Ha egy szóval kéne minősíteni: eredeti. Roppant eredeti...

A belbecs tehát minden dicséretet megérdemel, s a kulcsírnre se nagyon panaszkodhatunk. Az első három füzet végig festett, ezekről tényleg csak elismerőleg lehet nyilatkozni. A folytatásokban sajnos már nem fordítottak ekkora figyelmet a grafikai kivitelezésre, bár a Guns of Avalon még így is messze kiemelkedik az átlagos képregények közül.

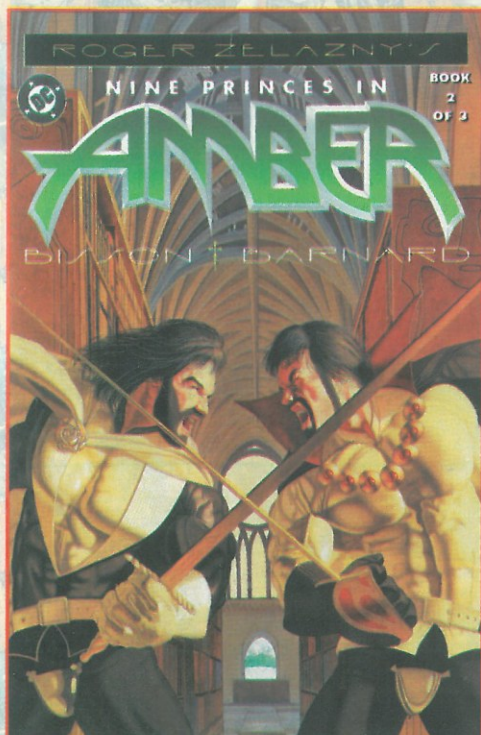
ALIENS/PREDATOR: THE DEADLIEST OF SPECIES TP

A végére hagytam a legnagyobb durranást: egy vadonatúj

Aliens/Predator gyűjteményt. Maga a történet mondjuk nem teljesen új, mivel füzetben már jó ideje megjelent, s Angliában már gyűjteményes formában is kiadták egyszer. Mindenesetre most újra megjelent ez a gigászi történet, ezúttal egyetlen kötetben. Jómagam ilyen vastag képregényt még soha az életben nem láttam, s van egy olyan sejtésem, hogy jó ideig nem is fogok. Maga a történet Caryn Delacroix, egy hatalmas vállalat vezetőjének az ágyasa körül bonyolódik. "Bonyolódik" a szó szoros értelmében, mivel minden rejtélyre csak a kötet legvégén derül fény, s a történet menetében jónéhány olyan csavart találunk, amivel az írók ugyancsak meggizadhattak. A rendkívül jól megírt történethez természetesen profi rajzolás és színezés társul, úgyhogy bátran ajánlhatom mindenkinek a vaskos kötetet meglehetősen borsos ára ellenére is.

Zárszóként csak annyit, hogy minden olvasónknak Kellemes Karácsonyt és Még Kellemesebb Szilveszteri Bulikat kívánok.

T.J.





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!

Decemberben szombaton és vasárnap is nyitva 10-13 óráig!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-
2 x 100 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
28800 M WAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.800,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
14400 Fax Modem kártya	7.300,-	8x-os sebességű CD drive	15.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	12 db-os CD pack (game + util.)	4.160,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Quantum IDE Winchester	28.400,-
		8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module	5.200,-

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, raktárról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

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

**PENTIUM KOMPLETT(!)
KONFIGURÁCIÓ**

5k86-100 117.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 630 MB
1MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g billi.
PENTIUM 133 153.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1.7 GB
1 MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g billi.

Pent. Int. Trit.II VX 256k alapl. 14.890 Ft
Pent. Int. Trit.II HX 256k alapl. 16.950 Ft
630 MB Seagate HDD 20.270 Ft
1.3 /1.7 GB Q. HDD 28.82/32770 Ft
OEM SB 16/32 9.990/20.330 Ft
Pert. 133 / 166 CPU 32.000/47.500 Ft
Acer 8x CD ROM 15.910 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

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

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

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK KEDVEZMÉNYES
ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**

TÖBBEZER CD-ROM KÖZÜL
VÁLOGATHAT BOLTJAINKBAN,
AHOL RENDKÍVÜLI
KARÁCSONYI
ÁRKEDVEZMÉNYEKSEL
VÁRJUK MINDEN KEDVES
VÁSÁRLÓNKAT!



FORMA1 GP 2

+ VAGY

SCREAMER 2



Vegye igénybe postai utánvétes
szolgáltatásunkat. Kérvenc
CD-ROM lemezeit
rendelje meg
telefonon.

Tel.: 268-0885



1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6.
Tel.: 322-3817
e-mail: automex@mail.datanet.hu
www.automex.com

AUTOMEX





UFF! Én beszélek!

Martin, a nagy
visszatérő

A régi hűséges olvasók közül néhánynak talán feltűnt, hogy egy jó ideje nem jelent meg tölem egy betű sem az újság hasábjain. Azok csak nemrég adták le a voksukat mellettünk, azoknak bemutatkoznék: Martin vagyok, jópár évig a lap tesztelői gárdájába tartoztam. Megijedni nem kell: továbbra sem fogom elrabolni a lehetőséget a többiek elől, de történt valami, ami miatt kiudvaroltam egy oldalt a főszerkesztőtől. A teljesség kedvéért az elején kezdem...

Szinte minden héten benézek a szerkesztőségbe, de csak minden különösebb cél nélkül. Leülök Zolee asztalához, feltűrok mindent, elmélkedem egy kicsit, aztán odébbálllok. Egy dolgot azonban mindig megteszek: elolvasom az olvasók leveleit. Az utóbbi időben érdekes dolgot vettem észre - többeknek van kifogása a lapban megjelent leírások tartalmával. Precíz indoklás nélkül egyszerűen csak annyit vakkantanak oda, hogy a tesztek nem jók. Fogtam magam, elővettem a frissebb számokat és A-tól Z-ig elolvastam őket. Bevallom, nem lettem okosabb, hiszen maximum a kollégák stílusát lehetne kritizálni, de ez teljesen normális - nincs olyan cikk, amely mindenkinek tetszik. Megkísérlem tehát, hogy egy kicsit a védelmükre keljek és egy rövid magyarázatot adjak közre (csak azért bátorkodom ezt tenni, mert úgy érzem, hogy komoly múltam van a számítógépes és videojátékokkal kapcsolatban).

1 - Még aktív tesztelő koromban számtalan leírást készítettem. Irtóztam attól, amikor két ugyanolyan stílusú programról kellett cikket gyártani, ezért mindig igyekeztem a lehető legváltozatosabb módon fogalmazni. Csináltam "vedd fel-használd ott" forma száraz tesztet, regényszerűt, élő közvetítést, elbeszélést, komolyat, poénosat, szakszerűt, lazát, mesét, talán csak versben nem beszéltem el egy játékot sem (a fentieket példákkal is tudom igazolni, nézzétek csak meg az évekkal ezelőtti számokat), de 5 év után rájöttem: NINCS ÚJ A NAP ALÁTT, nem születik minden hónapban egy ZAK MŰCRACKEN, ezért KÉPTELENSÉG minden újdonságról úgy írni, mintha az lenne a világ nyolcadik csodája.

2 - Ez a lap közel 15 ezer embernek készül. Képzeljétek el, hogy kiálltok 15 ezer várakozó egynél és azt mondjátok, hogy a szakáll a menő. Tuti,

hogy 6 ezer a bajusz mellett fog tüntetni, 6 ezer a borotvázkozás mellett és csak 3 ezer áll majd a pártotokra. Szinte LEHETETLEN olyan stílusban írni, hogy az a nagytöbbségnek jó legyen.

3 - Az egyértelműen kiderül a leveleitekből, hogy minél több játékról akartok olvasni. ELKÉPESZTŐEN nehéz (szinte lehetetlen) megtalálni a helyes arányt a PC-konzol gépek között. Ha minden játékról annyit közölnénk, amelyet a tesztelők TUDNÁNAK és SZERETNÉNEK írni, akkor az 576 lexikon vastagságú lenne, lexikon áron.

4 - Manapság egy átlag kalandjátékban körülbelül (most a hasamra ütök) 50 logikai, ügyeségi, mittudomén buktató van. Ezek közül 40-re minden különösebb erőfeszítés nélkül rá lehet jönni (van nálam egy csont, az egyetlen lehetséges továbbjutási ponton áll egy kutya, vajh' mit kell csinálni?). Mondjuk 10 olyan eset van, ahol komolyan el lehet akadni és talán 2 olyan, amire UTÓLAG azt mondom, hogy ez bítang nagy ötlet volt, ökörvoltam, hogy nem jöttem rá. Na most akkor mind az 50-ről írjak egy regényt? Akkor azt mondjátok, hogy SZÁJBARÁGÓS a leírás, nem beszélve arról, hogy három hónapig folyatólágoosan közöltük le. Beszéljek csak a 10, általam nehezebbnek ítéltől? Akkor Gipsz Jakab rögtön ír egy porig alázó hangű levélkét, hogy Ő bizony egész máshol akadt el. Írjak csak a kezelésről? Az benne van a gépkönyvben is. Írjak hozzá szívből szóló sztorit, hogy nekem mennyire tetszik? Az kit érdekel, hiszen csak magámvélemény. Ezért egy optimális PC-s leírás általában 2 oldal és ebbe MINDENT bele kell sűríteni.

5 - Tudomásul kell venni, hogy a KALÓZKODÓS-MÁSOLGATÓS időszaknak VÉGE. MINDEN játékot meg lehet vásárolni és az 576 KByte azért van (más lapoknál TALÁN más az alapbeállítottság, de itt EZ), hogy SEGÍTSEN a VÁSÁRLÁSBAN. NEM azért vagyunk, hogy nyomtatásban leközöljük a programok használati utasítását, mégkevésbé kódtablázatát azoknak, akik nem eredeti játékokat használnak. Sajnos ez van. Még az imádott NYUGATON sem vesznek meg az emberek minden játékot, csak azokat, amelyeket az ottani magazinok jónak ítélnék és TÖBBET FOGLALKOZNAK vele.

Minden másról csak egy nyúl-farknyit írnak, aki bátor, az próbálkozhat azokkal is. Ami pedig a legfontosabb: LEÍRÁST csak és KIZÁRÓLAG havonta 1-2 játékról közölnek (ehhez képest mi jobb arányt tudhatunk magunkénak). Persze, pár évvel ezelőtt mindenkinek minden játéka meg volt, minden újítás "korszakalkotónak" számított lehetett orrba-szájba nyomtatni a véget nem érő teszteket.

6 - Újságíróink nagyon szeretnék, ha KONKRÉT megfogalmazásokat alkalmaznátok, hogy kinél milyen hiányosságokat véltetek felfedezni. Mégjobb lenne, ha egy adott cikkre vonatkozóan tennétek azokat pl.: a ZORRO leírás szerintem hiányos, száraz, idétlen, pontatlan, túl komoly, stb. Így komolyabb eséllyel lehetne a hibákat korrigálni és VÁLTOZTATNI a stíluson.

7 - A végére hagytam a legkényesebb témát. Sajnos nem minden hónapban írnak nekünk olyan kellemes emberek, mint pl. Gusz-T bátyó vagy Rattleshakin' Daddy. Égnek áll a hátamon a toll az olyan emberektől, akik név és cím nélkül fröcsögnek ránk, minden egyes oldalt kriti-

záva, hogy az újság (az EGÉSZ újság) azért SZ*R, mert a SARTURNOT (így írta le a tündér) is méltatjuk (hidd el apa, hogy a SATURN is, a PSX is meg a 200-as Pentium PC is egy nagy SZ*R egy idő elteltével, az igazi az lenne, ha Kaliforniában ülnék egy medence partján Pamela Andersonnal és ezt tényleg hidd el nekem). Ja, meg azért is, mert a rövid ismertetőknél sok a kép - hát az isten szerelmére, mi újat írjon szegény Vári Zoli arról a vektorgrafikás verekedős játékról, melyhez 6 hasonló van éppen a piacon és csak annyiban különböznek, hogy más a grafikájuk? Drága gyermek, a bélyeg árát legközelebb inkább add oda egy koldusnak, akkor legalább valami hasznosat teszel. De tudod mit? Írjal még sok ilyen levelet, mert én szívesen elolvasom őket unalmas óráimban. Különben nem haragszom rád.

Remélem, hogy soraim értő agyakra találnak és továbbra is írni fognak azok, akik észrevételeikkel támogatni kívánják a lapot.

MARTIN

HURRÁ! Hurrá! Hurrá!

A KRETEEN bemutatja a MAD SZEX! ERŐSZAK! Káros szenvedélyek!

Megjelent!

CRASH BANDICOOT

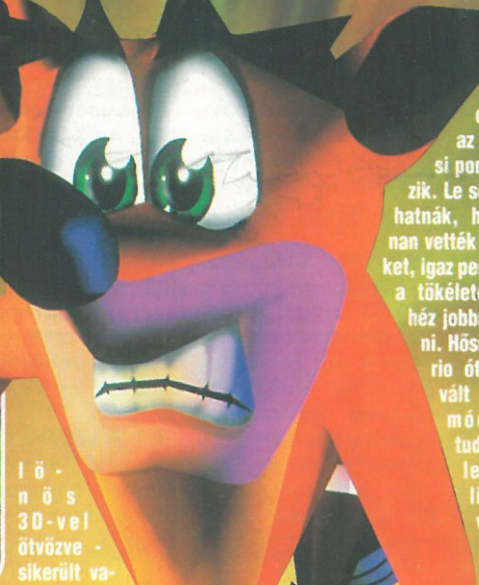
gakövet találhatunk, amiből ha mindet begyűjtjük, egy extra megnyerést láthatunk. Ezek megszerzése viszont minden eddigi platformjátéknál nehezebb, pusztán "csak" annyi a feladatunk, hogy egy-egy pályát egy étellel vigyük végig, és az összes ládát széttörjük. Hogy azonban ne legyen túl könnyű a dolgunk, még csavartak egyet a dolgon: a fehér drágaköveken kívül van öt darab színes is,

A Sony PlayStationnek mindeddig nem volt egyetlen igazi hőse sem, akit kizárólagosan a magáénak mondhatott, ám ez most gyökeresen megváltozott. Ahogy a Nintendonak ott van ugyebár Mario és Donkey Kong, a segäs tábornak pedig Sonic, úgy most már a PlayStation tulajdonosoknak is van kivel dicsekednie.

Megérkezett, sőt berobott a köztudatba Crash Bandicoot. Hogy mi is magyarul az a bandicoot, azt én most meg nem mondom, mindenesetre egy Ausztráliában honos kis hosszú orrú erszényes állatról van szó. Nos egy örült tudós, Dr. Neo Cortex - aki egy engedelmes hadsereget kíván létrehozni világalomra törő terveivel - pont ezt a fajt nézte ki legújabb kísérleteihez. Egy bandicoot azonban nem tűrheti, hogy kísérleti nyúlunk nézzék, így hősünk megszökik, és a tengerbe veti magát. Sajnos azonban a menekülés nem ilyen egyszerű, hiszen a Doki fogva tartja Crash barátját is, Tawnát!

Hősünket a doktor egyik szigetén veti ki a tenger, s a partról indulva összesen 32 szinten kell keresztüljutnia, hogy kiszabadítsa Tawnát. A játék valami elképesztő grafikával rendelkezik. Minden teljesen rajzfilmszerű, hősünk például leginkább a Kengyelfutó Gya-

hatjuk meg a magunk előtt lévő akadályokat. A játék készítői újdonságok kiagyalásával nem nagyon strapálták magukat, mégis - a rengeteg összelopott ötlettel ezzel a kü-



feliratú ládák, amik az ellenőrzési pontokat jelzik. Le sem tagadhatnák, hogy honnan vették az ötleteket, igaz persze, hogy a tökéletesnél nehezébbet kitalálni. Hősünk a Mario óta jól bevált rágrásos módszerrel tudja az ellenfeleket likvidálni, vagy a ládák széttörni, de ezen kívül Tazhoz ha-



A guruló köveknél csak a jó időzítés a fontos.

amelyeket felvéve drágakövekből álló platformokat kapcsolhatunk be. Hogy érthető legyen, szemléltetem egy példával. Ahhoz, hogy a második, azaz a Jungle Rollers szinten megszerzzük a fehér drágakövet, előbb be kell kapcsolnunk a zöld köveket, amelyeken felmászva még újabb ládákat találhatunk. A Zöld Követ viszont csak a jóval később, a Lost City pályát hibátlanul teljesítve kapjuk meg.

A játék tehát nem egy eredeti ötlet, de annyira jó, hogy ezt nem is lehet a szemére vetni. A karakterek egytől-egyig haláli pofák, hősünk grimaszolását egyszerűen látni kell. A rajzfilmszerű hatás pedig nem csak a grafikának köszönhető, hanem azoknak az igazi ha-



Dr. Cortex még nem adta fel. Küldjük neki vissza a zöld villámjait.



Ugye mondtam, hogy haláli pofa ez a Bandi...

logkakuk Prérifarkasához hasonlítható, de az ellenséges majmok és egyéb kreatúrák sem akármilyen formák. Óriási szinkavalkád



Hősünk bájos barátjánél állást menthetünk.

van minden egyes pályán, s mindezt az egészet 3D-ben kell elképzelni. Rajzfilm 3D-ben!

A 3D viszont a Crash Bandicoot esetében mégsem jelent teljes 3D-s mozgásszabadságot. A játékmenet inkább a régi, 2D-s platformjátékok semáját követi, tehát nem lehet össze-vissza mászkálni, mint a Mario 64-ben. Van ugyan néhány pálya, ahol a létező összes irányba kell majd mennünk de inkább az a jellemző, hogy 2D-ben, oldalra és lefelé scrollozódik a pálya, vagy pedig befelé, illetve kifelé kell futnunk a képernyőn. Ez utóbbira példa, amikor Indiana Jones-hoz hasonlóan egy hatalmas szikla gurul hősünk mögött, és mi csak az utolsó pillanatban lát-

teljesen egyedít alkotniuk. Aki például már játszott a Donkey Konggal vagy a Super Marioval, annak kísértetiesen ismerős lesz a játék. Kezdődik az egész azzal, hogy ugyanúgy szigeteket kell bejárnunk, aztán jönnek a bónuszokat rejtő ládák, a hűsevő növények, vagy a teknősök, akik behúzódnak a páncéljukba, amint rájuk ugrik - ezeket mind mintha láttuk volna már valahol.

FURA NÉV, FURCSA JÁTEK!



Az egyik főnök, a hájtömeg Papu Papu a furkásbotjával hadonászik.

Ahogy tovább haladunk, a hasonlóság még elképesztőbb. Van például átjárható ládák, amiket a felkiáltójeles blokkokkal tudunk bekapcsolni. A pályák bizonyos részeinél pedig ott várnak ránk a "C"

sonlóan be is tud pörögni. A ládákból legtöbbször almák esnek ki, ezeket Crash befalja, s minden századik után egy étellel gazdagodik. A külfön megjelölt ládákból éleket vehetünk fel, illetve maszkot, ami valójában pajzsként funkcionál. Találhatunk még a ládákból a Dokit vagy Tawnát ábrázoló ikonokat, ezekből háromt összeszedve bónuszpályákra is juthatunk. A dokinál újabb pályákra vezető kulcsokat szerezhetünk, Tawnánál pedig állást menthetünk.

A Crash Bandicoot a nehézségét tekintve is a Mario/Donkey Kong kategóriába sorolható. Egy gyakorlott játékos sem jártsza végig 2-3 napnál hamarabb, s ezt is úgy kell érteni, ha csak végigrohanunk rajta. Itt is vannak ugyanis bónusz cuccok. Minden pályán egy-egy drá-



Crash rodeózni készül egy vadászno hátán.

misítatlan hangeffekteknél, amelyeket csak a Gyalogkakukban meg a hasonló rajzfilmekben hallhatunk. Az afrikai stílusú zenénél pedig azt hittem beresálok, amikor egy bantu harci kiáltást is megeresztettek. Tudom, hogy sokszor írtam már, hogy ezt meg azt az anyagot mindenképp be kell szerzeni, de aki ezt a játékot nem veszi meg, az nem csak a legjobb PlayStation platformjátékról marad le, hanem a legjobb 32 bites mászkáló játékról is. Elég annyi, hogy a Crash Bandicoot csak a Mario 64-vel említhető egy lapon.



Mint Indiana Jonesnak, Crashnek is néha fel kell kötnie a nyúlcipőt.

crash bandicoot **Kiadja: Sony**
PLAYSTATION
96%

Tegye fel a kezét az, aki már volt szerelmes! Az óvodai szerelmek (óvónéni, cefos Panni, szeplős Jancsi) is számítanak! Ugye, hogy mindnyájan éreztünk azt az átható, velőig hatoló bizsergést, amit akkor érzünk, ha felbukkan a kiszemelt "áldozat", ha a közelünkbe ér, ha halljuk ahogy lélegzik, melléállva belátunk az UNICEF-es pólóján és megpillantjuk azt, amit előttünk még senki emberfia (egy bazinagy anyajegyet a hónaljában). Néhány kedves szóval, Túrórúdival, Magnummal (ahogy nyaltad, egyből megkívántam...) aztán gyorsan le lehet venni a kisasszonyt/úrfit a lábáról, aztán jöhet az ereszedelahajamat. Nos, tartozom egy vallomással: nekem is van egy fiatalkori szerelmem, akit már vagy 6 éve naponta a kezembe veszek, forgatok, itt-ott belenézek (köhh...), de ha rossz kedvemben talál, akkor falhoz vágom, kitépem a belsejét, megkopasztom, izekre szedem. Három és fél éve aztán feleségül vettem és ettől egyszerre kivirágzott, megszínésedett az egyénisége, nyitottá vált a külvilág érdekesebb dolgai iránt, szárnyra kapott. Gyönyörű szép időszakot töltötünk el egymással. Aztán most itt állok és életem egyik legnagyobb döntését meghozva arra az elhatározásra jutottam, hogy karrierje csúcsán elvállok tőle. Hogy miért? Az alábbiakban megpróbálok arra is fényt deríteni. Ja, akinek nem esett volna le a tantusz,

annak elárulom, hogy a Hölgy neve: 576 Kbyte Magazin.
Szóval itthagynom az Édest, elválnak útjaink, átadom a helyem a kano-sabb ifjúságnak. Pedig mennyi szépet láttunk/hallottunk/tapasztaltunk meg együtt. Amikor először megláttam, egyből beleestem, még a nevet is én aggattam rá. Pedig milyen kis csúnyácska volt annakidején. Oldalanként 1-1 fekete-fehér kép, ifjú títán grafikusok skiccei, mint illusztrációk, füstölgő vonat az Érkezési Oldal fejlécében, Cracked by Ikari az egyik C64-es játék fotóján, meg ilyenek. Nekem és a Hölgy többi csodálónak persze ő volt a legszebb, a legcsinosabb, a legbögyösebb és legokosabb. Amikor megérkezett a nyomdából, egymás kezéből kapkodtuk ki, hogy először bódulhassunk el festékbűzzel és papírszaggal kevert "parfümjének" illatától, hogy viszontláthassuk benne önmagunkat az idétlen cikkeink által. Már akkor több mint 10.000 rajongó nője volt ő, de egyre több palit szerzett maga köré és mára átlépte a 16 ezres határt is. Aztán váratlanul kiválasztott engem magának, megesküdtünk, és én mint hú vazallusa szolgáltam minden porcikkámmal. Meg sem kottyantak az olyan tréfák, mint éjszakai nyomdába menés, hajnali szövegtördelés, vagy kiállítási standszerelés három óra alatt. Tudjátok, a szerelem vak.

☉
Aztán meg ott voltak az olvasói levelek. Imádtam olvasni őket, mert mindegyik más-más világ, más kultúra, különböző intelligenciaszintek fokmérője volt. Érdektelen, hogy a fővárosból, vagy egy porfészekből érkeztek, igazi életképek, életjelek voltak. Sok barátot, lélektársat és rengeteg tapasztalatot szereztem általuk. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy utoljára üdvözljem Bukta Beát, Gusz-T bátyót, Rattle Shakin' Daddy-t, Molnár Ferencet, Astronaut kollégát, és azt a lökött srácot, aki Sir River kiagyalója volt, aki állandóan újabb és újabb E-mail címre költözött, és aki mindig tudományos számolásokkal alátámasztott kritikák k a k k a l b o m b á -

zelgősséggel. A Csevegő beindítása is azt a célt szolgálta, hogy ne csak én részesüljek e kegyből, hogy különböző érdeklődésű és véleménynel bíró egyént megismerek, hanem az egész olvasótábor okuljon mások hibáiból, vagy tanuljon mások erényeiből. Gyakran ütköztek a vélemények, sokat civődtak az olvasók egymással (meg velem), de száz szónak is egy a vége: mindenki élvezte ezt a macska-egér harcot. Emlékeztek még Sir Riverre, a kitalált verslovagra, aki halálmegvető bátorsággal szállt szembe az újságossal a legfriss e b b 5 7 6 - é r t , vagy ar-



ra a kisrrá-
ra, aki a kvarc-
játékát akarta egy kis barkácsolással GameBoy-ra átalakítani? Vagy arra, amikor valaki poénból kért egy C64-et, erre azt válaszoltam, hogy a C64-eket már elajándékoztuk, de Amigánk még van raktáron egy-két darab fölösben: legalább 20-an jelentkeztek, hogy ők szívesen örömet átvennének egy grátisz Amigát. Majdnem lehidaltam megrökönyödésemben, hogy mennyi naív ember van széles hazában. Az igazi téma azonban mindig is a múlt felidézése volt: régen bezzeg, akkoriban persze, mamár meg... Mivel minden jobb sztorit elsütöttem



már, erre nem is térek ki bővebben - jó volt és kész. Viszont a londoni tőrak tényleg lazák voltak. Martinnal oltogattuk a hírelenszőke csajokat (ő oltott, én meg a háttérben csápoltam), pillanatok alatt szétziláltuk a rendet a Forbidden Planetben (a képregénygyűjtők Mekká-jában), bezúztunk arcba néhány pint sört, aztán tente. A kiállításon ő folytatta az oltogatást a bombázó manökenekkel, én meg húztam az ígát reggeltől estig és gyűjtöttem az infót a következő szám Híreihez.

zunk” és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszban, mert hűdejő kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sirat valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi idöket, de most még is meg

mó és kevés a fóka - itt van a kutya eltemetve.

Az utódom, legalábbis a dolgok mai állása szerint, egy régi haver lesz, aki az egyik legöregebb motoros a szakmában. Ő ta-

lálta fel a levelezést, ő higitotta először a sivatag száraz homokját humorral a leírásokban, az egész hazai számítástechnikai lapkiadás bábája. Személyében megtaláltam azt az illetőt, aki a legalkalmasabb arra, hogy a lap hagyományait továbbvigye, kiegészítve a lényéből fakadó találékonysággal és hévvel, ami talán új lendületet ad annak a lapnak, aminek mindig is örzök egy csücsköt a szívenben: az 576 Kbyte-nak.

Zolee

CSEVEGŐ

kell

tennem. 2-3

éve annyiban volt más a helyzet, hogy nem volt ennyire felpörögve az élet. Több idő volt a dolgokra, alapszabban el lehetett mélyülni a játékok hangulatában. Most mindenről kell írni, ha kedves nekünk, ha nem. Higgyétek el nekem, hogy legszívesebben négy játékról írnánk 8 oldalt szánva mind-egyikre, hogy ne kelljen sűríteni, s hogy igazi hangulatú leírásokat sikerüljön kanyarítani róluk. De hát versenyben vagyunk az idővel, a konkurenciával, az oldalszámmal és az árral: mint mindenki, mi is kardélen táncolunk, nehogy valamit elpuskázunk és egy apró hiba miatt odavész 2-300 olvasónk. Minden lap ezzel a pallossal a feje fölött lavírozik és várja a Messiást (azaz azt, hogy a konkurencia feje a porba hulljon). Túl sok az eszki-

Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapi és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdtek lekötni a figyelmemet és energiáimat. Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamattá, mindennapos taposómalommá, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játszadozással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg “dúmo-



MIEGYMÁS

CSEVEGŐ

MIEGYMÁS

MIEGYMÁS

CSEVEGŐ

MIEGYMÁS

MIEGYMÁS

MIEGYMÁS

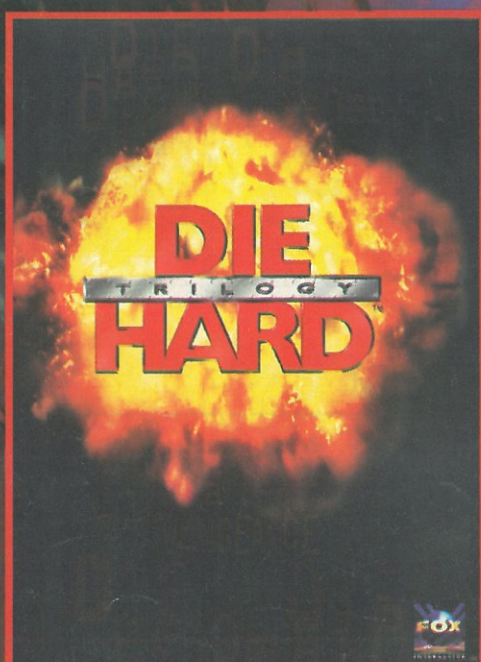
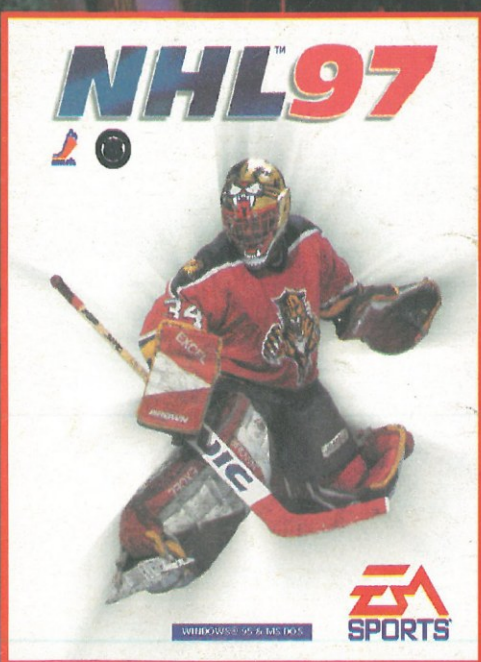
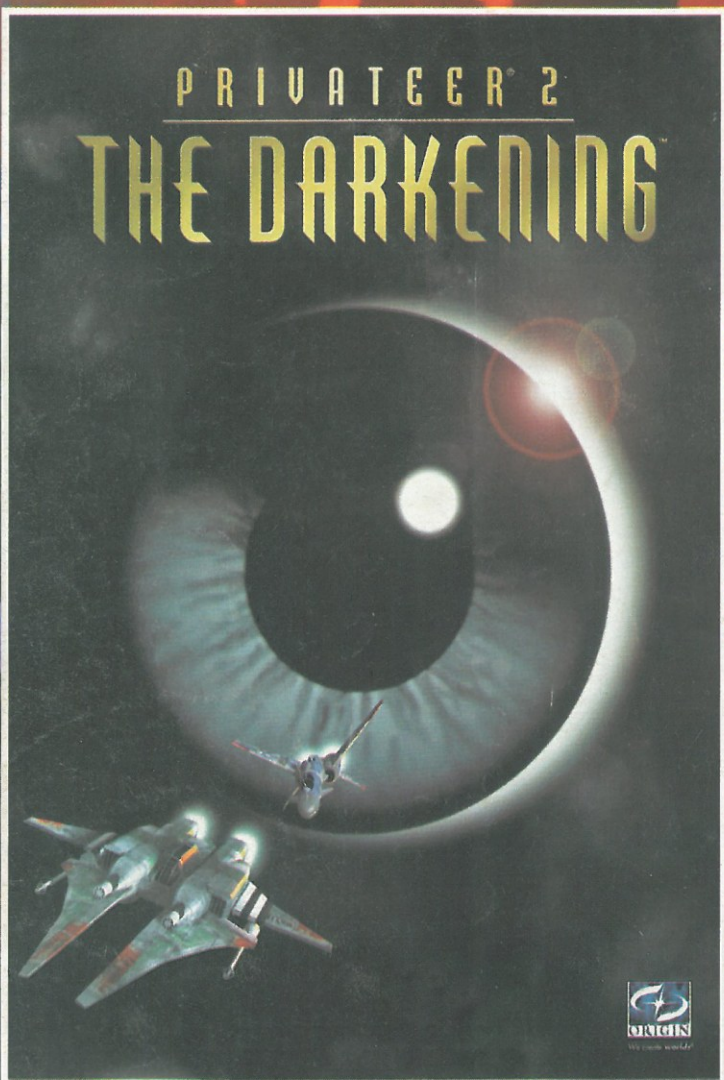
MIEGYMÁS

Csevegő

MIEGYMÁS

Az ELECTRONIC ARTS

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



FIFA '97, NHL '97 are registered trademarks of Electronic Arts. Syndicate Wars is a registered trademark of Bullfrog Inc. Die Hard is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. Privateer 2: The Darkening is a registered trademark of Origin Inc.

További információkért hívd 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**

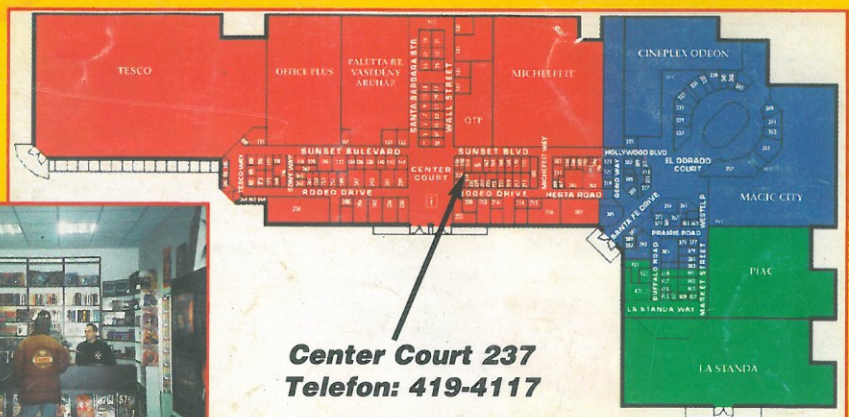


Új helyeken is találkozhatok PC CD-ROM választékunkkal!

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.)



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
97. június 15-ig
érvényes!