

VIII. évfolyam, 3. szám, 1997. március

318,- Ft

Számítástechnikai magazin

# 576

# KByte

PERFECT WEAPON, ECSTATICIA II, TÖBÁLTONI

# WEAPON



# HARGILAZ

M. A. X.  
KKND  
WAGES OF WAR

# KALAND

SECRET OF EVERMORE  
TOMB RAIDER  
DRAGON LORE II  
S.P.Q.R.



NYEREMÉNYJÁTÉK!

SNICKERS

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## SNES

### HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

### AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	FIRE POWER 2000	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	KENDO RAGE	5900
BEST OF THE BEST C.K.	5900	PHALANX	5900
COOL WORLD	6900	PUSH OVER	3500
CRAZY CHASE	5900	SUPER STRIKE EAGLE	9900
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	UN SQUADRON	5900

### PAL CARTRIDGE-OK

ALIEN VS PREDATOR	7900	PAPERBOY 2	5900
ASTERIX	HIVJ	PARODIUS	6900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	PINOCCHIO	14900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BOOGERMAN	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
BRUTAL	9900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SMURFS	HIVJ
DONKEY KONG COUNT 3	14900	SMURFS 2	HIVJ
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPAWN	11900
EARTHWORM JIM 2	12900	SUPER BATTLETANK	9900
GHOUL PATROL	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
HAGANE	7900	SUPER PUTTY	5900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER RETURN OF JEDI	11900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER TURRICAN 2	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TRUE LIES	9900
LOST VIKINGS	9900	YOSHIS ISLAND SUP MARIO 2	14900
MOHAWK & HP JACK	HIVJ	WEAPONLORD	12900
NBA LIVE 97	14900	WILD GUNS	9900
OBELIX	HIVJ		

## MEGADRIVE

### HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

### GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SDCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

### PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MS PACMAN	7900
BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM T.E.	7900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NBA LIVE 96	12900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 97	13900
BUBBLE & SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CANNON FODDER	6900	NHL HOCKEY 97	12900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
CLASSIC COLLECTION	9900	PAPERBOY	7900
COMIX ZONE	5900	PINOCCHIO	12900
DEEP SPACE 9	12900	PITALL	5900
DESERT STRIKE	6900	REAL MONSTERS	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SHADOW OF BEAST II	4900
EX MUTANTS	6900	SHAO FU	5900
EXO SQUAD	11900	SMURFS2	11900
FIFA 97 GOLD	13900	SPARKSTER	9900
GARFIELD	5900	SPYROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
GREEN DOG	4900	SUPER SKIDMARKS	11900
HOOK	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
IZZY'S QUEST	11900	THOMAS TANK ENGINE	7900
JAMES POND II	5900	TOYS	5900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	TOYSTORY	12900
LIGHT CRUSADER	6900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
LION KING	7900	VECTORMAN	5900
MARSPILAMI	5900	VIRTUAL BART	5900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

## AMIGA

### JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	PREMIER MAN 3 MULTI E.	2999
BOB S BAD DAY	1999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FIELDS OF GLORY AGA	3999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SENSIBLE GOLF	5999
KICK OFF 3 AGA	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	4999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	6999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING AGA	3999
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999		

## C64

### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999  
ROBOCOP 3 999

### KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARDON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	O10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	5900
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

### LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
		NEWCOMER	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NO LIMIT	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NORTH & SOUTH	999
A KASTÉLY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALIEN 3	999	PINK PANTHER	999
BAAL	999	POLE POSITION F1	999
BBURAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAMBO 3	999
BUDDKAN	999	RETURN OF THE JEDI	999
CAPTAIN FIZZ	999	ROADRUNNER	999
CHUCK ROCK	999	ROBOCOP	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP 2	999
CRAZY CARS 3	999	RODLAND	999
CREATURES	999	RUNNING MAN	999
CREATURES 2	999	SHADOW DANCER	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW WARRIOR	999
DARKMAN	999	SHINOBI	999
DIE HARD	999	SKULL & CROSSBONES	999
DOUBLE DRAGON 3	999	STAR WARS	999
DYNASTY WARS	599	STEIGAR	499
EMPIRE STRIKES BACK	999	STREET FIGHTER 2	999
ENIGMA FORCE	999	STREET ROD	999
F16 COMBAT PILOT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUPER MARIO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SWORD OF HONOUR	999
FINAL FIGHT	999	TEENAGE M.NINJA TUR.	999
FLIMBO S QUEST	999	TERMINATOR 2	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TEST DRIVE 2	699
FORT APOCALYPSE	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
FOX FIGHTS BACK	999	TIME MACHINE	999
GAZZA 2	999	TIME SCANNER	999
GOLDEN AXE	999	TOM & JERRY 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOTAL RECALL	999
HAMMERFIST	999	TURBO CHARGE	999
HUDSON HAWK	799	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 2	999	TURRICAN II	999
JAWS	699	TUSKER	999
JUDGE DREED	999	USAGI	999
LAST NINJA 3	999	VENDETTA	999
LETHAL WEAPON	599	WATER POLO	999
LICENCE TO KILL	999	WEST BANK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WINS	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS 2	999
MC DONALD LAND	999	ZORRO	999
MICKY MOUSE	999		

## ANGOL ÚSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL+ CD	1999

## GAME GEAR

### JÁTÉKOK

BATMAN & ROBIN	8900	SONIC DRIFT RACEE	7900
F1	8900	SONIC SPINBALL	4900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
PRIMAL RAGE	7900	WWF RAW	5900

## GAMEBOY

### HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999

### JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	7900
ALIEN 3	6900	POP UP	2900
ASTERIX	6900	PRIMAL RAGE	6900
DENNIS THE MENACE	6900	QUARTH	2900
DIG DUG	2900	RACE DAYS	6900
DONKEY KONG LAND	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SMURFS	HIVJ
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS 2	7900
GAUNTLET II	3900	STOP THAT ROACH	2900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	STREET RACER	6900
JUNGLE STRIKE	6900	SUPER BATTLE TANK	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	SUPER MARIO LAND 3	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
LUCKY LUKE	HIVJ	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSELL	6900	WORMS	7900
OBELIX	6900	WWF RAW	5900

## CD 32

### JÁTÉKOK

AKIRA	3999	INTER KARATE +	999
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPORE	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DISPOSIBLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
FURY OF THE FURIES	3999	UNIVERSE	3999

## ÚGENERÁCIÓS KONZOLOK

### HARDWARE

**SEGA SATURN +**  
1 CONTROL PAD  
69999,- HELYETT

**MINDÖSSZE: 49999,-**

**SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD**

49999,- HELYETT

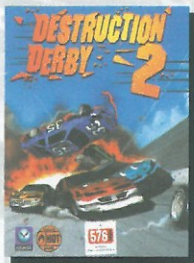
**MINDÖSSZE: 39999,-**

### SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

# Játssz te is magyarul!!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



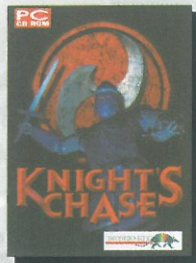
Éld ki agresszív hajlamaid az új KRESZ-szabályzatot alapuló eredeti roncsderbyben.



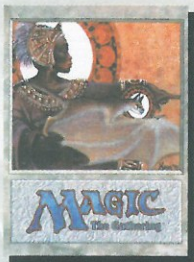
A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM mission disk)



A világ legjobb Forma-1 autóversenyszimulátora, elképesztően kidolgozott grafikával.



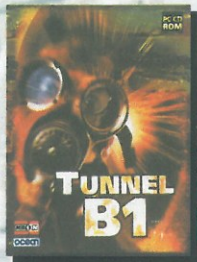
Vértagyasztó küzdelmek, halálos párvíadatok a legsötétebb középkor idején.



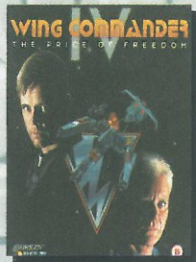
A világ legnépszerűbb fantasy kártyajátékának számítógépes feldolgozása a Microprose-től.



Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól MAGYAR nyelven.



Észvesztő száguldas a pokolba vezető, rettenetes alagútban.



Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.



1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
Colonization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Grand Prix Manager	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Top Gun	4999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
X-COM	3999,-

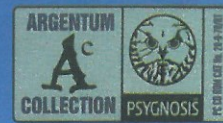


**Húsvéti Snickers nyereményakció,  
ami megédesíti vásárlásodat  
az 576 KByte Shopokban!**

A nyereményakció részletes feltételeit lásd a 47. oldalon!



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Civil War	hívj!
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Dawn Patrol: Head to Head	hívj!
Day of the Tentacle	3999,-
Flight Unlimited	hívj!
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	hívj!
Sensible World of Soccer	hívj!
Sim City Enhanced	3999,-
Terminator: Future Shock	hívj!
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Árunk a 25% ÁFA-t már tartalmazó!

# tartalom

VIII. ÉVFOLYAM,

KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC) .....	8
M.A.X. (PC) .....	10
WAGES OF WAR (PC) .....	13
TOMB RAIDER (PC) .....	14
TOBAL NO1 (PS) .....	17
CIV II.: EVOLUTION (PC) .....	18
DRAGON LORE II. (PC) .....	19
S.P.Q.R. (PC) .....	22
PERFECT WEAPON (PC) .....	24
SECRET OF EVERMORE (SNES) .....	26
QUAKE: AFTERSHOCK (PC) .....	28
ECSTATICA 2. (PC) .....	30
LOMAX (PS) .....	32
STAR CONTROL 3. (PC) .....	33
HUNTER HUNTED (PC) .....	34
CITY OF LOST CHILDREN (PS) .....	36
LITTLE BIG ADVENTURE (PS) .....	36
COOL BOARDERS (PS) .....	37
FIFA'97 (PS) .....	37
JET MOTO (PS) .....	38
PINBALL GRAFFITI (SAT) .....	41
DRAGON HEART (SAT) .....	41

PC-HÍREK .....	4
KONZOL HÍREK .....	6
TREND: A C&C CSALÁDFA .....	7
CINKELT LAPOK .....	42
CSEVEGŐ .....	44
ÉRKEZÉSI OLDAL .....	46

CITY OF LOST CHILDREN (PS) .....	36
CIV II.: EVOLUTION (PC) .....	18
COOL BOARDERS (PS) .....	37
DRAGON HEART (SAT) .....	41
DRAGON LORE II. (PC) .....	19
ECSTATICA 2. (PC) .....	30
FIFA'97 (PS) .....	37
HUNTER HUNTED (PC) .....	34
JET MOTO (PS) .....	38
KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC) .....	8
LITTLE BIG ADVENTURE (PS) .....	36
LOMAX (PS) .....	32
M.A.X. (PC) .....	10
PERFECT WEAPON (PC) .....	24
PINBALL GRAFFITI (SAT) .....	41
QUAKE: AFTERSHOCK (PC) .....	28
S.P.Q.R. (PC) .....	22
SECRET OF EVERMORE (SNES) .....	26
STAR CONTROL 3. (PC) .....	33
TOBAL NO1 (PS) .....	17
TOMB RAIDER (PC) .....	14
WAGES OF WAR (PC) .....	13

## S.P.Q.R.

"Minden út Rómába vezet!" - de a császárkori Róma útvesztőiben csak a legkiválóbb magán detektív igazodhat el.

**22. oldal**



## STAR CONTROL 3.

Új sci-fi stratégiai játék a Masters of Orion után szabadon, némi ügyességi beütésekkel.

**33. oldal**



## DRAGON LORE II.

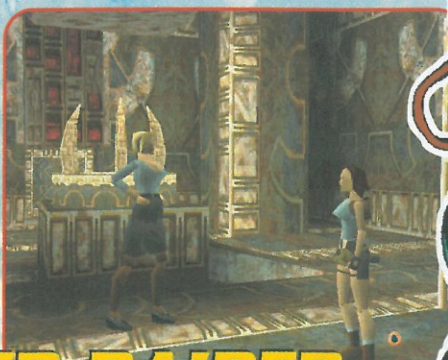
Werner von Wallenrod, a Sárkányherceg végtelen kalandjai a Cryo új fantasy-játékában.

**19. 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 (97 2543/03-66-22)  
Felelős vezető: Grasselly István  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
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.

### AKTUÁLIS



### TOMB-RAIDER

Még nem tudni, hogy az Éu Játéka, vagy az évfized játékstílusú lesz-e – de hogy állati jó, az biztos!

**14. oldal**



### KKND

Fergeteges Command & Conquer- és Mad Max-turmix SUGA-ban.

**8. oldal**

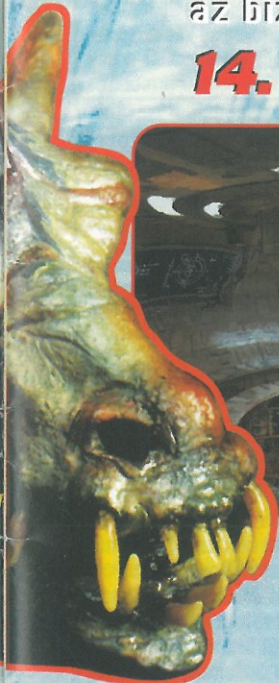


“Óvakodj március idusától!” – jósolták Julius Caesarnak, pedig ő nem is volt 576 KByte előfizető. Még mielőtt bármit is mondanék, szeretném megköszönni, hogy ilyen szép nagy kitöltött kérdőívet küldtetek vissza (meg kitöltetlen, amire tetszés szerint azt írhattam, amit akartam). Következő számunkban ki fogja értékelni őket, és az sem elképzelhetetlen, hogy az összesítés után drámai bejelentésekre fogok vállalkozni. (Vagy tragikomikusra, az majd addigra eldől.)

Mostani számunk játékeit szemlélve, elégedetten konstataáltam, hogy lassan kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyek a Command&Conquer sikerre indított annak idején útjára (ld. KKND és M.A.X.). Vettem magamnak a bátorságot, hogy ennek öröme össze is állítsam a családfáját is. Kicsit megkésve bár, de törve nem, szakítottunk némi helyet azon sorstársainknak is, akik hozánk hasonlóan alámerültek Lara Croft kalandjaiba – és azóta sem sikerült előkecmeregniük a TOMB RAIDER-ből. Hivatásos (és hivatalan) kalandorok kellemesen eltölthetik idejüket a DRAGON LORE folytatásával, az S.P.Q.R.-ben pedig akár együtt énekelhetik a jó öreg Elvis-szel a “Love Me, Render” c. nótát.

Még egy csomó mondanivalóm lett volna, de sajnos a KKND-manus széles vállalai elfoglalják a helyet előlem, szóval félbe-szakítom magamat.

CO<sub>2</sub>  
(Most vagy é g t e m ,  
vagy le-  
fénymá-  
soltam  
maga-  
mat.)



## APRÓSÁGOK

Osztlik az istenek serege! Peter Molyneux a Bullfrogtól már tavaly bejelentette, hogy elege van az Electronic Artsból, februárban pedig talán minden idők leginvenciósabb producere, Sid Meler hagyta ott a Microprose-t, hogy három egykori munkatársával megalakítsa Firaxis nevű saját vállalatát. Valószínűleg erősen hozzájárult a Diablo eladási sikeréhez, hogy három héttel a megnyitása után már több mint 120.000 látogatója volt a Blizzard online játékszolgáltatásának, a Battlenetnek a Hálón, akik 1.6 millió partit nyomtak le egy idő alatt. Nyilván azért ily "elenyésző" az érdeklődés, mert csak munkaidőben tartottak nyitva...

A Phillips Media február közepén elhibázott terjeszkedési politikájának köszönhetően rövid nyúglódás után végleg kiszenvedett. A PM teljesen kivonul az európai számítógépes szórakoztatóiparból, és az összes futó fejlesztését (mintegy 10-15 projekt), valamint érdekességét – köztük például a német Bomico-val – három hónapra belül átadja a francia/angol Infogramesnek. Down in the Dumps...

Kezdenek megjelenni az első igazán nagy marhaságok a Neten szórfóráz sznoboknak. Szép példa erre az Internet Remote Control, ami egy trackballt és 12 programozható billentyűt tartalmazó kis kézi készülék. Hogy mire való? Arra, hogy a hintaszékben ülve is birizgálhasd kedvenc browseredet, ne kelljen felállni, és odamenni az egérhez. 50 fontot még Lipót bácsinak is megér.

Az Electronic Arts Strike-jai elég nagy sikert arattak PC-n és konzolon egyaránt, így tehát elég érthető, hogy az EA három hónappal a munka megkezdése után teljesen leállította a Soviet Strike PC-változatának fejlesztését. Hacsak nem hívnak sztrájk törököt, a Soviet Strike csak konzolokon lesz játszható.

Alekszej Pajtyinov, a Tetris orosz származású szerzője a Microsoft egyik játékgyártó divíziójához szerződött, ahol logikai játékokat fog koraálni. Nyilván ez Bilyék első lépése egy játékosan felhasználóbarát Win2000 felé: lehet, hogy 10 percnyi biztonságos működéshez be kell majd írunkozni a hi-score táblára.

## PC - HÍREK

## MIRAGE

Kis fejlesztők is alkothatnak kelles kis játékokat. Ezt a tételt igyekeznek bizonyítani a Mirage Theatre of Painje is, ami az első képek és a demoja alapján talán még akár a Mortal Kombat trónját is megindíthatja. Klasszikus verekedős játék, kivételesen nem játéktérrel alappal, latin nevű szereplőkkel, speciális támadásokkal és valami elképesztően kidolgozott és - P133-on - viszonylag gyors grafikai kivitelezéssel.



Theatre of Pain

## ELECTRONIC ARTS

Egyelőre még nem az NHL'98 van soron. (Mindent a maga idején.) Ha Soviet Strike-unk nem is lesz tőlük, egy rakás alfa-verzióval azért megleptek bennünket ebben a hónapban. Megjött a FIFA Soccer Manager (áprilisban kicsit fel is boncolgatjuk), valamint a Need for Speed 2. Utóbbi Win95 alá, ami nagyon nagy áldás, mert így legalább nem túl egyszerű elindítani ("Lose95"). Egyelőre csak a 320\*200-as verzióhoz volt szerencsénk, tehát félreértések elkerülése végett a képet most inkább mellőznénk. Mutatunk helyette egy másikat, ami azt az egyszerű játékost mutatja, aki elkezdett játszani az Ultima-sorozattal, és az 5. része tájékán végelgyengülésben meghalt. Az Ultima részeinek tervezésénél nyilván a Dallas c. mélyenszántó sorozat lebegett az Origin előtt, mert nekem nagyon úgy tűnik, hogy ha 14 évig nem akarták abba hagyni, akkor most már nem is fogják soha. Ami a szerepjátékok komálói-



Ultima IX

nak nem is baj. Az Ultima IX: Ascensionban folytatódna Avatar kalandjai Britannia fantasy-birodalmában. Az új rész - szokás szerint - teljesen új engine-t kapott. Az átvezető képeket és a háttereket teljes egészében Silicon Graphicsen renderelték le, maga a játék pedig teljesen átvonult izometrikus 3D-be, változtatható kameraállásokkal, poligonokkal. A játékon az elődeikhez hasonlóan nyilván tíz perc alatt végig lehet kocogni, hiszen mindössze 256\*256 képernyőnyi a terep (plusz egy-két dungeon, de az már nem oszt-nem szoroz).

## PHILLIPS MEDIA

Phillips Mediat nem igazán zavarja, hogy csődbe ment, reklámmenedzserei buzgón folytatják tovább a már megkezdett kampányait. A legnagyobb súlyt a hamarosan megjelenő UEFA Championship League 1996/97-re fektetik, amelyet az UEFA hivatalosan is támogat (gondolom, a régi UEFA-szponzor Phillips leányvállalata sem véletlenül kapta meg a licencjogokat). A játékot a fociprogramok fejlesztésében már igen szép tapasztalattal rendelkező Krisalis készíti. Megtalálhatjuk benne a Bajnokok Ligája jelen szezonjának összes csapatát, de tetszés szerint akár 32 ország csapatait is versenyeztethetjük egymás ellen, illetve egy editor segítségével összeállíthatjuk kedvenc csapatunkat. A grafika poligonokra épül, a hat fényforrásból megvilágított szereplők mozgásának animációjához pedig a Sheffield Wednesday két játé-



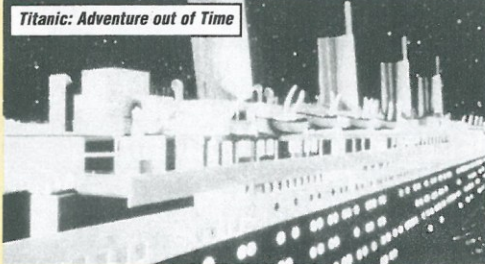
UEFA Championship League 96/97

kosa szolgáltatotta a "mintát". Csak hab a torta tetején, hogy a játék reklámkampányához Gianluca Viallit is sikerült leszerződnetniük. A játék megjelenése PC-n már márciusban, PlayStationön és Saturnon az év második negyedében várható.

Se szeri, se száma azoknak a médiáknak, amelyek az 1912-es első útján elsüllyedt luxus óceánjáró, a Titanic története megihletett. Kézenfekvő, hogy a számítógépes adaptációt sem túl sokáig kerülhette el: a Titanic - Adventure out of Time egy grafikus kalandjáték,



Titanic: Adventure out of Time

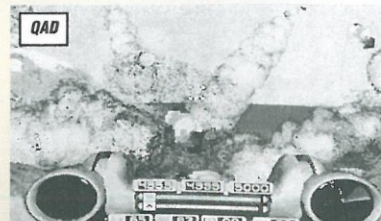


Titanic: Adventure out of Time

amelyben egy angol titkosügynök szerepébe élhetjük bele magunkat, közvetlenül a jéghegygel történő összeütközés előtti éjszakán. A játékban bejárhatjuk az egész hajót, és bár a renderelt helyszínek szerepe elsősorban a szórakoztató látvány, mégis a luxus-kabinok berendezésétől kezdve a kapitányi hidig tökéletesen élethű rekonstrukciója a legendás hajónak. A Titanic megjelenését eredetileg '96 novemberére ígérték, de különböző taktikai okok miatt csak idén tavasszal várható.

Joystick-gyilkosok meglepődéséigére szolgál majd a QAD, amely nevének jelentésével ('A rombolás kvintesszenciális művészete') és szlogen-

jével ('Semmilyen sztorit nem akarunk mesélni') már jelzi, hogy nem igazán a szellemi értékeink fejlesztését hivatott szolgálni. Ez egy csini kis shoot'em up, és igazi érdekességét az új Polar Sprout 3D- és GeoScape landscape-technológiája jelenti, amely gyorsaságát tekintve - már legalábbis fejlesztői állítás szerint - ekvivalens az egymillió poligon/másodperc sebességű környezettel, és a környéken nincs egy darab poligon sem! Na, erre azért kíváncsi vagyok. (Meg arra is, hogy milyen kiserelésű PC-n mérték ezt a sebességet.) A kategóriából adódóan természetesen PSX- és Saturn-változat is várható.



QAD

## GT INTERACTIVE/QUAKE-KLÓNOK

Talán nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy a Doom és a Quake jelen pillanatban a földkeregség legismertebb és legnépszerűbb játéka. (De ha túlzás, akkor is azt állítjuk.) John Carmack és a többi fickó az id Software-nél örökre beírták magukat az elektronikus szórakoztatóipar történelemkönyvébe, nemkülönben az ebből élők kicsiny noteszába, hiszen tulajdonképpen manapság nincs is olyan jelentősebb fejlesztő-, kiadó- vagy terjesztő vállalkozás, akiknek a repertoárjában nem szerepelne néhány ilyen típusú játék. A Quake-láz tovább folytatódik, tehát épp itt az ideje körbenéznünk, mi várható ebben a kategóriában idén.

A játék rugalmas kiépítése folytán már rengeteg házilag barkácsolt Quake-szint bolyong a Föld kerekén ide-oda, köszönhetően elsősorban az Internetnek. (Kedvencem például a Qsoccer, ami ötvözi egy deathmatch lengé báját egy Fradi-UTE rangadó nyugodt légkörével.) Ilyenket aztán különféle cégek szépen összegyűjtöttek, és egy 100%-ig nem-hivatalos CD-n áruba is bocsátanak. Ezen pályák minősége eléggé vegyes képet mutat. Talán ennek köszönhető, hogy februárban szépen elkezdtek megjelenni az id Software által elismert, illetve gyártott küldetések. Példának okáért rögtön itt van a Q!Zone for Quake, ami három vadonatúj Quake-epizódot tartalmaz az id áldásával. Még nagyobb áldás kíséri az id saját fejlesztéseit, amelyek február

fáklák füstöt eregetve kormozzák a falat, stb. A 640\*480-as megjelenítés és a Pentium processzor természetesen szinte



már magától értetődik, de a játék már használni fogja az új MMX-technológia nyújtotta lehetőségeket is. Minden szörny minimum 300 poligonból épül fel, és az eddigiekhez képest némi értelem is költözik beléjük: ha megsebesülnek, akkor esetleg olajra lépnek és megvárják a támadásra alkalmas pillanatot. A játék eredetileg szintekre van osztva, de tulajdonképpen folyamatos, hiszen Hexen módjára simán átböklászhatunk egy másikra. Az Unreal megjelenését az év elején eredetileg május magasságára ígérték, de ez az időpont már februárban augusztusra tolódott.

Ha már az előbb úgymint megemlítettük, folytassuk a GT másik zászlóshajójával, a Hexen 2-vel. (Erről a múltkoriban mintha már lett volna szó, de sebjaj: ismétlés a tudás anyja!) A Raven volt az első fejlesztő, aki az id-től annak idején megkapta a Doom-engine-t, és ugyanígy jártak a Quake-ével is. Talán kis japánok is vannak alkalmazottaik sorában, mert nemcsak hogy gyorsan tanulnak, de rendszerint azonnal tovább is fejlesztetnek mindent. A Hexennel és a Heretic-kel nemcsak hogy új elemeket hoztak a már



megszokott Doomba, de az egészet még nyakon is öntötték némi szerepjáték vonásokkal. A Hexen folytatása a Quake-engine-nel tehát rendkívül izgalmasnak ígérkezik. Az új történet várhatóan 30 szintből fog állni. Négy karakterosztály közül választhatunk, mindegyik öt-öt különböző fegyverrel, amelyek legtöbbje természetesen menet közben fejleszhető. A pályák közül eddig csak egy olyat sikerült megkukkantani, amely egy katedrálisban helyezkedik el, de az grafikai izelítőnek bőven elég volt. Most már csak a megjelenésére kell várni, ami nyár elejére tehető.

Mivel jóból is megárt a sok, épp itt az ideje, hogy lezárjuk a GT Quake-klónjai közötti körutazásunkat két rövidke hírrel: a karácsonyi nagyszezonra várható a Quake 2., amelynek megjelenését némileg megelőz egy másik klón, a Prey megjelenése. Különösebb infokat még nem sikerült begyűjteniünk róluk.

A GT természetesen nemcsak Quake-ekkel teríti be a világot, több vasat is tart a tűzben. Néha kaalandos területekre merészkedik (ld. S.P.Q.R. ebben a számunkban), néha stratégiával próbálkozik (ld. Vikings a következő számunkban), néha pedig frappáns Mortal Kombat-koppintással próbálja elnyerni a nagyérdemű kegyeit, valamint pénzét. A War Gods "története" (mert olyan is van ám neki) a titokzatos Ásvány körül bonyolódik, ami bármilyen történelmi korban mutáns harcosokat gyárt mindenikből, aki csak érintkezésbe kerül vele. Így jár Anubis, az egyiptomi sírabló, Vallah, a viking harcosnő, CY-5, a cyborg – és a többiek is természetesen szépen sorban, szám szerint tizen. Szerencsés véletlen során ezek összekerülnek – és innen már ismerős lesz a dolog mindenkinek, aki tudja, hogy a Mortal Kombat nem egy fogkrémárka. Természetesen minden karakternek megvannak a magas kis speckói, fatalityk, stb. A feladat meglepő: győztesen kike-



rülni a párvialalokból. A megjelenést elméletben (szokás szerint) januárra ígérte volt a GT, ahhoz képest már rendesen csúszik (szokás szerint).

Most pedig következék a nap fénypontja! Az idősebbek talán még emlékeznek a jó öreg 64-esen és Spectrumon futó Spy vs Spy 1-2.-re. (Van annak már vagy 10-12 éve...) Akik mégsem, azok nagy dologról maradtak le. A játékban két botcsinálta kém szórakozott egymással osztott képernyőn, egy teljesen (un)real 3D házikó szobáiban, ahonnan öt tárgyat kellett összegyűjteni (vagy a másiktól elvenni),



hogy egy biplánon leléphessenek a helyszínről. A konkurens kémnek különféle becses tárgyak elhelyezésével kedveskedhettünk (vizesvödör az ajtó tetejére, bomba a kukába, stb.), ha pedig a két kém egy szobába került, esernyőt rántottak és kezdetét vette a vérpezsdítő viadal. Hát roppant naplos egy darab volt, két játékossal apokat játszottunk vele iskola helyett. Ezt a kis gyöngyszemet is kiadja a GT Spy vs Spy 3D, bár igen gonosz módon nem holnap, hanem csak az év végén. Nagyon fenem rá a fogam! Addig is előkaparom a szekrényem aljából a 64-et, előhúzó kopott esernyőmet és átalakulok James Bonddá.

A Hitachi GD-1000 típusnéven megjelentette az első DVD drive-ot, ami egy CD-lemezen 17Gbyte adatot képes tárolni. Képzeld el, milyen érzés lenne, ha Phantasmagoria 2. közben nem kellene állandóan lemezt cserélnetted. A cucc árát azonban nem írom le, mert félok, hogy átlógnék vele a szomszéd hasábjába.

A Virgin mostanában marha mérges a világra, de elsősorban az ELSPA-ra és a hollandokra. A mérge oka az Are you Ready & Alert c. nem hivatalos RA-küldetés lemez, amiről egyébként nemsokára bővebben is olvashattok. A Virgin gondja nem csak az volt, hogy a copyrighttal védett Red Alerthez kissé túlzottan hasonló nevet választott neki a kiadója, hanem az is, hogy a vásárlói őket nyaggatják különböző problémáikkal. Ez ökből – a nagy forgalmazók közül elsőként – a Virgin megszaktította együttműködését az ELSPA-val.

Elsősorban nyilván a Tomb Raidernek köszönhető, hogy az Eldos utolsó negyedévi bevétele 32 millió fontot tett ki – szemben a tavalyi ilyenkor elért 1.2 millióval.

**BALATI  
Computers  
1146 Budapest,  
Thököly út 88.**

Alaplapok GA/MSI,  
winchesterek, CD-k,  
hangkártyák, GSM  
tartozékok,  
egyéb alkatrészek.  
Internet szolg.  
2000 Ft-tól.

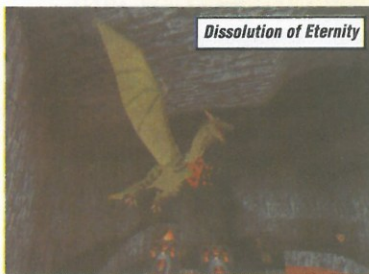
**Használt, működő  
alkatrészeit  
beszámítjuk.**

**Javítás, tanácsadás.  
Vizsonteladókát is  
kiszolgálunk!  
Kérje árlistánkat!**

**Tel./Fax:  
341-5343,  
06-20/264-507  
Nyitvatartás:  
H-P 9-17h-ig  
Diákoknak  
konfigurációból  
5% engedmény!**



25-én jelentek meg Quake Mission Packs No. 1&2 címmel, és az eddigi egyetlen hivatalos Quake-kiterjesztések. A Scourge of Armagon és a Dissolution of Eternity alcímre hallgató pakkok egyaránt 15-15 új szintet (meg egy titkosat) tartalmaznak, amelyeken felvonul az összes olyan lény, ami egy általános kábítószergyűjtő álmaiban csak előfordulhat.



Mint a Quake-licenc jogos tulajdonosa, a GT természetesen az id-n kívül egyéb fejlesztőkből is kihajszol néhány klónt. Itt van például egy új ígéret az Epic Megagamestől, az Unreal, ahol nagyon sokat dolgoztak a játék grafikai megjelenítésén, különös tekintettel a fényeffektekre. Víz csillog a mennyezeten, a folyók falán sejtelmes fények villóznak, a

## APRÓSÁGOK

## KONZOL HÍREK

## ZELDA 64/N64 DISK DRIVE (N64)

A GT Interactive leszerződött a Segával a Quake Saturn-változatának elkészítésére, de a PlayStation- és az N64-verziókra egyelőre még fejlesztőt keres. A Sega egyébként megszerezte a Duke Nukem 3D Saturn-jogait is.

Az Activision Apocalypse című, többmillió dolláros lövöldözős játékának főszerepére Bruce Willist szerződtette le. Bruce gyerek drágán adta az életét, mert 50%-ot óhajt zsebre venni a várható bevételből. Mindenesetre szép kis páros: a simlis és a szende.

A Sierra is úgy döntött, hogy belép a konzolok piacára. Persze csak óvatos duhajok: egyelőre három játékának (Nascar, Last Dynasty, Cyber Gladiator) PlayStation-verziója kerül a boltokba – aztán majd meglátják.

A Virgin szövívoje bejelentette, hogy az eredetileg szeptemberi megjelenéssel tervezett Resident Evil 2. megjelenése csúszni fog: Japánban karácsonyra már kapható lesz, de Pal-rendszerű átíratva valószínűleg átcúszik a jövő év elejére.

A Perfect Entertainment tavaly többek között a Wipeout Saturn-, és az Area 51 PlayStation-átíratával több mint egymillió dolláros profitot ért el. Jelenleg két grafikus kalandjátékon (Big Kahuna és Space Babes), valamint a ManxTT és a FIFA'97 Saturn-konverzióján dolgoznak.

A Sony leszerződött a Namcival következő kilenc játékuk terjesztési jogaira, amelyek olyan nevet tartalmaznak, mint a Time Crisis, Point Blank és a Tekken 3.

Már kapható a boltokban a Net Yaroze fantáziánévre keresztelt konfiguráció, ami egy módosított PlayStation, egy PC, egy modem és egy C nyelvű fejlesztői környezet elege. A Sony – nem utolsósorban üzleti szempontok alapján – a tehetséges közép- és főiskolásokkal célozza meg ezzel az érdekes hibriddel, melynek segítségével mindenki nekiállhat saját PlayStation-játékait fejleszteni.

Az Eidosnak mostanában nagyon fut a szekere. Talán ez motiválhatta abban, hogy tárgyalásokat kezdjen a Chelsea FC futballcsapatával, amelynek esetleg '97 szeptemberétől fő szponzora lehet.

## FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)

Mint az talán már ismert, az RPG játékaikról nevezetes SquareSoft tavaly otthagya a Nintendot, s a továbbiakban PlayStationre fejleszti legújabb játékeit. A Tobal No.1-ről ebben a számunkban olvashattok, ám amire a legtöbb RPG rajongó már epekedve vár, az a Final Fantasy sorozat újabb tagja. A játék külsőleg fantasztikusan fog kinézni: computer rendelt, elképesztően részletes háttérrel adják meg a futurisztikus környezet nyomasztó hangulatát, a figurák pedig texture mapped poligonokból épülnek fel, de ennek ellenére olyanok, mintha kézzel rajzolták volna őket. A programra tartalmilag sem lehet panaszunk, amit méltóképp igazol az a tény, hogy a játékot először 2 CD-n akarták

kiadni, de a fejlesztői munka felénél az alkotók belátták, hogy csak 3 CD-n fog elférni. Ezen nem is csodálkozom, hiszen csak a zenéhez használt audio trackekből több mint 100 lesz. A program hamarosan, '97 második negyedére várható.



## MANX TT (SATURN)

Játéktermi szimulációk terén kétségtelenül a SEGA a császár. Legendás autóversenyei után pár hónapja jelent meg a Manx TT, amellyel a szó szoros értelmében versenymotorok nyergébe pattanhattunk, és csutkára húzhattuk a gázt. Végre megérkeztek az első fotók a készülő Saturn verzióból, amelyek – hogy enyhén fejezzük ki magunkat – elég impresszívék; ismét legalább SEGA Rally minőségre számíthatunk. Arra a kérdésre azonban, hogy mi a helyzet a játékkeremben megszokott 60 fps képfrissítéssel, még nem tudni a választ, bár a realitások talaján maradv

nagy valószínűséggel ez az érték a felére fog csökkenni. A játék megjelenésének időpontjáról még nincs információ.



## DIGITAL DANCE MEGAMIX (SATURN)

Játéktermi SEGA gépek Saturn konverziójának nagymestere, az AM2 új oldaláról mutatkozott be: a Digital Dance Megamix című művük-dolgoznak.



ben egy új japán pop-bálvány, Namie Amuro kapta a főszerepet. A játékot tulajdonképpen videoklip emulátornak nevezhetnénk, ugyanis annyi a dolgunk, hogy mialatt a texture mapped poligonokból megformált kis csinibaba a saját számaira riszálja magát, addig mi látványos háttérrel biztosítsunk neki, vagy átöltöztetjük a nekünk szimpatikus ruhákba. A játék tehát mindamellett, hogy igényesen megcsinált (például az egészét eleve magas felbontásban kell elképzeln), mégis csak egy újabb három napig tartó japán örület mintapéldája.

## SOUL EDGE (PLAYSTATION)

Újabb játéktermi verekedős sztár került átírásra PlayStationre, hiszen Japánban már meg is jelent a Soul Edge. Egy már klasszikus anyagról van szó: szamurájok, páncélos lovagok, és késekkel felfegyverzett hölgyikék puhítják egymást. A konverzióval azonban talán túl sokat várt a Namco, minek köszönhetően még a Capcom Star Gladiator is megelőzte, ami pedig szemmel láthatólag ennek a játéknak a kissé gyengébbre sikerült klónja. A Soul Edge poligonos grafikája ma már nem tartozik az élvonalba, ezt azonban némileg pótolják a hihetetlenül sima animációk. Lévnél hogy ugyanaz a fejlesztő gárda áll a program mögött, mint a Tekkennél, a játék ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja, plusz még beleraktak egy úgynevezett Edge Master üzemmódot. Ez egy story módnak felel meg, vagyis a küz-

delmek során egy heroikus történet bontakozik ki. A leg-egyedibb tulajdonsága játéknak, hogy hőseink fegyvereket is használnak, amelyek szintén sérülnek, így ha eltörnek, pusztá kézzel kell folytatnunk a bunyót. A játék Európába sajnos majd csak július felé érkezik meg.



időt: a gép adatátviteli sebessége egy 5.4X-es CD-ROM Drive-nak felel meg. Noha manapság már 8x-os vagy 12x-es sebességű CD-ROM drive-ok is kaphatók, az belátható, hogy egy olyan rendszer, ami 200\$-ért még írni is tud, valóban főnyeremény. A gép a N64 alatt kapott helyet, tehát a kártya port szabadon maradt, vagyis elképzelve, hogy például kiadnak egy játékot kártyán, és az elkövetkezendő években kiegészítő lemezekkel teszik aktuálissá. A Zelda és a Disk Drive



megjelenése '97 második félévére prognosztizálható, addig is izelítőül íme róluk egy-egy fotó.





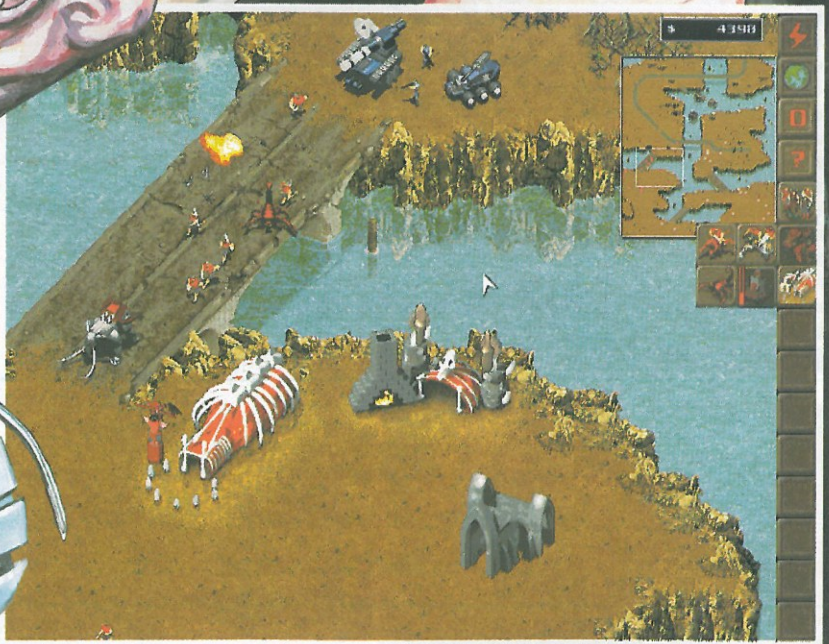
**N**incs új a nap alatt. Ez egy közhely, de igaz. Emlékezzünk csak a Doom-klónok hosszasan kígyózó sorára. Mostanában egy új(abb) téma a sláger, nevezetesen a real-time stratégia. A Command & Conquer és a Warcraft 2 új fejezetet nyitott ebben a sajátos kategóriában, és ennek köszönhetően sorra jelennek meg a klónjaik (pl. Z). Ennek az eseménysozornak közvetve én is részese vagyok, az őcsém ugyanis naphosszat kizárólag ilyenekkel játszik (már ha hajlandó vagyok átengedni a terepet focizás után). Egy idő után már én is kíváncsi lettem, hogy a Red Alert után még mi újat akarnak adni a népek – és ehhez pont kapóra jött a KRUSH, KILLED 'N' DESTROY, vagy rövidebben: KKND.

A történet rendkívül egyedi: a nem is olyan távoli jövőben egy nem elég alapos nukleáris háború után az emberiség két alfajra oszlik, a "normális" emberekre – a túlélőkre – és a mutánsokra. Mindkettő uralomra tör a bolygó felett és az véres csatákban nyilvánul meg. (Egy ilyen érdekes mutáns fajjal már én is találkoztam egyetemi számítógépterem környékén: ők – elmondásuk szerint – a "rendszergazdák" klánjába tartoznak...) A játékba természetesen bármelyik felet irányíthatjuk. A küldetések előtt nagyon jó minőségű nagyfelbontású videón tájékoztat az épp aktuális feladatról a parancsnokunk. Mivel csak szóban kapjuk az ukázt és a terminálon lefutó szöveg használható infót nem tartalmaz, nem árt egy cseppnyi angoltudás (hm, ezt visszavonom, egy ilyen játék-nál nem olyan nehéz kitalálni, hogy mi a feladat...). A játéktérbe cseppelve kellemes meglepetés fogad minket: ez bizony gyö-

nyörűen kidolgozott SVGA grafika és nem muszáj hozzá WIN95 sem! Szerintem maguk az egységek és a táj (ez még inkább – főleg a térhatások miatt: hidak, sziklák alkotta boltívek alatt mehetünk át, stb.) is legalább olyan jól meg vannak rajzolva mint a Red Alertben, egyedül a menü nem olyan tetszetős, kissé túl apró ikonjai vannak. Mindenesetre ennek is megvan az előnye, ugyanis sokkal nagyobb teret látunk be, ami egy valós idejű stratégiánál, ahol a kégyorsaság és a reakcióidő is számít, igencsak nagy pozitívum. Igen ötletes, hogy gombnyomásra jön elő a menü többi része – valószínűleg épp az imént említett okok miatt. Amúgy a programról szinte ordít, hogy honnan loptak, ugyanis az irányítás teljesen megegyezik a C&C-ével, bár az igazán szakavatottak (őcsém) szerint bosszantóan hiányzik a Guard parancs (az egység egy bizonyos területet bejárkal és minden feltűnő ellenségre haladéktalanul tüzet nyit) és a csapattagok-kénti ugrálás lehetősége. Az szintén egy érdekes és jó újítás, hogy a jobb egérgomb nyomvatartása mellett nagy sebességgel scrollozható a képernyő, így a térkép túlfelén megtámadott egysége-

inknek nem csak a hamvasztására érkezünk oda. Maga a "stratégia" rendkívül egyszerű irányelveit követ: fel kell építeni egy olajfúró tornyot, ahonnan a nyersanyagot a finomítóba szállítjuk, és ebből természetesen egy kalap pénzt keressünk. A pénzből új egységeket, épületeket vehetünk. Kicsit ismerős, ugye? (Ha az olaj szót a tiberiummal helyettesítenénk, egy C&C leírásba is befért volna a mondat.) No persze ez nem megy olyan könnyen, ugyanis nyersanyag lelőhelyeink ellenfelünk elsődleges célpontjai lesznek. Éppen ezért van szükség a védő/támadó őrtornyok/harcijárművek gyártására és használatára. A járművek nem annyira egy komoly hadsereg, inkább valami utcai maffia vagy egy afgán szabadságharcos kommandó fegyver-

nálját idézik (ez súlyozottan igaz a mutánsokra), egy-két komolyabb járművön kívül mindössze géppuskával, lángszórával és a jó öreg páncélokkel felszerelt terepjáróról van szó. Mindez csak az első pár küldetésnél van így, később megjelennek a méretesebb monst-rumok is. A gyalogos egységek száma kezdetben 3-4, a kopaszokon kívül itt is lángszórással, bazookással, valamint a nagy hatótávolságú és igen nagy találati pontossággal bíró mesterlövészrel találkozunk. Sokkal figyelemfelkeltőbb a mutánsok fegyvertára: egészen érdekes dolgok is megjelentek itt, a páncélozott masztodontól (?) kezdve a savat lövöldöző skorpión (?) át az óriásgyíkon lovagló páncéltörő rakétásig megtalálható mindenféle marhaság. Ne gondoljuk azt, hogy ezek mit sem érnek a terepjárók és a tankok ellen – igencsak jól lehet velük irtni! Főleg az csempészte a csodálkozás fényét a szemembe, amikor az egyik legnagyobb páncélozott egységemet 10-20 nyíllal (!) felszerelt mutáns elküldte a boldogabb vadászmezőkre, miközben egy (!) skorpió szép komótosan le-



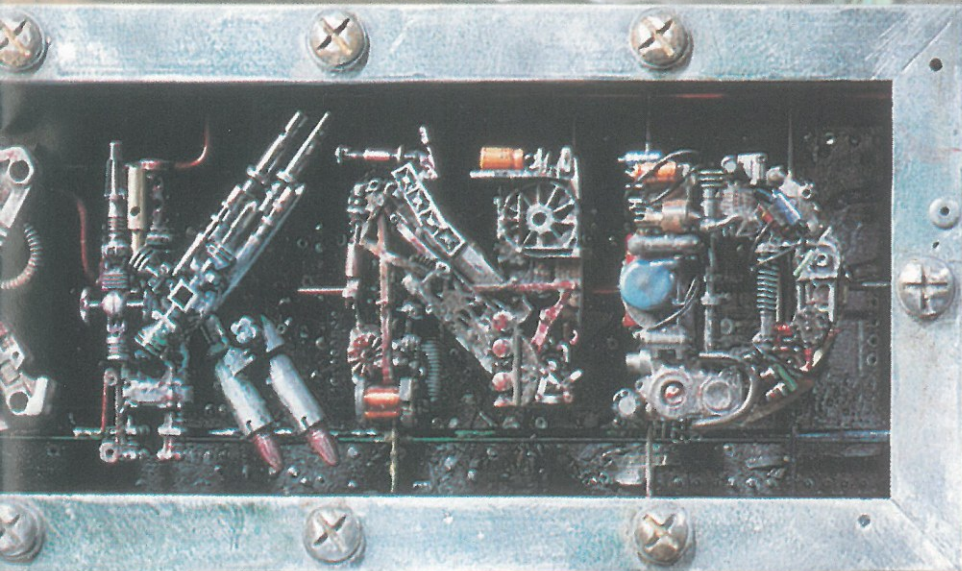


Érdekes tehát inkább apróbb szakaszokra bontani az útvonalat. Az általában elsöprő gépi túlerő erre még rátesz egy lapáttal – nem hiszem, hogy egy-két nap alatt bárki végig tudna rohanni a játékon. Mind a két oldallal 15 különböző küldetést kell teljesítenünk.

Nem esett szó még a hangokról és a zenéről. Ha látnám a hangokat, azt mondanám: Déjá vu! Különösebb panaszunk egyikre sem lehet, a játékhöz tökéletesen passzol a "fémese" zene (kár, hogy egy idő után az idegeinkre megy), az emberek viszonylag érthetően, a mutánsok pedig jópofa akcentussal és hangsúllyal beszélnek. A lövések és a robbanások hangjai nagyszerűen sikerültek. Képes több játékos kezelésére is (hálózatonál 6, modemmel 2).

A tesztgép egy 16 mega RAMmal felszerelt Pentium 100-as volt, egy Hercules Tseng ET6000-es processzoros videokártyával, GUS MAX hangkártyával. Korrektül felismerte az egész rendszert már első indításkor. Az SVGA képernyő tökéletesen scrollozható volt, és nagyszámú egység kezelésekor sem lassult le észrevehetően a program. Persze nem kellett "napjaink és a jövő legnépszerűbb játéklplatformja" alatt futtatni, tökéletesen elvult a jó öreg DOS-szal is, de a gépigény azért egy magyar pénztárcát figyelembe véve egy kicsit magasnak tűnik. Command & Conquer klón, csipetnyi Mad Max utánérzéssel. A KKND a Red Alert színvonalát szerintem nem éri el, de a fanatikusoknak mindenképpen kötelező darab lesz márciusi megjelenése után!

K.Z.



tornyok) száma 3-4. Legvégül megjelenik a légi csapás is. Borzasztó lassan készül el, rendkívül drága, de ebből következően igen hatékony is. A mutánsoknál hasonló a helyzet, csak az egységek különbözőek - magától értetődően. Folyamatos fejlesztéssel már komoly hadsereget tudhatunk a magunkénak. No azért nem olyan szép a menüsszony, ugyanis a maximális szint

szedte a tizenvalahányfős kommandómat. Tengeri és vízalatti és egységekkel egyik félnél sem találkozom, ez bizonyos visszalépést jelent a Red Alerthez képest. No azért a felszíni járművek és egységek nagy száma elég kimerítő szórakozást jelent egy jó ideig. Van lehetőség a sérült egységek kijavítására is, de ez körülményesebb, mint az elődöknél, ugyanis minden sérült egységhez oda kell vinni egy technikust, akit szintén némi creditért képeznek ki és a műszaki egységek összes kellemetlen tulajdonságát magán viseli: lassú és általa-

ban első lövésre kinyírják. Itt még a csapatokhoz kapcsolódóan meg kell említenem egy fontos dolgot (és szerintem ez a játék egyik legnagyobb dobása): lehetőségünk nyílik egy kutatólaboratórium felépítésére, így upgrade-elhetjük a már meglévő egységeinket. Pontosabban nem is upgrade-ről van szó, egyszerűen arról, hogy már nagyobb kaliberű támadó/védő fegyverzetet gyárthatunk. Sokszor előfordult, hogy a küldetés kezdetekor olyan egységeket is kaptam, amelyeket még nem is gyárthattam. Természetesen a fejlesztés idő- és pénzigényes feladat, az pedig természetesen drágábbak is. Maximális szinten kb. 10 fajta gyalogost, és ugyanennyi járművet állíthatunk elő, a védelmi egységek (értsd: ör-

elérése csak az utolsó pályákon megengedett, ahol nem a fejlesztés, hanem az életbenmaradás lesz a fő célunk. A számítógép mesterseges intelligenciája nem rossz, általában ügyesen és megfontoltan támad, ha úgy tűnik, fejjel rohan a falnak, érdemes elugrani a térkép másik felébe, mert egy pár kisebb egysége nyilván most kezdi atomjaira bontani a fúrótoronyunkat. Ha ennek vége és újra sem futja, akár be is fejezhetjük a küldetést, mert majdnem biztos, hogy nekünk lőttek. Bezzeg ha saját csapataink irányítását átadjuk a gépnek, mindjárt butább lesz a drága! Értésétek ezt úgy, hogy ha megadunk egy egységünknek egy távolabbi úticélt, biztosan a leghosszabb és az ellenségtől leginkább hemzseggő területen át fogja megközelíteni.

**kknd** Kiadja: EA

**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**

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Szép kivitelezés • néhány érdekes újítás • DOS X A RA változatosabb

80%

El kell mondanom, hogy először egy ismeretetőt akartam írni erről a játékról, de minél többet játszottam vele, annál jobban a szívembe lopta magát. Az Interplay által kiadott M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) ugyanis egy kitűnő sci-fi stratégiai játék! Alapötletének és kivitelezésének szülőatyja már első ránézésre nyilvánvaló lesz: a M.A.X.-ben egy csinos kis Command & Conquer-klón, azzal a különbséggel, hogy a játékmenet nem feltétlenül real-time (a lépéseket körökre is lehet osztani).

A kerettörténetre nem vesztegetünk időt, teljesen szokványos: különböző klánok harcolnak egy bolygó feletti uralomért. Az intronál azért megállhatunk egy szóra: még az ingyencek is elégedetten csetinhetnek – régen láttam ilyen hosszú és jól megdizájnolt bevezetőt!

## MENÜK

A főmenüben több választási lehetőségünk van: *New Game* (új játék), *Load Game* (kimen-

Igen hasznos jótanácsok hosszú sora, melynek áttanulmányozása melegen ajánlott.

Amennyiben nem hadjáratot játszunk, a *Custom Game*-nél megismert beállítások fogadnak minket. Természetesen itt csak részleges beavatkozásra van lehetőségünk. A legfontosabb, hogy állítsuk az egy kör időlimitjét végtelenre, mert ha 50-60 egységünk lesz, kicsit nehezen adhatunk majd parancsot egy percen belül mindegyiknek. A másik érdekes lehetőség a *Simultaneous Moves* és a *Turn Based Moves* kapcsoló. Az első esetben real-time-ban folyik a játék, a másodikban körökre osztott. (Én jobb szeretem az utóbbit).

Ha kiválasztottunk mindent, végre elkezdődhet a játék. A képernyő jobb oldalát

# MAXIMÁLIS

állandóan figyelni szeretnénk. A kérdőjeles gomb a kezelőszervekre vonatkozó on-line helpet hozza működésbe (ez a hasznos info egyébként minden egyes képernyőn és menü-nél megtalálható). *Reports*-nál helyzetjelentést kapunk az összes járművünkről, valamint az eddig elért pontszámunkról, a *Goal* kapcsolónál pedig újra elolvashatjuk a küldetés leírását. Az alattuk levő skálán a főképernyő nagytításának mértéke állítható. Van itt egy csomó más kapcsoló is:

*Survey*: a kitermelhető ércet és anyagokat mutatja meg (zöld: fuel, sárga: arany, fehér: nyersanyag). A szám azt jelzi, hogy egy körben milyen mennyiség nyerhető arról a mezőről.

*Hits*: az egység páncélzatának állapota.

*Scan*: mekkora sugarú körben képes az ellentetet észrevenni.

*Status*: pillanatnyi tevékenység.

*Ammo*: mennyi a lőszer.

*Range*: a fegyvertet (ha van) hatótávolsága, *Names*: mi az egység neve.

*Grid*: bekapcsolja a rácszatot.

*Colors*: a csapatok hovatartozását jelzi színekkel.

Ezek alatt láthatjuk a teljes térképet, világos színnel a csapataink, illetve radarjaink által lefedett területet jelzi. A 2X kapcsoló kétszeres nagytítást eredményez, a TNT pedig azt, hogy csak a fegyveres erők látszanak a térképen.

## IRÁNYÍTÁS

Mivel minden elérhető egérrel, a billentyűzetre tulajdonképpen nem is lesz szükség, csak egy-két érdekesebbet említenék meg:

**ALT+C**: PCX-formátumban ment egy screenshotot a játék könyvtárba, MAX.... néven, a pontok helyében számok állnak.

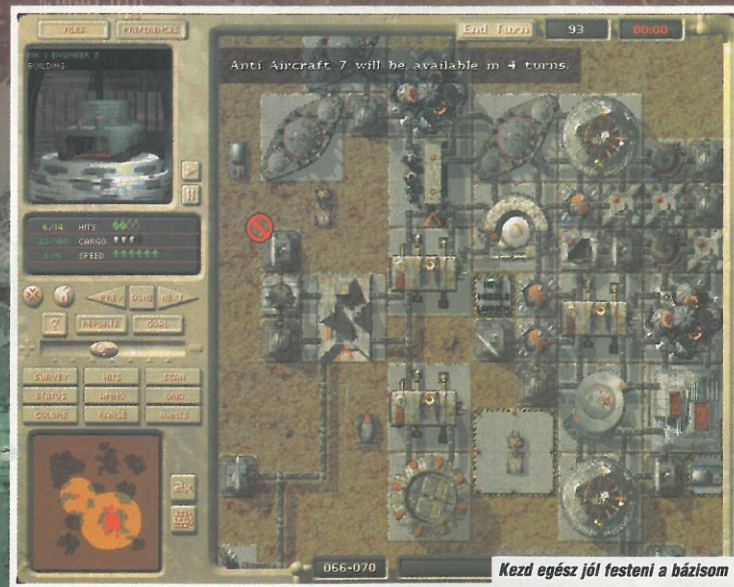
**ALT F5-F8**: az aktuális képernyő helyzetét lementi, ALT nélküli használatát a funkció-billentyűket az ott elrakározott helyekre ragtatók. Állandóan termelő gyáraink fölé érdemes egy ilyen elmenteni, például egy új egység elkészültekor egy gombnyomásra ide tudunk lépni. Ha ráclickelünk egy szabad egységre, új cícclel adhatunk meg neki mozgási célpontot. Nem biztos, hogy egy kör alatt sikerül megten-

ni az utat, ez a mozgáspontoktól függ (speed jelzi az egység képe alatt, hogy mennyit léphetünk, a megjelenő nyílak az útvonalat mutatják, az adott körben az első zöld nyíllal jelzett mezőig fogunk ellépni). Ha egy áthúzott piros kör jelenik meg, oda nem léphetünk (pl. szárazföldi egység nem léphet a vízre). Néha egy nő hang azt csicsergi, hogy "path locked" – ez annyit jelent, hogy az adott helyre tulajdonképpen léphetnénk, de valami (pl. egy másik jármű) lezárja az odavezető utat. Amennyiben a gépünk dolgozik valamin, azt kiírja, és be is mondja. Dupla clickre egy parancsmenü jelenik meg, ami minden egységnél más. Jobb clickre egy általános infót kapunk az egységről.

## EGYSÉGEK

**Gyárak**: Általánosságban emondható, hogy négy mezőt foglalnak. Működésükhöz energiára van szükség, valamint a gyártásához pedig nyersanyagra. Van némi páncélzatuk, de ez nem túl erős (3-4 lövéssel nyírja ki egy combosabb ellenfél). Nem tudják magukat védeni, kivéve a direkt védelmi egységeket. Egyébként az összes épületre igaz, hogy ha bányához csatlakoznak valamilyen módon, lassan ugyan, de renoválják őket, valamint nagyon kis körben képesek csak észlelni az ellenfeleket. Miután felépítettek *Build* parancsot választhatjuk ki, hogy mit gyártsanak, a *Stop* pedig leállítja őket. Vagy közvetlenül kell érintkezniük egy bányával, vagy vezetékkel, különben nem lesz a gyártáshoz energia és alapanyag. A gyárak mindig csak a technikai szintnek megfelelő csapatokat gyártanak, viszont ha van elég nyersanyag és pénz, a gyártás idejét lerövidíthetjük.

**LIGHT VEHICLE PLANT**: Kisebb járművek építésére szolgál. Gyártható vele scout, survey-



tett állás folytatása), *Multiplayer* (három módja van: hálózaton vagy modemen keresztül játszható, és az egy gépnél több játékos – ötletesen "hot seat"-nek nevezett – mód), *Setup* (alapbeállítások, hang, grafika, és a nevünket is itt adhatjuk meg), *Intro* (megnézhetjük újból a bevezetőt), *Credits* (készítők névsora) és az *Exit* (kilépés).

*New Game* választása után egy újabb menüt kapunk:

**Training Missions**: Mindenkinek melegen ajánlom, aki először játszik vele – lépésről-lépésre megismerteti az összes alapművelettel.

**Stand Alone Missions**: 24 különböző küldetés. Mindegyik más helyszínen, ellenféllel, feldattal – és megkövetéssel.

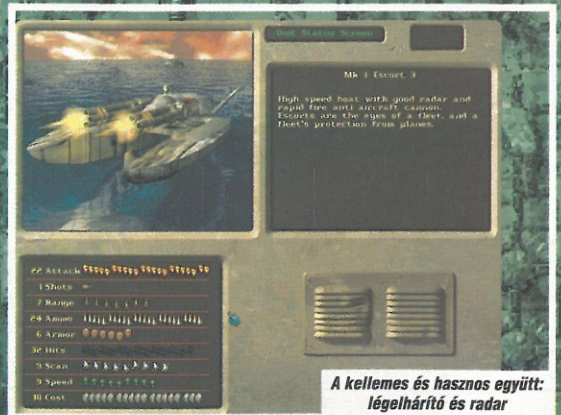
**Custom Game**: Itt mi állíthatunk össze sajátzünknek megfelelő pályát. Meghatározható az ellenfelek száma, a nehézségi fokozat, ugyanígy a helyszín, a nyersanyagforrások száma, valamint az általunk irányított klán. Minden klánnak megvannak a maga előnyei, amit a képernyő alján látunk.

**Custom Scenarios**: 12 olyan helyszín, ahol a feladat adva van, csak a körülményeket változtathatjuk meg.

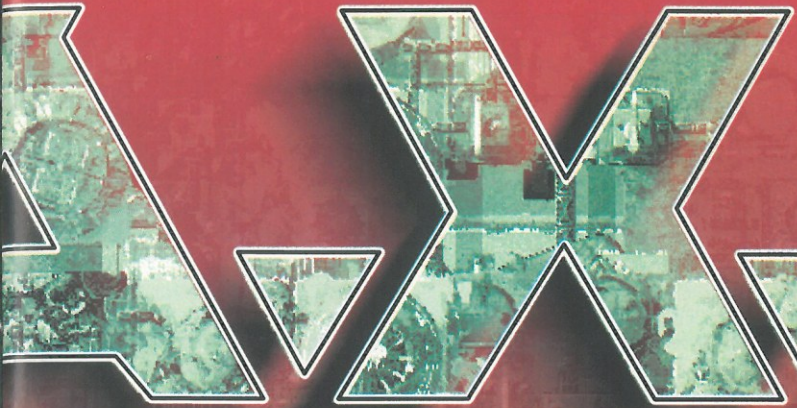
**Campaign Game**: Hadjárat. Itt több, egymással szoros kapcsolatban levő küldetést kell megnyernünk egymás után. Már az első is nehéz, csak tapasztalt játékosok játsszák!

**Tips**: Ez az a menüpont, amely feleslegessé teszi, hogy ötleteimet megosszam veletek.

teljes egészében maga a játéktér foglalja el. Fölötte láthatjuk az *End Turn* kapcsolót, ha minden lépéssel végeztünk, clickeljük ide. Ha a gép is végez, a kapcsolótól jobbra levő kijelző ugrik egyet, azaz ez mutatja, hogy hányadik körben járunk. Az óra a még erre a lépésre rendelkezésre álló időt mutatja, ha az elején rutinosan kikapcsoltuk, nullát mutat, illetve a gép gondolkozási ideje alatt azt, hogy mennyi ideig kell még várni az irányítás visszaszerzésére. A főképernyő alatt szintén két kijelző kapott helyet, az egyik két háromjegyű számmal megadja a pointer koordinátáit (a bal felső a 001-001), a másik pár szóban közli, hogy az aktuális mezőn mit láthatunk. Bal oldalon felül a *Files* menüpont szolgál a játéklállás mentésére-visszatöltésére, és itt lehet kilépni is a főmenübe. *Preferences*: audio beállítások, névváltoztatás, stb. Alatta egy ablakban az éppen aktuális egységünkről láthatunk egy szép képet, természetesen nevével, számával és az általa végrehajtandó feladat kiírásával. Egy pár másodperces animáció keretében meg is lehet forgatni a járművek képét (az épületeket nem). A kép alatt az egység páncélzatát, karakterének telítettségét, és mozgáspontjait látjuk, grafikonon és számmal jelezve. Alatta a célkeresztes gombbal oda-goroghatunk az egységre, a nyílakkal pedig változtathatunk közöttük. A kicsiny lakattal jelölt gomb egy ellenséges egységet állandóan vizsgálhat alá vesz, arra szolgál, hogy ha egy ellenfélnek megnézzük pl. a tüzelési sugarát és azt



A kellemes és hasznos együtt: léghárító és radar



# HADVISELÉS

or, engineer, repair unit, supply truck, fuel truck, gold truck, mobile anti-air, mine layer, bulldozer és APC.

**HEAVY VEHICLE PLANT:** Nehéz járművek állíthatók itt elő, főleg katonai egységek: constructor, scanner, tank, assault gun, rocket launcher, missile crawler.

**AIR UNITS PLANT:** Minden légi csapatrészt szállóhelye: fighter, ground attack plane, air transport, AWAC.

**SHIPYARD:** Itt készül a flotta: corvette, gunboat, submarine, sea transport, missile cruiser, sea mine layer, cargo ship.

**Kiszolgáló épületek:** Ide tartoznak a bányák, az erőművek, raktárak, a védelmi egységek, az utak stb. Ugyanúgy védtelenek, mint az előbbieket, csak gyenge páncéltartásuk van.

**MINING STATION:** Bánya. A legfontosabb alapépület, enélkül semmi sem megy. Miután surveyorunkkal felfedeztük a lelőhelyet, odatelephetünk egy bányát. Ha 7-nél nagyobb a lelőhely értéke, oda már mindenképpen építsünk, már csak azért is, mert általában az alapanyagok csoportosan fordulnak elő. A bánya megépítése után az XFER parancsral nyersanyagot rakhathunk át az erre alkalmas járművekbe. Amelyik alapanyagot igénylő épülettel valamilyen kapcsolatban van, oda automatikusan szállít.

**MATERIALS STORAGE UNIT:** Nyersanyagraktár. Ha túl sokat termelünk, a bánya nem tudja hol elraktározni, tehát ilyeneket kell telepíteni, hogy nagyobb mennyiségeket is felhasználhassunk egy körben, ha több helyen építkezünk, ill. gyártunk. Egy mezőt foglal el.

**FUEL STORAGE UNIT:** Mint az előző, csak üzemanyaggal. Az üzemanyag az erőművek működéséhez kell, nem a járművekéhez (ott ilyen megkötés nincs).

**GOLD STORAGE UNIT:** Aranyraktár. Nemzeti Bank.

**POWER GENERATOR:** Erőmű. 1 egység energiát termel minden körben. 2 egység üzemanyagért. Ez egy bánya, vagy egy gyár működtetéséhez elegendő.

**POWER STATION:** Akár az előző, de XXL-es méretben. 6 egység üzemeltet hat gyárat vagy bányát működtet, a játék későbbi szakaszában elengedhetetlen.

**DEPOT:** Itt láthatjuk el sérült vagy hiányos felszerelésű szárazföldi harci csapatainkat. Arra is alkalmas, hogy felfejlesszük az aktuális technikai szintre az előzőleg gyártott csapatainkat. Négy mezőt foglal, egyszerre hat csapatot képes ellátni. Arra azért figyeljetelek, hogy legalább egy mezőnyi hely legyen a szabad bejáráshoz, különben úgy jártok, mint az egyszeri én, aki buzgón épített, és egyszer csak azon kapta magát, hogy nem tud a depotjához hozzáférni... Az egységeknél van egy *Enter* parancs, így tudunk ide belépni, bent *Reload* az újratöltés, *Upgrade* a fejlesztés, *Activate* a jármű újbóli csatáztatásba állítása.

**HANGAR:** Ugyanaz, mint az előző, csak a légi egységek karbantartását szolgálja. Négy mező, egyszerre négy egység léphet bele.

**DOCK:** Az előző kettő vízi megfelelője. Mind három karbantartó üzemeltet, ergo kapcsolathoz kell lenniük bányákkal, vagy raktárakkal.

**GOLD REFINERY:** Aranyfinomító. A creditünket növeli, amit később fejlesztésre fordíthatunk, például nem kell felfedezni hosszú köröket, hanem az új dolgokat, hanem vásárolhatunk is.

**CONNECTOR:** Ha egy épület nem közvetlenül csatlakozik valamely szükséges nyersanyag-

forráshoz, ezt kell igénybe vennünk. Ez a csőrendszer elvégzi a nyersanyag-, energia- és utánpótlásszállítást. Egy mező. Telepíthető közvetlenül vízre is.

**RADAR:** Nagyon fontos! Segítségével már messziről észlelhetjük az ellenfeleket, földön, vízben és levegőben. Sok védelmi berendezésünk hatótávolsága nagyobb, mint amekkora területet lát, te-

hát lehet, hogy már rég le tudná löni az ellenséget, de nem észleli! Gondolom ezek után nem kell hosszasan eszetelni, milyen kellemes berendezés is a radar...

**ANTI AIRCRAFT:** Légvédelmi ágyú. Lesz vele gondunk bőven – ha az ellenfél... Egy lövésre leszed mindent, szárazföldről viszont könnyen támadható.

**GUN TURRET:** Lőállás, csinos kis ágyúval. Kis hatótávolságú, de erős páncéltartó. Gyalogosok irtására ideális. Kétszer löhet egy körben.

**ARTILLERY TURRET:** Az előző, eggyel nagyobb hatótávolsággal és tüzeróval.

**MISSILE LAUNCHER:** Nöpluszultima. Nagy hatótáv, nagy tüzeró. Sajnos gyenge a páncélja (az előzőekkel ellentétben), úgyhogy érdemes egy Gun Turretet mellé rakni. Csak egyszer löhet egy körben, de az nagyot durran!

**LANDING PAD:** Szükségrepülőter. Sok értelmet nem találtam, mert csak úgy tudjuk vele a repesiket ellátni, ha egy supply truck vagy raktár is akad a közelében.

jelenik az *Upgrade* menüpont, de választ-hatjuk az *Upgrade Air* is, ekkor minden ilyen típusú egységünk fejlődik egy szintet, amelynél a kapcsolat fennáll. A mozgó egységeket a megfelelő karbantartó egységbe irányítva fejleszthetjük tovább.

**TRAINING HALL:** Gyalogságot és lopakodó infiltrátorokat képezhetünk itt ki.

## ÉPÍTKEZŐ, JAVÍTÓ, ELLÁTÓ- ÉS HORDOZÓ EGYSÉGEK

Rossz tulajdonságuk, hogy fegyvertelenek, de jó részük nélkülözhetetlen. Eppen ezért az ellenfél elsődleges célpontjai.

**CONSTRUCTOR:** Nagyobb épületek (4 mezőnyi) építésére szolgál. Bányákat, gyárat stb építhetünk vele, képesen vízben is mozogni. Ha kifogyott belőle az anyag, az X-FER parancsral felvehetünk újat (bármely bányával összeköttetésben lévő épületből) – ez utóbbi megállapítás egyébként minden építő/ellátó egységre igaz.



**BRIDGE:** Híd. Mivel a hollywood nagy részét víz borítja, sokszor szükség lesz rá.

**WATER PLATFORM:** Ha egy bányát vízi nyersanyaglelőhely fölé akarunk telepíteni, először négy ilyen kell lerakni alapul. Alkalmas arra is, hogy egy ilyen bánya mellé légvédelmet és ágyúkat telepítsünk.

**CONCRETE BLOCK:** Betontal, ami átmenetileg feltartóztat(hat)ja az ellenfelet. Sok mekkévé nem nyújt!

**ROAD:** Ut, kétszer olyan gyorsan mozognak rajta a csapataink.

## EMBERI LÉTÉSFORMÉNYEK

**HABITAT:** Lakóblokk. Itt élnek az emberkéink. 3 munkást bocsájt rendelkezésre körönként.

**ECO-SPHERE:** Bioszféra kicsiben. Végző célnak általában az, hogy minél több ilyen építsünk, és az ellenfélétől minél többet romboljunk le. Pontszámunkat is nagy mértékben befolyásolja. 1 munkás kell nekik körönként. Ne felejtjük el az építés után a Starttal bekapcsolni.

**RESEARCH CENTRE:** Kutatóközpont. Nagyon kell! Egy munkás működteti. Itt fejleszthetjük a hatótávot, a tüzeró, az észlelési távolságot – mindent! Természetesen minél több van belőle, annál gyorsabban halad a projekt (hm, kissé manágeres lettem...). Ha kész van egy kutatás, a vele kapcsolatban álló épületre kattintva meg-

**ENGINEER:** Szintén fontos, az egy mezőnyi helyet foglaló épületeket építi fel – így a védelmünket is. Szintén kételtű.

**REPAIR UNIT:** Sérült épületek, járművek javítására szolgál, melyek nem "gyógyulnak" automatikusan. Megépítése után üres, tehát nyersanyagot kell vele felvenni.

**BULLDOZER:** A gép olyan kis csibész, hogy rendszeresen szétlővi a bányáinkat, ahol a romok miatt az esetleg kiváló nyersanyag lelőhelyre nem tudunk újat építeni. Ilyen esetekben forduljunk a bulldozerhez bizalommal.

**SURVEYOR:** Amerre mászkál, felderíti nekünk a nyersanyag lelőhelyeket. Kapcsoljuk bátran Autora, így nem kell vele foglalkozni, csak arra vigyázzunk, nehogy az ellenfél karjaiba fusson.

**SUPPLY TRUCK:** Nyersanyagot szállít épületek, illetve járművek között. Elszigetelt védelmi vagy támadó egységeinket is feltölti lőszerrel.

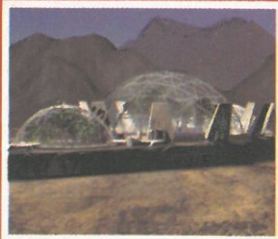
**FUEL TRUCK:** Üzemanyagszállító.

**GOLD TRUCK:** Aranyszállító. Ahogyan az előzőnek, ennek sem láttam sok értelmét, inkább Connectorokkal kössük össze az épületeket/erőműveket a bányákkal.

**ARMOURD PERSONAL CARRIER (APC):** Páncélozott gyalogsági szállító. Kételtű, de vízben (akár a többi) nagyon lassú. Fegyvertelen jászág.

**SCANNER:** Mozgó radar. Nagyobb támadó se-regünk mögé rakjuk be, jó szolgálatot tesz.





## GYALOGÓS EGYSÉGEK

No, ezeket mindenki egy lövésre kinyírja, de seba - megvannak az előnyeik is. Két fajtájuk van:

**INFILTRATOR:** Ez jó kis fickó. Képes arra, hogy megbénítson ellenséges egységeket, de a legfontosabb tulajdonsága, hogy mindaddig

**MINE LAYER:** Az aknáknak megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy az ellenfél nem látja őket. Ezzel a masinával kellemesen betérhetünk mindent, hogy úgy járjon a drága konkurrenciára, mint az egyszeri sétáló a belvárosi parkban, ahová kutyusokat is beengednek. Kicsit óvatosabb lesz a gép, miután ráfutott egy pár ilyenre. Az általa lerakott ak-

gépek és bombázók ellen használjuk. Meg a vadászok ellen is, de az rosszul esik, hogy ha hosszú utat kell megtennie az ellenséges vadász, az fog lőni először. Ugyhogy a miénk el is veszítjük. A leggyorsabb légi egység.

**GROUND ATTACK PLANE:** Az ilyen gépek pilótái viselik azt a dzsekit, amelynek legnagyobb zsebébe kedvenc videokazettát is beletér. Szerencsére vannak rakétái (nem a B52-es "csodakabátjának", a gépnek), így nem kell az elpusztítandó építmény fölé szállni vele, egy pár mező távolságról durrogat. Képes minden felszíni egység megtámadására, így hajókat is elkaphat. Védtelen mindenféle támadással szemben.

**AWAC:** Légi radar. Nem győzöm a radarok fontosságát hangoztatni: mindig úgy szálljunk fel, hogy repülőinket egy ilyen is kísérje, mert az ellenséges vadászokat és légvédelmet már messziről kiszűrhatjuk.

**AIR TRANSPORT:** A leggyorsabb szállítóeszköz, de kicsi a raktere.

Az utóbbi három egység lassabb, mint a vadászgép és mindig mindenki rájuk vadászik.

## TENGERI CSAPATOK

Tulajdonképpen majdnem minden szárazföldi egységnek megvan a tengeri megfelelője, rájuk a fentebb elmondottak úgyszintén vonatkoznak. **ESCORT:** Romboló. Jó radarral rendelkezik, és

**SEA MINE LAYER:** A szárazföldi aknarakó tengeri megfelelője. **SEA MINE-T** rakosgat le vagy szed fel.

**CARGO SHIP:** Supply unit a vizen. Fegyverzetkiegészítésre és nyersanyaggal való feltöltésre egyaránt használható.

## ÉRTÉKELÉS

No megvolnánk. Azt hiszem a változatos és sokszínű palettából mindenki kiválaszthatja a neki legmegfelelőbb rombolóeszközt. Ami azt illeti, leginkább védekezni fogunk, mert a gép bosszantóan jól játszik. De ez sohasem jelent problémát, hiszen mi értelme lenne egy olyan játéknak, amin két nap alatt végigrohanunk? Tippeket azért nem adok, mert az elején leírtam, hogy a Tips menüpont alatt nagyon sok jótanács pihen, egy kis szótárazással (vagy anélkül) mindenki lefordíthatja magának – másrészt egy párat említettem a leírás közben is. Talán csak annyit mondanék, hogy a legjobban mindig az általunk belátható területre helyezük a hangsúlyt, mindig legyen egy radarral felszerelt egységünk. A bal oldalon levő kapcsolók közül ajánlatos a scant és a range-et bekapcsolni, valamint a rácsot sem árt hat. A survey-t csak akkor engedélyezzük, ha éppen bányát installálunk, mert különben elég zavaró.

Értékelés? Kérem szépen, így kell kinéznie egy stratégiai játéknak '97 elején. Kifűző grafika, csodálatos átvétel képsorok és videók, nagyszerűen megrajzolt menük. Az animációk se rosszak, egy ilyen stílushoz pont elegendő. Legnagyobb nyílásban fantasztikusan néz ki a házis. Csillagnak villognak a fények, animálnak a gépek stb. (Igy ugyan nem lehet átfájni semmit, de szép.) Az állóképek is remekül kidolgozottak. A zene felejthető, de legalább nem idegesítő, a digitális hang és a zörejek viszont jók. 15 megarammal élethe lép az enchanched graphics kapcsoló, ez a külső csiszol még egy kicsit. Végül, de nem utolsósorban: mivel jól játszik a gép, egy-egy menet 6-7 órán át is tarthat – és akkor még ott van a rengeteg kézreszabható funkció, a multiplayer lehetőségek. Legnagyobb elismerésünk szálljon az Interplay felé...

K.Z.



láthatatlan, amíg egy ellenséges infiltrator vagy infantry fel nem fedezi! Kiválóan használható az ellenfél észrevétel nélküli megfigyelésére. Dojjunk le repülővel egy párat, majd amikor pl. légierővel támadunk, bénítsuk meg (Disable) az ellenfél légvédelmét, gyorsan lőjük ki azokat repülővel, aztán mehet a rájuk (Kacagni csak mi fogunk...) Képes az önálló fejlődésre, tapasztalatszerzésre, ha már veterán státuszban van, megpróbálhatunk elfogni ellenséges egységeket is. Ez sajnos nem mindig sikerül, ha kudarcra jár, szó szerint lőttek neki...

**INFANTRY:** Mezei gyalogos (hazookával, panzerfausttal és még több nyelven is beszélnek). Elég jól támad, ha csak ellenséges infiltratorok kiiktatására használjuk.

## SZÁRAZFÖLDI CSAPATOK

Igen unszimpatikus tulajdonságuk, hogy vízi közlekedésre képtelenek, és mivel a játék nagy része tengerekkel szabdalts bolygókon játszódik, ez elég idegesítő tud lenni.

**SCOUT:** Most mindjárt meg is hazudtolom az előző mondatomat, mert ez (de csak ez!) éppen kétféle. Egyebiránt egy felderítő jármű, gyenge páncéllal, de nagy mozgásszabadsággal és látótávolsággal. Azért soroltam a fegyveres erőkhöz, mert képes támadni is. Bár gyenge a fegyvere (mint egy gyalogosé). A játék első szakaszában azért tud nagy zavart okozni.

**MOBILE ANTI-AIR:** Mozgó légvédelmi ágyú. Gyenge a páncélzata, de kísérje mindig legalább egy ilyen a kalandozó hadjáratunkat, mert különben jön az égi áldás! Bázisunk védelmére is kitűnően használható.

na a **CAND MINE.** Nemcsak lerakni, észlenni és felszedni is tudja őket.

**TANK:** No comment. Erős páncél, de kis hatótávolság, nagy tüzerő, de kis sebesség a jellemző.

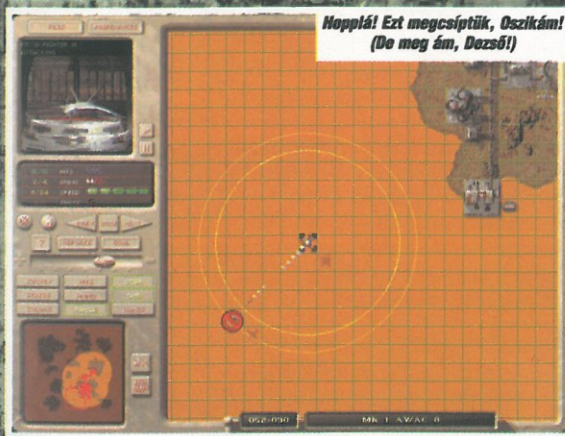
**ASSAULT GUN:** Rohamlöveg. Gyostüzelő ketyere, jó messzire, közepes erővel lő, de nagyon gyenge a páncélja. Elég gyors is. Épületek és védtelen egységek ellen kiváló.

**ROCKET LAUNCHER:** Szigorú tűz, ráadásul a célponttól két mezőre levő minden egységet hat a rakétája. Nagyobb csapatok ellen ideális. Sajnos a páncélja elég gyengus.

**MISSILE CRAWLER:** A jó öreg orosz Katyusa XXI. századi változata. Ugyanazt tudja, mint a mozgásképtelen változat: messzire és nagy hatással lő. Gyenge a páncélja, és ha egy körben már mozgott, akkor nem lehet (ez nagyon nem jó).

## LÉGI CSAPATOK

Rendkívüli mozgékonyság miatt a hadviselés fő eszközei. Sajnos a légvédelmi ügy teszedgetni őket, mintha agyaggalamb lövészetet rendezne. **FIGHTER:** Vadászgép. Az ellenfél légierejét elég erőteljesen képes megtizedelni. Főleg AWAC



képes a repülőket levadászni az égből. Nélkülözhetetlen kelléke egy nagy flottának.

**CORVETTE:** Nagy sebességű romboló. Minden tengeri egységet be tud támadni, de fő erőssége a tengeralattjárók elleni hadviselés.

**GUNBOAT:** Ágyúszázad, a tank megfelelője vizen. Ugyanarra is szolgál: az ellenséges flotta sorainak ritkítására, illetve partközeli földi célpontok elpusztítására. Nagyon erős, közepes hatótávolságú a fegyvere.

**SUBMARINE:** Tengeralattjáró. Kis szemét. Csak a corvette, a ground attack plane és más tengeralattjárók képesek észrevenni. Ellenfelünk hajóhadja könnyen feledésbe és hullámsírba merül a segítségével.

**SEA TRANSPORT:** 6 szárazföldi patkány szállításra képes tengeri medve. Övni kell a szelltől is. **MISSILE CRUISER:** Rakétacirkáló, komoly járgány. Közepes páncélzat, nagy hatótávolság, erős fegyverzet. Ha 4-5 ilyen közeledik, es nincs mivel megállítani, szívatjuk a fogunkat.

M.A.X

Kiadja:  
Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486DX66, 8MB, SVGA, 2xCD, 5B

✓ Sok és ráadásul variálható küldetés • a gép is kemény ellenfél • hosszú partik

94%

Proteintől dagadó izmok, homlokra festett fekete tigriscsíkok, terepszíni buggyos gatyák, honkongi túlélőkések, maximum 40-es IQ-ról árulkodó tekintetek. Nyilván mindenki látott már egy pár kommandósfilmet életében. Ha egy ilyen 5-10 éves gyermek megnéz, akkor aznap este nagy valószínűséggel nem a matchboxairól fog álmodni, sokkal inkább arról, hogy a "tökre jó fej hős"-t utánozva holnap bemegy az oviba/suliba és péppé lövi Klári néni/a kémiantanárát/meg aki él és mozog. Ugyan idősebb korban az ember elfut, ha kommandósfilmes pereg a vásznon, de vannak, akik örökké gyermekek maradnak, illetve kisebb genetikai hibákból adódóan szeretnének naponta legalább 3-4 emberben felejtetni egy túlélőkést. Nekik készült a Wages of War címet viselő New World Computing játék. Na jó, egy kicsit túloztam, hiszen aki egy kicsit szereti a haditechnikát, az szívesen játszott vele.

Fegyverarzenálunk kiválasztása igen humorosan különböző katalógusokból történik és faxon rendeljük meg (órás!). Az első pár küldetésnél még elég szegényes a kínálat, nemegyszer mosolyogtam, amikor a csintalan "Abdul (...) Fegyvertárra"-ban megláttam az "elfogyott" vagy a "hamarosan érkezik" feliratot, de ne aggódjunk, később mindent használhatunk. Egyébként Abdul árulja az izraeli gyártmányú UZI-t és No14.-es gránátot is – úgy látszik, sikerre vezettek a palesztinai béketárgyalások. Ugyanis a játék a jövőben játszódik (2001-ben kezdünk), de semmilyen olyan fegyvert nem találtam, ami erre utalna, csak a mai gyilokokkal rendelkezünk. Nemcsak löfegyvereket, hanem késeket, páncélöklőt és kiegészítő felszereléseket is vehetünk, úgymint: ejtőernyő, időzített bomba, drótvágó olló, orvosi cuccok, mackóbontó felszerelés, különböző nem-mindig-golyóálló mellények. Az egész-

keres végrehajtásának esélyei, és speciális feladatoknál a célról kapott fotó is szerepel. Ezt a borítékot a küldetések közben is bármikor átválthatjuk. Amennyiben nem önállóan, hanem teljes campaignt játszva megyünk végig a küldetéseken, rendkívül fontos lesz a pénz szerepe: figyelniünk kell arra, hogy a kiadások fedezzék a bevételeket, mert könnyen legatyásodhatunk, vagy egy-egy küldetés sikeres befejezésével sem kerestünk semmit és esetleg nekünk embereket is veszítettünk.

Magá a játék egy jól ismert sé mára épül: az idősebbek emlékezhetnek 64-ről a Laser Squad nevű



Jaj! Anaxom otthon felejtettem a drótvágó ollót

# WAGES OF WAR

## THE BUSINESS OF BATTLE

Ha a fentiekből nem derült volna ki, egy szabadúszó kommandócsapat irányítását kell ellátnunk, úgy üzleti, mint harcászati téren. Nem véletlenül írtam, hogy szabadúszó, ugyanis nem mindig a "jó" oldalon állunk – sokszor kell szabotórakciókat végrehajtanunk, és erős a gyanúm, hogy a szérfnyító felszerelés sem nyomdahiya folytán került bele a megvehető cuccok katalógusába. A játék címe is erre utal, itt ugyanis (majdnem) minden a pénz körül forog: a rendelkezésünkre álló tőkéből veszünk fel embereket, vásárolunk fegyvereket és az elvégzett munka honoráriumát is vastag bankkötetekben mérhetjük. Ergo nemcsak a pusztításon van a hangsúly, hanem egyfajta menedzselési feladatot is el kell látnunk, szóval nem árt, ha elővesszük a szekrény tetején porosodó Gazdálkodj Okosan!-társasjátékunkat és a monitor mellé helyezzük into jelként. Végső célunk az, hogy mi váljunk a leggazdagabb kommandócsapattá a világon – de ehhez az összes küldetést teljesíteni kell.

Természetesen ránk három a nem mindig szentéletű zsoldosok toborzása. (Van egy magyar is! A fedőneve Gipsy boy – na azért itt még nem ilyen súlyos a helyzet...) Igen változatos a paletta, mind a nemzetiséget, mind a tudásszintet és tapasztalatot illetően. Természetesen a gyengébbik nem is képviselteti magát, bár ez a jelző itt sokszor elhanyagolható.

ségügyi ládikó és a mellények kivételével ezek majdnem mindig küldetésről függően vásárolható dolgok.

A feladatokról: 16 küldetésünk van, melyeket lejátszhatunk egyenként (ilyen esetben nem kell törődnünk a pénzzel, a kezdő összeg bőségesen fedezi a kiadásokat) vagy egymás után sorban is. Mielőtt bárki elhamarkodottan felkiáltana, hogy ez kevés, pár évet hallgasson meg. Mindegyik küldetés igen változatos terepen játszódik, teljesen különböző céllal és más-más emberanyaggal. Plusz egy jőpont, hogy ha kétszer is végigfutunk egy misszió, az ellenfelek helyzete változik, nem tudunk vaktában elhajítani egy gránátot, tudván, hogy ott bővik meg a gazfickó. A teljesítendő cél változatos, van itt minden: túsmentő akció, szabotázs egy olajvezetékrendszer ellen, fontos iratok megmentése egy lezuhant repülőgéproncok között, támadás egy ellenséges bunker ellen, stb. – szóval nem fogunk unatkozni. Egyszerre maximum nyolc embert vethetünk be. A teljesítendő feladatot az érte fizető megbízótól kapjuk videotelefonon, de rendelkezésünkre bocsát egy borítékot is, melyben a feladat leírása, a helyszín térképe, a lehetséges ellenfelek száma, a feladat si-

kitűnő programra, de PC-n is volt már ilyen irányú próbálkozás pár éve a Sabre Teammel. A lényege, hogy a játék körökre van osztva, minden játékos rendelkezik egy bizonyos mennyiségű akcióponttal (továbbiakban AP). Minden egyes tevékenység elvégzése bizonyos mennyiségű AP-ha kerül, ha ez elfogyott, játékosunk abban a helyzetben marad, amit utoljára kiadott parancsunk diktált neki. Különösen akkor kellemetlen a szituáció, ha szemben állunk az ellenféllel, le akartuk löni, de nem találtuk el, az AP elfogyott – mi pedig tágranyit szemekkel és laza löállást felvéve várhatjuk a következő körben testünket kettéfűrészelő sorozatot. Az irányítás teljesen egérvézérelt, az ikonok jelentését boncolgatni pedig triviális lenne (hasadó ember, futó ember, célkereszt, elsősegély doboz – mit jelenthetnek?). A játéktér 3D-s megjelenítésű, ebből következően a föld alatti vagy épületen belüli területeket csak akkor láthatjuk, ha már bementünk az ajtón vagy esetleg benéztünk az ablakon. Szándékosan területet és nem eseményt vagy ellenfelet írtam: ha csapatgagnak nem látja az ellenfelet, mert valamilyen terep- vagy berendezési tárgy takarja, akkor az a képernyőn sem jelenik meg (még ha egy helységben is vagyunk vele!). Olyan eset is előfordul, hogy az egyik emberünket meglövi a gép, de nem tudunk válaszolni a támadásra, mert soron következő játékosunk látóterén kívül esik, ezért nem foghatjuk célkeresztbe. Azért egy kicsit áz lehet vágni a gépet, mert ha megjegyezzük, hogy hon-

nan jött a lövés, és közeli emberünkkel vaktában odahajítunk egy gránátot, kicsit elmegy a kedve a durrogatástól. Itt, a hasonló programoktól eltérően, egy körben nem az összes, hanem csak az egyik csapatgagnunkkal tudunk lépni (a gép is), és így nehezebb kombinálni. Sérült embereink önmaguk vagy társaikat meg tudják gyógyítani (ha van náluk egészségügyi ládikó – és a bevásárlásnál nekünk kell rá figyelni, hogy legyen). A súlyos sebesültek mozgásképtelenek, de egy jópofa opció segítségével nálunkra kapva kimenekíthetők a tűzvonalból. Ellentétben a filmmel, ilyenkor nem írhatjuk ki a hátralevő ötven ellenfelet, mert ilyenkor lövésképtelenek

vagyunk. Ha valaki még kissé járattan lenne a hullarablás nemes tudományában, itt fejleszheti ilyen irányú képességeit, sőt, sokszor egyenesen szükség lesz rá, ugyanis fegyvereink egy része könnyen besül vagy tönkremegy. Az időt is jelzi a program (néhány küldetésnél időlimittel nehezíti), de ez csak akkor telik, ha mozgunk, amíg a parancsokat kiadjuk, addig nem. Néha egy komolyabb küldetés hosszú órát is eltarthat. Sikeres teljesítés esetén megkapjuk a pénzünket, akik elbuknak, azokra a nem mindig fájdalommentes halál vár.

Az operációs rendszer a mai trendnek megfelelően a WIN95. Grafika 640x480 256 színnel, nagyobb színmélységben nem is hajlandó elindulni. A manapság divatos agyonrenderelt, lépten-nyomon FMV-vel cicomázott stufok után egyébként egészen üdítő ez a klasszikus Amiga-stílusú megvalósítás, itt ugyanis minden rajzolva van. Mindenesetre örülhetünk, hogy egy humorral fűszerezett, gondolkodást is igénylő stratégiát, nem pedig egy újabb tucatjátékot látunk.

K.Z.



Két kis huncut a két ajtó mögött

wages of war

Kiadja:  
NWC

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486 66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, WIN 95

✓ Sok humor • könnyű irányítás • élvezetes játék • változatos küldetések  
X lehetne jobb a zene  
• néha kissé vontatott

72%



Már nem is emlékszem arra a múlt ködébe vesző napra, midőn igazán színvonalas és eredeti ügyességi játéknak örülhettek a PC-tulajdonosok. Netán bennem volna a hiba, és a szerkesztőség megszentelt falai között egyre gyakrabban felbukkanó PlayStation-, illetve Saturn-stuffok miatt nem tudom kellőképpen értékelni a Lion Kinghez hasonló platform-borzadályokat? Meglehet, de szerény véleményem szerint az igénytelenebbnél-igénytelenebb konzol-átiratok mindent elsöprő

dolgokat sejtetett. Egy szó mint száz: sokat vártam a Tomb Raidertől – de még így is messze felülmúlta várakozásaimat.

### LARA CROFT - INDY UTÁN SZABADON

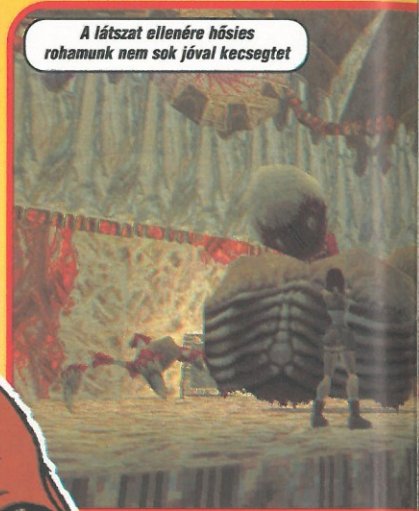
Steven Spielberg nagyszerű filmje, s annak főhőse annak idején műfajt teremtett. Az "Elveszett Frigyláda Fosztogatói"-ból megismert borostás, érdes humorú és keményöklű régész/kalandor

az nevéből is gyanítható: NŐ! Illetve a CD-ROM Magazine-t idézve: "Minden idők legszexisebb videojáték-karakteré". Hát van benne valami... Igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező hősnőnk mozgása több mint 5000(!) képkockából áll össze, tehát minden mozdulata egyedi és határozottan nőies (bár mondjuk amikor egy smasszer-karabéllyal mellbelső egy gorillát, már nem is annyira...).

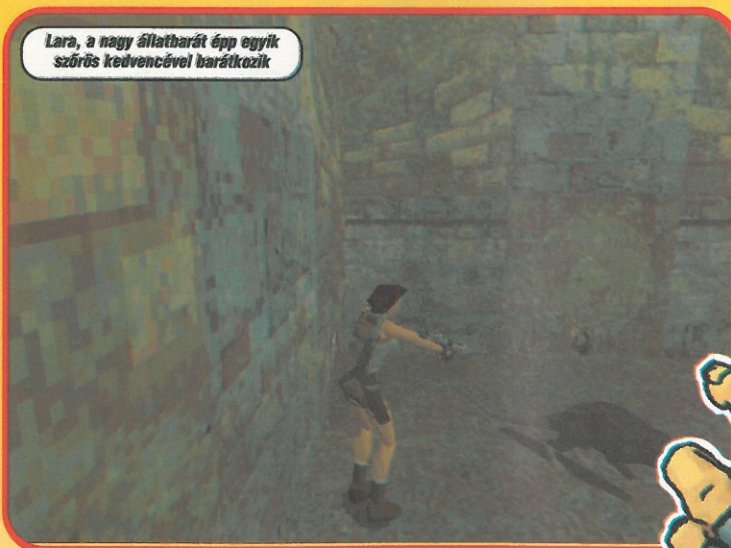
Lara amúgy egy angol nemesi család kissé deviáns hajlamokkal megáldott sarja, aki már fiatal korában megcsömörlök a burzsoázia diszkrét bájától. 21 éves korában repülőgépbalesetet szenved a Himalája fölött (tipikus...), s az elkövetkezendő eseménydús hetek során rá-

döbben: igazán a vadonban érzi magát otthon, mindenféle elveszett relikviák után túrva. Nyolc éven át űzi ezt a nem épp elnőiesedett szakmát, midőn szembe kerül élete legnagyobb kihívásával:

A látszat ellenére hősies rohamunk nem sok jóval kecsegtet



Lara, a nagy állatbarát épp egyik szőrös kedvencével barátkozik



áradata is ludas a dologban. Egy-két üdítő színfolt, mint a Dragon Heart vagy az Ecco The Dolphin ugyan akad, de az összkép ennek ellenére elég siralmas volt. Egészen a Tomb Raider megjelénéséig.

Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a 3D ügyességi játékok történetében a Tomb

legalább olyan jellegzetes sztereotípiá lett, mint az M60-ast pisztolyként forgató Rambo. Hogy ez mennyire használt szegény Indy legendájának, nos...mindenki döntse el maga. Jómagam már az Indiana család

A hölgyek ezúttal nem iszaphírközésre készülnek



vs. Afrika Korps meccs igen furá kimenetelétől is lefáradtam, a főlöttebb igénytelen

Raider új fejezetet nyitott. Már a külföldi magazinok tömjénszagú cikkeit olvasva sejteni lehetett, hogy a mostanság nem túl jó hírnévnek örvendő Core programozói ezúttal igazán maradandót alkotnak. Az, hogy a program napok alatt az eladási listák élére ugrott, szintén nagy

TV-sorozatok és B-kategóriás koppintások végeláthatatlan soráról nem is beszélve.

A Core programozói a történet menétét tekintve nem szakítottak a hagyományokkal, viszont végre egy eredeti főszereplőt kreáltak. Lara Croft ugyanis, mint

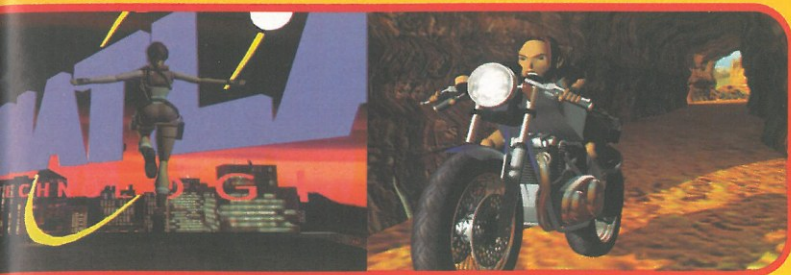
egy mágikus ereklye felkutatására fogadja föl egy titokzatos cég.

### KÜLSÍN

No igen, ezen a témán hosszan el lehetne rá-gódní. A csodálatosan finom texturákat vagy a folyamatosan változó kamerállásokat hosszú hasábokon át méltatnám, de Zolee ebben galád módon megelőzött (az egyik régebbi 576-ban megjelent előzetesre célok). Kétszer ugyanazt leírni meg teljesen fölösleges, a mellékelt képek úgyis magukért beszélnek. Egy örvendetes tényre azért felhívnam mindenki figyelmét: a Tomb Raider – ha csökkentett ablakméretben is – élvezhető sebességgel fut egy "mezei" Pentiumon még nagy felbontás mellett is. Az előzetesekben oly sokat emlegetett váltakozó kameraállásokkal viszont nem sikerült teljesen megbarátkoznom. Harc közben ugyanis nem egyszer







igen fura szemszögből látjuk a cselekményt, ellenfelünk sokszor rajta sincs a képernyőn. Ennek ellenére a program gyönyörű és tökéletesen játszható – aki nem hiszi, járjon utána. Vagy pórul.

### KALANDOK FÖLDÖN, VIZEN ÉS LEVEGŐBEN

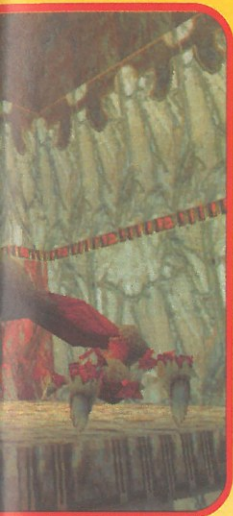
A fenti cím szó szerint értendő, mivel a Tomb Raider 16 különböző pályáján a zegzugos barlangoktól kezdve a víz alatti folyosókon át egészen a szédítő szirtekig mindenféle és fajta helyszínt bejárhatunk. Eleinte a játék még nem teszi különösebben

nyomva Lara megpróbál megkapaszkodni az áhított landolási zóna peremében. Szerény véleményem szerint a játék tán legszebben kidolgozott része, amikor hősnőnk a semmi fölött lógva szép lassan felhúzza magát, vagy elkezd függedszkezdve oldalazni...

A harc már némileg egyszerűbb dolog, a Space-szel húzhatjuk elő fegyverünket, és a Ctrl billentyűvel zúdíthatunk golyózáport a legközelebbi ellenfelünkre. A nagyobb tűzgyorsaság végett érdemes a Ctrl-t folyamatosan lenyomva tartanunk, bár célpontunk likvidálása után egy rövid időre térjünk át egyes lövésekre, különben Lara továbbra is a tetemet lövi. Védekezni leginkább szapora ugrálással illetve néhány jól időzített tigrisbukfencsel tudunk (End).



Ezen a sziklafalon felugrálva jutunk el a Dinoszaurosok Földjére



# TOMB RAIDER

próbára ügyességünket, de a későbbi szinteken már a rutinos konzoljátékosok is vért fognak izzadni. Az irányítás egyébként nem túl bonyolult, noha a vilámgyorsan ránk rontó ellenfelek gyűrűjében jómagam nem mindig találok meg a megfelelő billentyűket. Ha már a billentyűknél tartunk, néhány apróságot azért megemlítenék.

Kalandjaink során a legtöbb gondunk az ugrálós részekkel lesz. Az igazán magas helyeken épp ezért érdemes sétára váltani (Shift+iránybillentyű), mivel ilyenkor egy-egy merészebb manőver után sem eshetünk le. A legtöbbszor elég ezzel a módszerrel kicentizni az ugrást, de néhány távolabbi platform eléréséhez még ez sem elég. Ilyenkor sajna nekifutásból kell próbálkoznunk, ami nem egy veszélytelen dolog. Ha még ez se lenne elég az üdvösséghez, akkor ugrás közben az akció-gombot (Ctrl) le-

Zárszóként csak annyit jegyeznek meg, hogy érdemes kibróbálni a Lara's Home névre hallgató gyakorló pályát. Itt a túl sűrű elhalálozások veszélye nélkül sajátíthatjuk el a játék irányításának alapelemeit.

### NÉMI KONKRÉT SEGÍTSÉG

- Sokszor fogunk hatalmas, kocka alakú kötömbökkal találkozni, amiket a Ctrl billentyűvel tologathatunk (hmmm, ennyit a gyengébbik nemről). Ezekhez a sajátos képződményekhez kapcsolódik a legtöbb logikai feladvány, bár ezek bonyolultsága csak a legritkább esetben haladja meg a "toljuk oda a követ, másszunk rá majd ugorjunk fel" színvonalat (a különféle kapcsolókkal már sokkal inkább meg fog gyűlni a bajunk).
- Az első néhány pályán még aligha



fognak a szorványosan előforduló farkasok túl sok fejtörést okozni, de a gorillák illetve oroszlánok felbukkanásával már kezd a dolog komolyra fordulni. Ezeket a kedves kis állatkákat kiskaliberű pisztolyainkkal már elég sokáig kell sorozni, a kalandozásaink során talált komolyabb fegyverek lőszerutánpótlása pedig elég esetleges. Eme problémát két módon orvosolhatjuk: takarékoskodunk a lőszerrel (ez mondjuk már a Don-kanyarnál se jött be), illetve egy apróbb családhoz folyamodunk. Egy lépés sétálva (Shift) előre, egy hátra, háromszor forduljunk körbe az óramutató járása szerint, majd hátraszaltó – s lőszergondjaink jó időre megoldódnak. (Ha a szaltót előre hajtjuk végre, akkor a következő szintre ugrunk – ld. előző számunkban a Cinkelt Lapokat –, de mindkét cheat csak akkor működik, ha a szaltó végrehajtására van is elegendő hely).

- Az egyre durvuló ellenfelek kapcsán megjegyezném, hogy túlnyomó többségük nem rendelkezik a magasba ugrás áldásos képességével, amit mi maximálisan ki is használhatunk. Négylábú testvéreink magasból való lemeszárlásának művészetét egyébként a Colosseumban fejleszthetjük majd tökélyre, de a töb-



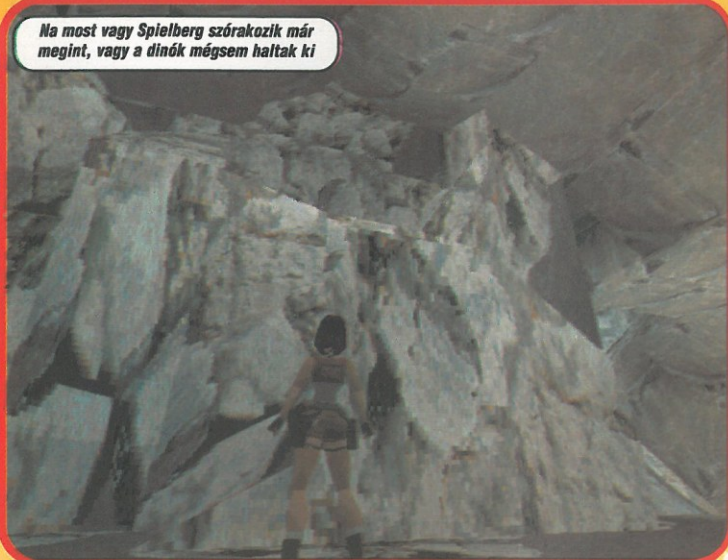
Íme az 1. sorszámú bérgyilkos. Vele még nem különösebben nehéz elbánni

bi pályán is jó hasznát vesszük majd e sportszerűtlen taktikának.

● A Tomb Raider legfontosabb szabálya: mindig, mindenhol alaposan nézzünk körül (a numerikus 0-val és a kurzorbillentyűkkel tudjuk fejünket forgatni). Néhány, a játékmenet szempontjából létfontosságú részlet ugyanis valóságosan beleolvad a háttér textúrájába, míg másokat az avatatlan szem csak díszítésnek lát. Ez a sűrű különösen igaz, ha kis felbontás mellett játszunk –

kezdtem a programozók nemi életével kapcsolatos találgatásokba kezdeni. A platformokkal teli nagyteremben találunk öt kapcsolót és négy zárt ajtót; ezekkel két vidám, szitkokban gazdag órát töltöttem. Végül egy ügyességi játékokban jártas kolléga világosított föl, hogy a zárt ajtók fölötti öt apró jel a kapcsolók állását jelzi. Ehhez képest az, hogy az ezüstrodákat a Midas-szobor letört kezében kell arannyá változtatni, már egész könnyű feladvány.

Ha most vagy Spielberg szórakozik már megint, vagy a dinók mégsem haltak ki



ilyenkor szemkifolyásig kell kutatnunk a fondorlatosan elrejtett hasadékok vagy lyukak után. Jómagam az alábbi helyeken akadtam el hosszabb-rövidebb időre:

**Lost Valley**

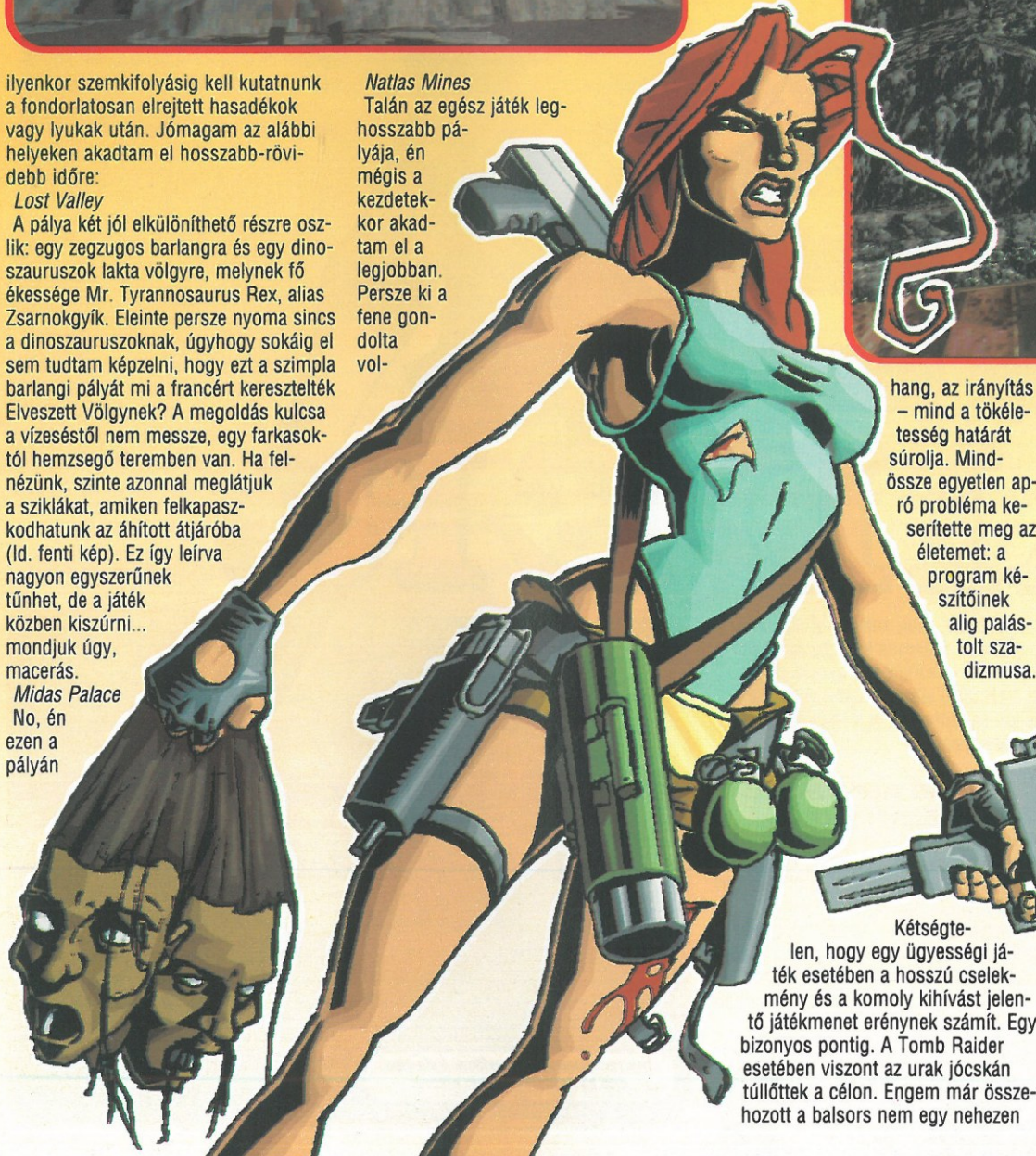
A pálya két jól elkülöníthető részre oszlik: egy zegzugos barlangra és egy dinoszauruszok lakta völgyre, melynek fő ékessége Mr. Tyrannosaurus Rex, alias Zsarnokgyík. Eleinte persze nyoma sincs a dinoszauruszoknak, úgyhogy sokáig el sem tudtam képzelni, hogy ezt a szimpla barlangi pályát mi a francért keresztelték Elveszett Völgynek? A megoldás kulcsa a vízeséstől nem messze, egy farkasoktól hemzsegő teremben van. Ha felnézünk, szinte azonnal meglátjuk a sziklákat, amiken felkapaszkodhatunk az áhított átjáróba (ld. fenti kép). Ez így leírva nagyon egyszerűnek tűnhet, de a játék közben kiszűrni... mondjuk úgy, macerás.

**Midas Palace**

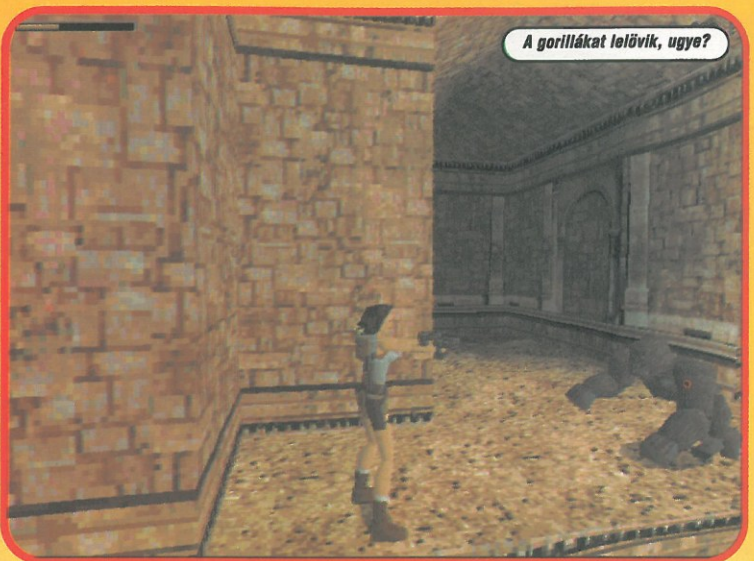
No, én ezen a pályán

**Natlas Mines**

Talán az egész játék leg-hosszabb pályája, én mégis a kezdetekkor akadtam el a legjobban. Persze ki a fene gondolta volna!



A gorillákat lelövök, ugye?



na, hogy pont a kis vízesés mögé kell benézünk (ld. kép)... Egyébként a TNT-s ládák felrobbantása a végső siker kulcsa.

Az, hogy a Tomb Raider egy egészen kivételes játék, az eddig leírtakból gondolom kiderült. A grafika, a

végigjátszható anyaggal, de ez valami brutális... Először is néhány pálya mind nagyságát, mind pedig nehézségét tekintve túllép a jóízlés határain. Ezt így magában még talán el is lehetne viselni, de a játék hosszú. Embertelenül hosszú. Lehetetlenül hosszú. Túl hosszú.

Itt még a vízesés sem az, aminek elsőre látszik



hang, az irányítás – mind a tökéletesség határát súrolja. Mindössze egyetlen apró probléma keserítette meg az életemet: a program készítőinek alig palástolt szadizmusa.

Egy szó mint száz, a Tomb Raider még a legnyugodtabb természetű játékosokat is az idegösszeroppanás szélére fogja sodorni. Ennek ellenére a játékot mindenképp ki kell próbálni, mivel ennél jobb ügyességi játékkal számítógépes pályafutásom során még nem találkoztam. És az a gyanúm, hogy jó ideig még nem is fogok...

T.J.

**tomb raider** Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG 6  
 JÁTSZHATÓSÁG 6  
 SZAVATOSSÁG 6  
 ÉNEBONA 6

PGO, 8MB RAM, 2xCO, 5VGA

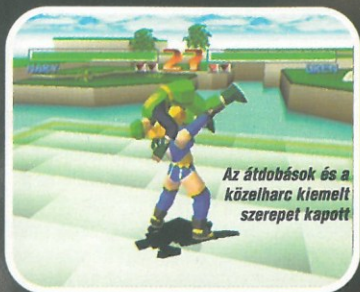
- ✓ Szinte minden téren tökéletes
- ✗ Gyenge pontja egyszerűen nincs

**95%**

Kétségtelen, hogy egy ügyességi játék esetében a hosszú cselekmény és a komoly kihívást jelentő játékmenet erénynek számít. Egy bizonyos pontig. A Tomb Raider esetében viszont az urak jócskán túllőttek a célon. Engem már összehozott a balsors nem egy nehezen

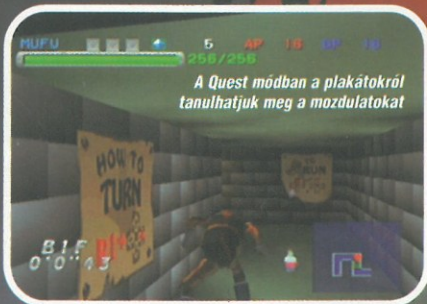
# A POFONOK LEGÚJABB VÖLGYE!

A PlayStationre készült 3D-s verekedős játékokkal immár lassan Dunát lehet rékeszeni. A Tekken 1-2 megjelenése óta számtalan más cég próbálkozott jobb és szebb bunyós anyag kiadá-



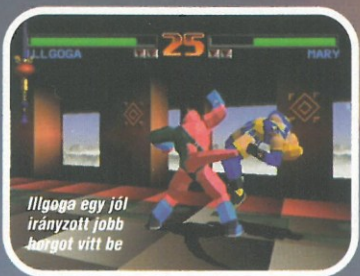
Az átdobások és a közelharc kiemelt szerepet kaptak

sával több-kevesebb sikerrel – de inkább kevesebbel. Amikor elsőként töltjük be a Tobal No.1-t, bizonyára a következő kérdések merülnek fel bennünk: Mi ez? Mit akarnak itt texture borítás nélküli poligonokkal, s ilyen hátterekkel? De hát, egyáltalán ki csinálta ezt a játékot? Azután ez utóbbi kérdésre keresve a választ, a dobozra pillantva a Squaresoft emblémáját fedezhetjük fel. Akik már járatosabbak a videojátékok világában, azok már ennyiből tudhatják, mi a dörgés: akármennyire is más az első benyomásunk,



A Quest módban a plakátokról tanulhatjuk meg a mozdulatokat

ennek egy jó játéknak kell lennie! A Squaresoft ugyanis az a cég, aki eddig főként a Nintendoval karöltve olyan játékokat adott ki, mint a Chrono Trigger, vagy a Final Fantasy-sorozat, tehát elsősorban az RPG-k világában van otthon. A cég ezúttal sem hazudtolta meg magát, de erről majd később. Először is nézzük mit kapunk, ha indítunk egy bajnokság üzemmódot.



Illoga egy jól irányított jobb borgót vitt be

## TOURNAMENT MODE

Hogy folytassuk a gondolatmenetet, kapunk nyolc darab harcost, köztük két nőneműt, két idegen lényt és egy robotot. A szereplők egytől egyig olyanok, mintha egy anime filmből léptek volna elő, ami nem csak a formatervezésüknek köszönhető, hanem annak, hogy nincs rájuk texture borítás. Sima, Gouraud shaded poligonokból állnak. Ez talán túlságosan is egyszerűnek tűnhet, ám a mozgás kárpótol minket bőven, hiszen ennek az egyszerűségnek köszönhetően a szereplők mozdulatait ultra simán, 60 képmásodperces gyorsasággal animálja a gép. És mennyi mozdulatot! Minden egyes szereplő mozgását külön-külön emberről digitalizálták, ezért minden szereplő, egyéni, karakterre szabott mozgásstílust kapott. A programnak már az irányítása sem teljesen szok-

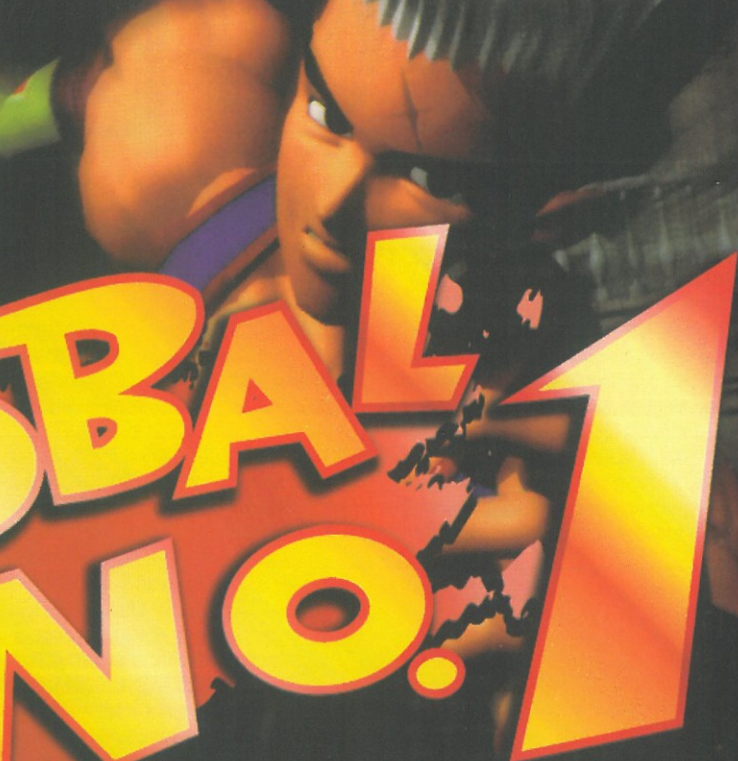
ványos, lévén, hogy mindössze három (különböző hatásfokú) támadó gomb van, valamint egy blokkolás és egy ugrás gomb. Igen, jól értették, ugrás gomb, a keresztet kizárólag a mászkálásnak tartották fenn. Az irányító segítségével tényleg 3D-ben irányíthatjuk a karakterünket, küzdelem közben tudatosan megkerülhetjük az ellenfelet, megpróbálhatunk a háta mögé kerülni. A többi verekedős játéktól eltérően sokkal nagyobb szerepet kapott a közelharc. Az átdobásoknál például elképesztő mennyiségű variáció áll a rendelkezésünkre. Egy példa: az idegen Illoga ellen küzdve ha szemből kapjuk el (R1+négyzet), egy sima átdobással

próbálkozhatunk, ha oldalról, akkor a kezét csavarhatjuk ki, ha pedig hátulról, akkor a farkánál fogva pörgethetjük meg. A speckókat sem mértek szűkmarkúan, még akkor is, ha a Tekken2-vel azért mennyiségileg nem állják ki a versenyt.

A mezőny végigverése után természetesen nem hiányoznak majd a főellenségek sem, és ha velük is végeztünk, egy-egy haver ellen is kiállhatunk, hiszen természetesen a VS mód is benne van a programban. Nos, ez az a pont, ahol a szokásos verekedős játékok elemzése befejeződik, ám ebben az esetben itt következik az, amire már az előbb utaltam: a Squaresoft még egy ilyen bunyós játéknál sem lett hűtlen az RPG-stilushoz.

## QUEST MODE

A játék harmadik üzemmódja a Quest Mode, ahol választanunk kell egy szereplőt, s kisebb labirintusokban kalandozhatunk, különböző küldetéseket teljesíthetünk, szám szerint ötöt. A kezdő helyszínről teleportok visznek minket az igazi küldetések helyszínére, igaz először csak a gyakorlás teleportja áll nyitva. (Hogy később ez ne forduljon elő újra, a gyakorlás teljesítése után – és természetesen az egyéb küldetések teljesítése után is – ne felejtünk el az Options-menüben a Memory Card-nál állást menteni.) Kiválasztott hősünket a teleport a kívánt labirintusba röpteti, ahol rögtön az elején szövegesen kapjuk meg, hogy mit kell majd keresnünk. Szótárazással azonban ne fárasztassa magát senki: mindig csak annyiról van szó, hogy a pálya végi főellenséget kell megkeresni, és legyőzni. A labirintusok cseppet sem rövidiek, liftekkel vannak tele, és persze haszontalan elágazásokból sincs hiány. Gyakorlásnál érdemes a plakátokat elolvasni, ezekről ugyanis fontos, és alapvető mozdulatokat tanulhatunk meg, mint például hogyan kell futni, vagy ugrani. A labirintusban persze ellenfelek is fognak kószálni, az ő "szóbaikat" gyakran csak tüzek fogják jelezni. Ha megközelítjük őket, az ajtóik lezárulnak, menekülni már nem lehet, csak küzdeni. Mindenféle óriáspatkányok, vakondok, és robotok fognak ránk támadni, a pályák végén pedig a Tournament Módból már ismerős főellenségek várnak ránk. Ennyiből talán már mindenki ki is találta, hogy mik lesznek a küldetések jutalmai: kiválthatatóvá válnak a főellenségek.



Ha végzünk a főellenesekkel, utána mi magunk lehetünk velük

A küzdelmek közben a kameránézet a követésről nyomban átvált a "küzdő nézetre", tehát a bunyó ugyanúgy folyik, mint a párharcoknál, csak itt még több cselet vehetünk be. A labirintusokban például találhatunk mérgeket, s egyéb büvös italokat, amiket az ellenfelünknek hajtva energiavesztést okozhatunk. Az ilyen italoknál csak arra vigyázzunk, hogy ne mi magunk hörpintsük fel, mert ha



Fei hiába hajolt le, Oliens árnyékát suhanó lába a fején fog csattanni

az evés/ivás gombot nyomjuk (R1+négyzet), emberünk gondolkodás nélkül megissza. Nézzük át röviden, miket találhatunk még! A kenyeret és süteményeket mindig nyugodtan megehetjük, ezek az életerőnket gyarapítják. A nagy szelet húsok az életerőnket és a védelmünket növelik, míg a kicsik az életerőnket, és a támadóerőnket. A cseresznyével karakterünk az ún. Hyper-módba kerül, de mindössze csak 18 mp-re. A szív extra életet jelent. A lámpást felvéve az egész térkép láthatóvá válik. A kristályok pénz jelentenek: a kék egyet, a piros ötöt, a sárga pedig húszat. Az egyik legérté-

kesebb eszköz a mérleg, a segítségével ugyanis a másik kezünkben használt dolognak megduplazzuk a hatásfokát. Ezeket kivül a már említett italokból fogunk többfélét is találni (akad köztük mérgező és gyógyító is), valamint néhol koponyákra bukkanhatunk, amik az ellenségnek hajtva fegyverként használhatók. Fontos még megemlíteni a földön található Illa, és kék platformokat, ezeken intézhetjük ugyanis az üzletelgetést. A lilákon a következő véletlenszerűen adagolva (tehát nem tudatosan) tárgyakat vehetünk, a kék panelek pedig pont fordítva működnek: a tárgyakat rájuk helyezve pénzhez jut-

hatunk. A Squaresoft most azt látszik bebizonyítani, hogy nem minden a csúcs grafika, és az agyoncíomázott szereplők, elég, ha csak valami tartalma van a játéknak. Hogy erre mennyire lesz vevő a közönség, azt még nem tudni, de azt kétélem, hogy a Tekken 2 eladási rekordja veszélyben forogna. Az viszont tény, hogy én csupán egy igazi kifogásolható dolgot találtam a játéknak: a quest mode zenéje – ha azt egyáltalán annak lehet nevezni – a legenyhébb szöhasználattal elve monoton, és idegtépő.

Vári Zoli

tobal no.1 **Kiadja: Sony**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Remek párosítás: bunyó és kaland  
X A quest mód küldetesei nehezebbek is lehetnének

85%

# EVOLUTION

## Az emberiség hajnala

Azt hiszem, nincs olyan számítógépes játékos, aki ne ismerne a Civilization

on című "isten-játékot". Ez volt ugyanis az első olyan stratégiai kihívás, melyben nem volt elég a jól megtervezett terjeszkedés, a városok gondosan végiggondolt elhelyezése, a katonák kiképzése, hanem igen fontos – azaz alapvető – szerepet kapott a kutatás, a tudomány. Társadalmaink ugyanis folyamatosan fejlesztik saját államformájukat, a tudósok egyre újabb és újabb talál-

A legtöbbre azonban igaz az, hogy a legnagyobb változás az eredetihez képest a szabályokban jelentkezik, ami a játék során érezhető, de nem látható, illetve hallható.

A program (melyet külön kell installálni) természetesen több új funkciót is tartalmaz. A "Load scenario" ponttal a kiválasztott küldetést tölthetjük be a Civilization 2 alkönyvtárába, ugyanis csak így tudjuk azt később kiválasztani és játszani. Az "Unload scenario" természetesen az előbbi megfordítottja. Igen hasznos és fontos a "Save orig. Civ2 files" pont: ezzel elmenthetjük az eredeti játék esetleg megváltoztatandó file-jait, tehát az eredeti szövegeket, városképeket, a katonai egységek adatait és ikonjait, a szabályokat. Természetesen a "Restore Civ2 files" csak akkor működik, ha az előző pontot alkalmaztuk. Ez igen bosszantó lehet, mert nincs zavaróbb, mint orokkal játszani Mad Max szerepét. A térképeket a "Load map", "Unload map", "Load all maps" pontokkal kezelhetjük, van belőlük majd' száz. Ha végzetünk tennivalóinkkal, a "Run civ2" ponttal indíthatjuk el az immár módosított játékot.

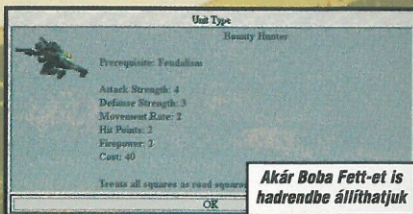
csillag felszínén. A felfedezhető tudományágak, épületek, világcsodák neve természetesen szintén változik, tehát kifejleszhetjük a Halálcsillagot, Sith lovagot, sőt a Star Wars trilógiát is. Kicsit zavaró azonban, hogy a világcsodák befejezésekor bemutatott videó nem változott, így a "Biztonságos űrhajózás" üzembe állítása után egy középkori képeket tartalmazó bejátszást láthatunk egy világtörténelmi, a lézeres védelmi rendszer pedig középkori kínai szobrokkal díszített, a Kínai Nagyfal. Ezeket a kis

kizárólag a küldetés keretein belül játszhatunk, mivel például a WarWind esetében embereinknek – ha a

kezdettől, tehát a küldetésből fakadóan – nincs meg egyes alapvető tulajdonság (mint az "Orkság" és az "Emberség" az orkok esetében), akkor azt nem is lesznek képesek soha kifejleszteni. Emiatt például nem leszünk képesek katonákat kiképezni, és a játék értelmét veszti. Az előbb említett példák mellett azonban természetesen számtalan más lehetőségünk van, a korábban említett Mad Max küldetéstől kezdve rengeteg híres csatán és hadvezéri pályafutáson (például Napóleonn) keresztül a harmadik világháború utáni

állapotokat a legkülönfélébb szempontokból bemutató pályák seregéig – lesznek itt szárazföldi és tengeri mutások, boszorkányok, csontvázzakkal és sugárfertőzéssel borított városok, és minden, mi szem-szájnak ingere.

Az összeállítás összességében igen sok örömet szerezhet azoknak, akik már kezdik megenni a Civilizationt (egyébként nem



Akár Boba Fett-et is hadrendbe állíthatjuk

mányokkal rukkolnak elő az általunk megszabott kutatási területeken. Ha valahol "rosszfelé fordulunk", jelentős mértékben lemaradhatunk a végső célok elérése vezető úton. A játékot ugyanis akkor nyerjük meg, ha elfoglaljuk az egész világot, vagy elsők leszünk a világról meghódításáért folyó versenyben.

kor működik, ha az előző pontot alkalmaztuk. Ez igen bosszantó lehet, mert nincs zavaróbb, mint orokkal játszani Mad Max szerepét. A térképeket a "Load map", "Unload map", "Load all maps" pontokkal kezelhetjük, van belőlük majd' száz. Ha végzetünk tennivalóinkkal, a "Run civ2" ponttal indíthatjuk el az immár módosított játékot.



Nem mondom, elég erős egy város!



A Birodalmiak offenzívára készülnek

### CSILLAGOK HÁBORÚJA

Az egyik legjobban sikerült és legsokoldalúbb átírat a Star Wars. Ebben ugyanis a hangok, a látvány, tehát az egységek, városok, a látkép mind változik az eredetihez képest. A változások már a játék legelején megmutakoznak, ugyanis a szokásosan választható népek helyett (rómaiak, görögök, kínaiak, és így tovább) a Birodalom

kellemtelenségeken kívül azonban a játék átalakítása tökéletes, az űrben lebegő meteorok között repkednek a Tie-vadászok (természetesen tökéletesen élethű, a filmből vett hangokat kiadván), a felszín cammognak a hatalmas lépegetők, városinkat ostromolják a Csillagrombolók, és így tovább. Mint az előbbi felsorolásból is látható, vadonatúj egységek váltották fel a középkori lándzsásokat, Boba Fett jelmezű felderítőket, teles-űrhajókat, disznófejű harcosokat, légvédelmi lézergyűköt építhetünk, az összhatás tökéletes. A szembenálló felek erőviszonyai, az ismert tudományok, a felek által folytatott diplomáciai stratégia szintén személyre – és a filmben megismert arculatra – szabott, tehát a Birodalmiakkal kötött békének semmi súlya nincs, akkor támadnak meg, amikor csak akarnak.

### MAD MAX ÉS AZ ORKOK

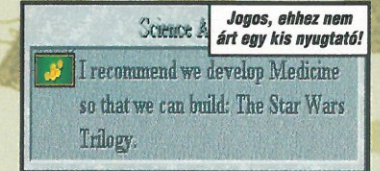
Az oly sikeres WarWind sem kerülhette el sorsát, egy másik sokoldalú scenario keretében az ebből vett lényekkel is játszhatunk. Az orkok, varázslók,



Az orkok jól kiépített védelmi rendszere

emberei, a Felkelők, Jabba emberei, és még sok más, hasonlóan ismert népség vezetőiként szállhatunk harcba. A városok külső képe természetesen szintén változik, játszhatunk futurisztikus városokban és a Halál-

sárkányok harca sokszor akár élvezetesebb lehet az eredeti játéknál. Itt jegyzem meg azonban azt a kis hibát, melyet több küldetés esetében is tapasztalhatunk: mármint azt, hogy az új karakterekkel néha csak és



Jogos, ehhez nem árt egy kis nyugtatni!

I recommend we develop Medicine so that we can build: The Star Wars Trilogy.

Andy

### MIT TARTALMAZ A KIEGÉSZÍTÉS?

Mint a legtöbb hasonló játék, a Civilization sem maradhatott meg sokáig extra pályákkal és küldetéseket tartalmazó kiegészítések nélkül. A Microprose által kiadott és kiadandó CD-k mellett egy független cég (az ACTURA Software) is piacra dobott egy ilyen gyűjteményt, "Evolution - The Dawn Of Humanity" címmel. A cím azonban eléggé megtévesztő, hiszen a lemezen nem az őskorral vagy ókorral foglalkozó pályák találhatóak, hanem száz, különféle időben és körülmények között játszódó új kaland. A CD leginkább a "1000 New WAD Files For DOOM" gyűjteményre hasonlít, mivel a pályák Readme file-jából ítéve az egyes szinteket kisebb csoportok, vagy akár egyedül kísérletezőtől fejlesztők formázták. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy azok ne lennének profi módon elkészített alkotások.

**evolution** **Kiadja: Actura**

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

486/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN, CIV2

✓ Minden idők egyik legjelentősebb stratégiai játéka népszerű környezetbe helyezve  
X A videókat kicserélhették volna

**90%**

# Dragon Lore

## SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ!

Meglehet, hogy az alábbi állítás sokan az "épületes marhaságok" kategóriájába sorolják, de szerintem eddig kevés igazán jó fantasy-játék iródott PC-re. Jómagam még a (h)őskorban ismerkedtem meg e műfajjal, mikor a hozzám hasonlóan lelkes ifjak falkába verődve kutatták a Gyűrűk Ura vagy a Végtelen Történet első kiadását. Ekkoriban még a Plus4 és a C64 hívei vívtak vérre menő vitákat és minden, a fantasyhez a legcsekélyebb mértékben is kötődő játék felbukkanása eseményszámba ment. Az öreg rókák bizonyára emlékeznek az olyan legendás programokra, mint a Ring of Medusa, a Bard's Tale vagy a Tir na Nog.

Aztán átléptünk a 90-es évekbe, az öreg masinák szép lassan a bizománnyik poros polcain kötöttek ki, jött az Amiga, a PC és végül a konzolgépek mindent elsöprő áradata. És jöttek az új, csillogó-villogó játékok. Akadt itt minden, a mászkálós/mészárszós szörnyszülőttektől kezdve egészen az Eye of the Beholderhez hasonló térképezgetős türelemjátékokig. Az igazi gyöngyszemekből, mint amilyen az Amberstar volt, azonban nem akadt

téknak (valamint filmnek, könyvnek, képregénynek) bizony nem az erőssége. A már emlegetett "ős-kalandjátékok" cselekménye sem volt mindig pergő és lebilincselő, de ezek a saját idejükben még tudtak újat nyújtani. És ami tán még ennél is fontosabb: maradéktalanul kihasználták az akkori számítógépek képességeit. Ez a mostanság megjelent programokra valahogy nem igazán jellemző...

E szabály alól a Dragon Lore volt annak idején az egyik legkellemesebb kivétel, hisz gyönyörű grafikájával és remekül kifundált történetével még a legmegátalkodottabb technokratákat is elbűvölte. Azóta két év telt el, s a nagy lelkesen beígért folytatás csak nem akart elkészülni. Ezen mondjuk a software-forgalmazó cégek sajátos üzletpolitikáját ismerve nem is ütköztem meg, viszont az, hogy a minap hön szeretett főszerkesztőnk íróasztalán burjánzó őskáoszából épp a Dragon Lore2 bukkant elő, határozottan meglepett. A hívogató kis doboznak min-

peszkedik, másrészt a programozók szerint 80 órányi játék szükségeltetik a teljes végigjátszáshoz. 80 óra?!? Ezt a kissé durva számot kezdetben a program íróinak élénk fantáziájának tudtam be, de idővel kénytelen voltam rádöbben, hogy van a dolognak némi alapja. ENNYIRE ugyan nem hosszú a

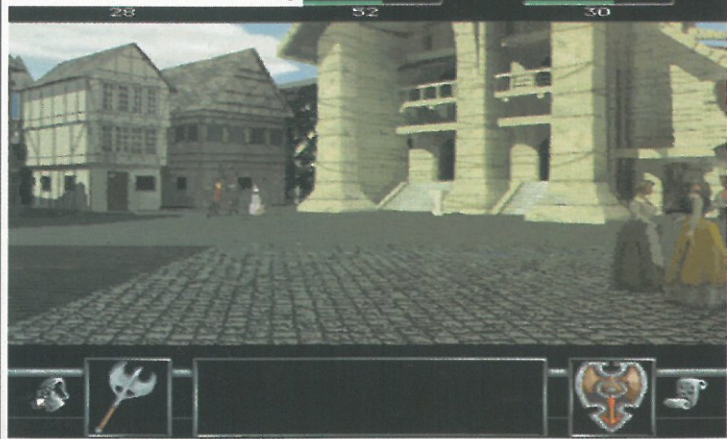
lálás, de ez azért már túlzás... Ilyen heves mutogatásokat legfeljebb sőtétbőrű, kilós smukkokat, fordított baseball-sapkát és mikrofont viselő fiatalemberektől várnék.

A zenére illetve hanghatásokra viszont egy rossz szavunk se lehet: igazi mestermunka. Külön érdekesség,

Draconia városa. Werner itt még aligha sejtí, milyen megpróbáltatások elé néz



A városban nyugalom honol, de ez - hősünknek hála - már nem tart sokáig



túl sok. A fantasy ugyanis annak ellenére, hogy Amerikában született, nem igazán viseli el a kliséket. E műfaj alapja a nagybetűs TÖRTÉNET, ami a legtöbb tengeren túlról érkezett já-

denesetre nem sokáig tudtam ellenállni, s fél óra múlva már az installálással bibelődtem. Már az első pillanatokban két kínos meglepetés ért: egyrészt a játék 3 teljes CD lemezen ter-

játék, de aki önerőből kíván boldogulni, az nyugodtan szerezzon be hideg élelmet és kávé. Jó sokat..

### AZ ELSŐ BÉNYOMÁSOK...

Az, hogy a Dragon Lore2 egyike a legrészebb és leghangulatosabb PC-s kalandjátékoknak, pár percnyi mászkálás után egyértelműen kiderül (a programot egyébként a Cryo nevezetű francia cég adta ki, úgyhogy dagadhat európai keblünk). A gyönyörű 3D-s helyszínek látán még a legkritikusabb inyenek is elégedetten csetinhetnek - a grafikusok ugyancsak kitétek magukért. Egyetlen apró problémám a külcsemmel kapcsolatban némelyik szereplő idétlen animációja volt. Én megértem, hogy a kommunikáció fontos része a gesztiku-

hogy a Dragon Lore2 zenéjét külön CD-n is kiadták - ami már ugye eleve feltelez egy bizonyos minőséget.

Az irányítás némileg megváltozott az első rész óta, bár elsajátítása aligha fog bárkinek is komolyabb szellemi próbatételt jelenteni. A jobb gombbal változtathatunk a kurzor alakján, a szájjal tudunk beszélgetni, a kézzel használhatunk illetve vehetünk fel tárgyakat, az irányítással pedig mozoghatunk. A képernyő alján lévő két kis ablakban láthatjuk épp kézben tartott tárgyainkat. Csak melleleg jegyzem meg, hogy két nálunk lévő tárgyat csak akkor tudunk egymással használni, ha mindkettőt kezünkbe vesszük. Ez mondjuk elsőre nem igazán logikus, így például a lámpa+tapló=égő lámpa egyetlen megoldása elég sok időmbe került. Tárgyaink listáját a hátizsákra kattint-



va kérhetjük le, ahol a mindenféle palogatáson kívül még aludhatunk (ágy) és kajálhatunk (a bal oldalon található ételadagokat lapátoljuk a tányérra), valamint machinálhatunk játékállásainkkal is. Külön figyelmet érdemel még a kis farakás is, amin elégethetjük felesleges tárgyainkat. Természetesen a rutinos kalandor már rég kiismerte a programozók perverz észjárását, épp ezért semmitől sem válik meg zíviesen (ez "a világot mindig a műanyag nyuszival lehet megmenteni" elv). Na, mi van még itt? Áhá, a statisztikáink! Őket a képernyő legtejtéjén láthatjuk, mindenféle fura rúnaszűrű izével jelképezve.

**Protection:** harc közben némileg csökkeni az ellenfél okozta sebzéseket. Hát, nem tudom... Rázósabb viadlok előtt mindenesetre magamra szoktam mondani, elvégre ártani nem árthat.

**Weakness:** kifárasztja az ellenfelet, így az kisebbeket sebez. Lásd a Protection kapcsán leírtakat.

**Friendship:** elvileg barátságosabbá tehetjük beszélgetőpartnerünket. Néha mondjuk bejön, de már az is előfordult, hogy kiszúrták a varázslatot és elhajtottak melegebb éghajlatra.

**Burning Brand:** előbb a hasonló nevű varázskardot kell megtalálnunk. E

gígjátszható programok közé sorolni. Ez egyrészt a rengeteg helyszín és szereplő, másrészt pedig a több szálon futó történetnek köszönhető. A városba beérve szabadulnak el igazán a dolgok, mindenki a nyakunkba zúdíftja problémáit, kezdetben azt se fogjuk tudni, hogy ki kívül van. Meg voltaképp mi a fenét kell csinálnunk?? Szereplőkből nincs hiány, s mindegyiküktől megtudhatunk néhány infomorzszát. Ezeket összerakosgatva szép lassan kibontakozik Draconia történelme, a kicsinyes intrikák és isteni próféciák kusza szövevénye. Igazából ez az a pont, ahol beleszerettem a játékba. Kevés olyan programmal találkoztam eleddig, ami ilyen ötletes és részletesen kidolgozott világon játszódna. Az egyes szereplők élő személyeknek tűnnek furcsa hóbortjaikkal, személyeikkel és nem utolsó sorban stílusukkal. Werner viselkedése, jelleme csak rajtunk áll, a cinikus világfit éppúgy eljátszhatjuk, mint a talpig becsületes lovagot. Egy dolgot azonban sose felejtünk el: minden rossz vagy jó szónak meglesz a következménye.

Akad persze néhány dolog, ami fenémód zavar a játékban. Először is az állandó lemezcsere/letetés már rövid idő alatt az ember idegeire megy. A város nappali és esti képe ugyanis nem fért rá egy korongra, néhány egyéb helyszínről nem is beszélve. Figyelembe véve a rengetek átvezető animációt, illetve helyszínt, ez még bocsánatos bűn, de a teljesen felesleges harci részeket már nehezebben veszi be a gyomrom. Egy-szerűen képtelen vagyok felfogni a magam szerény elméjével, hogy egy vérbe-

Egyébként maga a játék szerény véleményem szerint meglehetősen nehéz, mivel a továbblépéshez szükséges tárgyak illetve személyek felkutatása felettébb macerás feladat. Ez részben annak tudható be, hogy hosszú időt vesz igénybe a közlekedés. Például elsőre rendkívül szép és örvedetes, hogy a kocsmába csak az egyik irányból érkezve tudunk azonnal belépni, viszont a huszadik körbefordulásunknál már a francba kívánjuk az egészet. Sajna épp a beszélgetések fontossága miatt rengeteget kell mászkálnunk az egyes helyszínek között, ami komolyan próbára fogja majd tenni türelmünket.

Mindezen apró, de bosszantó hibák ellenére a játék – nagyrészt a lebilincselő cselekménynek hála – valósággal oda-szegezi az embert a monitor elé. A Dragon Lore2 minden, a kaland vagy fantasy játékokat iránt csak egy kicsit is vonzódo játékos számára kötelező darab. Csak azokat az időtlen, karddal hadonászós részeket hagyták volna ki a programból...

### AZ IFJÚ WERNER SZENVEDÉSEI

Mint az a fenti, roppant irodalmi hangzású címből is sejthető, a következő sorokkal a Dragon Lore2 végigjátszásához szeretnék némi segítséget nyújtani. Teljes, lépésről-lépésre szóló megoldásra két ok miatt ne számítsen senki: 1. CoVboy minden tiltakozásom dacára elvetette a Dragon Lore2 különszám tervét; 2. a játék stílusánál fogva alkalmatlan erre. Mindazonáltal jónéhány olyan



Az Adamoster nevezetű ereklyéhez vezető út rögös és időtlen szobrokkal szegélyezett

Balról jobbra az első ikon életerőnk, ez harc közben hajlamos ugyancsak megfogyatkozni. Az éhezés szintén rosszat tesz egészségi állapotunknak, úgyhogy legyünk jó fiúk: aludjunk sokat, étkezzünk rendszeresen és kerüljük a felesleges vérontást. Amúgy van egy remek kis varázsgyűrűnk is, ami folyamatosan gyógyítja harcban szerzett sebeinket.

A második tulajdonság frissességünk, a sok hadakozás és mászkálás még a nagy Werner von Wallenrodot is kikezdi. Fáradtan alig tudjuk ellenfeleinket megsebezni, ami harc közben bizony nem egy nagy előny. Időlegesen egy-egy kiadós étkezéssel is orvosolhatjuk efféle problémáinkat, de egy hosszú és nyugodt alvás a legjobb megoldás.

A legszélső ikon jelzi varázserőnket, ez roppant meglepő módon varázslataink használatához kell. Varázsolni egyébként a jobb alsó sarokban árválkodó tekercsre kattintva tudunk, ami ugyancsak leapasztja varázserőnket. Hiába, suszter maradjon a kaptafánál... Egyébként az alábbi varázslatokat ismerjük:

**Reading:** a labirintusban található, meglehetősen kusza üzenetek megfejtésére használhatjuk. Túl sok hasznát nem vettem, noha a program írói bizonyára hosszú éjszakákon át tőprengtek e talányos kis versikéken.

hasznos kis igével megnövelhetjük annak sebzését, ami nélkül a játék végén bizony aligha boldogulnánk. Tulajdonságaink amúgy komolyabb harcok illetve sikerrel végrehajtott részfeladatok után növekedni szoktak, amire a végjáték nehézsége miatt bizony nagy szükségünk lesz.

Zárszóként illene még néhány szót ejtenem a Dragon Lore 2 alapsztorijáról. A játékban Werner von Wallenrod, az újdonsült sárkánylovag szerepében kell becsületünket, életünket és nem utolsó sorban a Völgyet megvédenünk. E nemes törekvések legfőbb kerékkötője Carichand herceg lesz, aki már lovaggá avatásunk során bizonyos...mondjuk úgy, kételyeket fogalmazott meg rátermettségünkkel szemben. A dolgok a játék kezdetén a következőképpen állnak: sárkányunk eltűnt, a galád herceg párbajra hívta ki szerény személyünket a következő lovagi tornán (ez Draconiában lesz), egy szenilis vén mágus meg mindenféle jóslatokkal ijesztget. Amúgy csodaszép az élet...

### ...ÉS NÉMI "MÉLYELEMZÉS"

Már a bevezetőben is utaltam rá, hogy a Dragon Lore-t még a legnagyobb jóindulattal se lehet az egy este alatt vé-



A hölgy nem csak csinos, a karddal is jól bánik

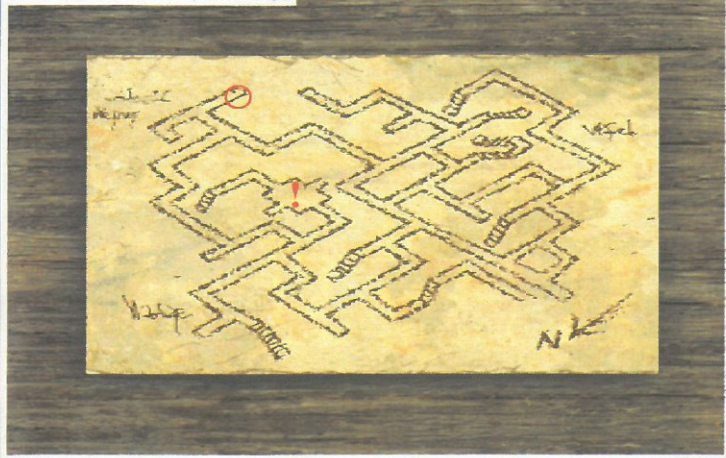
li kalandjátékba mi a fenének kellett ügyességi részeket is belekeverni. Az már csak hab a tortán, hogy ezek az ügyességi részek nagyrészt a bal gomb szapora nyomogatásából illetve egy lándzsa beállításából állnak. Ha valamire, akkor erre aztán semmi szükség nem volt.

pont van a játékban, ahol elkél egy kis segítség, úgyhogy következzen egy "kis" tippcsokor, szigorúan a teljesség igénye nélkül.

**A sötét erdő:** nem túl hosszú, ám annál tömönyebb helyszín. Épp útnak indulunk palotánkól fiatal sárkányunk hátán, mikor néhány kedves kis szárnyas lény sze-



Íme a labirintus első szintjének térképe



gódik nyomunkba. A nyúlcipő taktika sajnos csődöt mond, úgyhogy egy vége-láthatatlan erdő kellős közepén landolunk viharos körülmények között. A taktikus kalandozók természetesen begyűjtötték az erdő térképét, mivel e nélkül szemkápráztató gyorsasággal fogunk eltévedni. A térkép legaljáról indulunk (ne feledjük sárkányunk mellől felvenni a kaját illetve az üres tömlőt), célunk az erdő ÉNY-i végében tanyázó Őrző becserkészése. Utunkat farkasok illetve goblinok keresztelhetik; az előbbieket szabályával, az utóbbiakat szép szóval szereljük le. A térképen kékkel jelölt kis patáknál mindenesetre töltünk fel kulacsunkat, az erdő közepén lévő futóhomokból pedig a kötel segítségével kászálódunk ki. A sok évi átlagnál is rondább Őrző rövid bájcszevelő után finoman arra céloz, hogy nélküle halottak vagyunk, s szabadulásunkért cserébe végeznünk kell a futóhomokban megbúvó démonnal. Nincs is egyéb dolgunk, mint odaállni a fatörzs mellé, és a homokos talajra dobni kedves vendéglátónktól kapott magot. Az eredmény egy határozatlan morcos és harcias démon, akit legkönnyebben csatabárdunkkal végezhünk ki. Egyébiránt az erdőben rejtőzik egy gnóm is, aki udvariás szavakért cserébe élelemmel, gyógyítással és tanácsokkal látja el a megfáradt utazót (az első két dolog még jól is jön, így nézzük el neki, hogy zbmognak vagy minek titulálja ölvagságunkat). Miután mindezeket megcselekedtük, térjünk vissza az őrzőhöz és angolosan távozzunk e barátságatlan helyről.

Némi hókuszpókus után egy rút háts elött találjuk magunkat, amivel folytathatjuk Draconia felé vezető utunkat. Még mielőtt rápattannánk, tekintsük meg a mező legfőbb látványosságát, a Farkas vs. Vándor nehézsúlyú mérkőzést. A végeredmény egy pillanatig se kétséges, bár Werner érkezésével némileg felborul a papírforma (a farkas is). A halokló utazót búcsúzóul még itassuk

meg a kulacsból, így az minden erejét összeszedve elmesél egy érdekes történetet a templomból ellopott Bíbor Karomról és egy tolvajcéhrol. A törét és erszényét mindenesetre vegyük magunkhoz, Draconia kies városában mindkettőre nagy szükségünk lesz.

**A Bíbor Karom:** e szent ereklyét nemrég lopták el a templomból, ami ugyancsak felizgatta az őrséget és a helyi papságot. A nyomravezetőnek 100 Drak jutalmat kínáltak fel, amire siralmas anyagi helyzetünk miatt bizony nagy szükségünk lenne. Épp ezért már Draconiába érkezésünk napján keressük fel Nenisme boltját, ahol a vándortól elszedett tör körbemutogatása után határozottan baráti fogadtatásban lesz részünk. Nem csak a Bíbor Karmot kapjuk meg, hanem potom pénzért egy rendkívül hatásos fegyverméreg boldog birtokosai is lehetünk (ennyit a lovagi harcmódról).



Kéjuzatásunk a fiatal sárkány hátán sajnos rút véget ér

**A Wallenrodok Köteléke:** Carichand eleni mesterkedéseinket célszerű Marach, az eltűnt sárkány felkutatásával kezdeni. Ő volt atyánk, Axel legfőbb szövetségese, s nélküle bizony aligha fogadnak el igazi Sárkánylovagnak. Törté-

netünk kezdetén ökelme épp az igazak álmát alussza, amiből csak a Wallenrodok Kötelékét őrző tábtával tudjuk felverni. E tábla első felét Melichande hercegnőtől kaphatjuk meg, aki az első lovagi torna után magához hivat. A fura találgát sajnos Arthus herceg zavarja meg, aki fölöttébb udvariatlan módon hirtelen szörnyeteggé válik és mindenféle csúnyaságot kezd el varázsolni. A gnómtól kapott varázsmakkal (hmm, ez valahonnan nagyon ismerős...) azért belefoghatjuk a szust, bár kétkezi harcban sem könnyű ellenfél.

A második rész megszerzése már komolyabb feladat lesz, ehhez már a város alatti Labirintusba is le kell merészkednünk. A lejáratot a Nenismetől nem messze lévő sárkányszobor őri, csak éjszaka juthatunk le. Nyomjunk egy tükröt a szobor kezébe, s rögtön meg is nyílik a titkos járat (ezt egyébként a palotánál kéregető kolduson, illetve az alkimistán keresztül tudhatjuk meg). Mielőtt lemenénk, vegyünk egy lámpát és nézzük meg a kutat éjszaka. Hoppá, egy kísérlet... Mit mondjak, nem unalmas az élet errefelé. Életében amúgy pap volt a jóember, s a labirintusban érte utol a vég. Az ő földi maradványait felkutatva és a templomba eljuttatva kérhetünk kihallgatást a Látnoktól, aki mellesleg a tábla másik felének boldog birtokosa. Tiszta ügy. A probléma ott kezdődik, hogy a labirintusban villámgyorsan eltévedünk, a térképezgetést pedig csak a legfanatikusabb játékosoknak ajánlom. A későbbiekben ugyan találhatóunk a labirintus mindkét szintjéről térképet, de ez akkor is nagyon sportszerűtlen dolog volt a játék készítőitől... Én mindenesetre ravasz módon kiloptam egy, a már emlegetett

kezdve már minden egyértelmű: a templomban beszéljünk a Látnokkal, illesszük össze a tábla két darabját és használjuk a Tűz Gyűrűjével.

**Adamostert:** miután megkaptuk Maa-rachtól a Crystalliant, legfontosabb feladatunk a kő "párjának" megszerzése lesz (tán mondanom se kell, hogy ezúttal is a labirintusba kell alászállnunk). Kezdetnek vásároljunk az alkimistánál három gyógylöttyöt, majd nézzük át a kovácshoz a megszentelt lándzsáért. Ez utóbbi egyébként elég drága mulatság lesz, úgyhogy még hön szeretett sárkányunk felébresztése előtt gyűjtsünk össze egy kis pénzmagot (én a kockapóker tartom a legjobb módszernek). Az éj leszálltával töltünk fel kulacsunkat a kútnál, majd sétáljunk el a labirintusban a két (immáron halott) goblin termébe és menjünk le a lépcsőn. A zöld trutymót a Crystallianal oszthatjuk szét (zseb-kendőt sajna nem találtam), a keresztződésnél pedig forduljunk balra. Rövid séta után egy érdekes terembe jutunk, ahol egy zavaros proféciát és négy szobrot találunk. Először is piszkáljuk addig a szobron lévő gömböket, míg a kéz ikon már egyiket se jelzi ki. Ezután sétáljunk végig a bejáratról bal oldalra lévő folyosón, gondosan elkerülve a keresztjárókat. A terembe visszatérve kezdjük újra a szoborpiszkálgatást, majd a jobb oldali folyosót derítsük fel. Ennek végén egy kiszáradt szökőkutat találunk, ezt töltjük fel a tömlőből, majd vágassunk át a megnyíló járaton. Egy csúnya, erős és határozottan Goro-szerű lény fogadja szerény személyünket, akit mindezek te-tejébe csak a megszentelt lándzsával sebezhetünk meg. E roppant hosszadalmas és idegesítő küzdelem után már nyugodtan felvehetjük az Adamostert, s angolosan távozzunk. Hmm, hát elsőre igen furra dolgok történnek, de ne csüggedjünk: sétáljunk végig a folyosón és próbáljuk meg másodsorra is.

T.J.

dragon lore II

Kiadja:  
Cryo

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONA

4860x266, 8MB RAM, 2xCD, 5VGA.

✓ A játék egyaránt ünnep szemnek és fülnek ◊ remek a sztori  
X Helyenként körülményes játékmenet ◊ pocskék harcrendszer

86%



**A**GT mostanában rendszerint csicsás Doom-klónokkal óhajtja a pénzt kifizetni a játékosok zsebéből, így tehát eléggé meglepődtem, amikor a semmiből hirtelen előbukkant S.P.Q.R. című opuszuk, ami egy kalandjáték a javából. A játékban egy bűnyűvet kell felderítenünk az ókori Rómában, egy több, mint 1.600 nézeti képből álló terepen, amelyben a szerzők teljesen új életre keltették a világ egykori központját. Az indításnál lesz egy kis malor: a program csak 256 és 64k színmélységben hajlandó elindulni, továbbá hardverkövetelmény a hangkártya is.

## A TÖRTÉNET

A történet Krisztus után 205-ben játszódik, Septimius Severus császár uralkodásának idején. A Pax Romana (Róma békéje – vagy egy román golyóstoll) nagy veszélyben forog: egy Calamitus fedőnevű titokzatos személy az isteni császár életére tör, távlati tervei között pedig első helyen szerepel Róma teljes elpusztítása. Cornelius, a nagy feltaláló, egyben egykori tanítómesterünk, nyomozásba kezd a merénylő személyazonosságának kiderítésére, de mindössze annyi eredményt ér el, hogy a titokzatos Calamitus őt ismerőse egyikével lehet azonos. Mivel a titok nyitját nem képes kibogozni, segítségül hívja legkedvesebb tanítványát. Ez véletlenül csekélységünk lesz. Már kezdődik is a cselekmény, amint a rövid introban felhajókazunk a Tiberisen, majd partot érünk a Róma alatt húzódó csatornarendszer egyik félreeső zugában. Rövid szemléltetés után megállapíthatjuk, hogy ez a hely semmi esetre sem kerülhet szóba, ha albrótiat keresünk, már csak azért sem, mert az egyetlen kijáratát egy rács zárja el. Mivel a kazamata zama nem smakkol egy csatornatölelének sem, kecmeregünk ki innét mielőbb. Ehhez kérjük az istenek segítségét: szórjunk némi tömjént az áldozati lángra. Ennek haszna ugyan nem sok van, viszont füstöl. Hivők csak szorogassanak tovább, ateisták inkább lépjenek közelebb az emelvényen levő szerkezethez. Illesszük vissza a kerékre a letört nyelet, majd csavarintsunk egyet a keréken. A földdel megrakott csónak felemelkedik, és vele együtt a rács is. A létrán Cornelius lakosztályának hátsó részébe jutunk – visszaút nélkül, ugyanis a rácsfedő kilincse azonnal le is török. A Cornelius nappalijába vezető ajtó zárva, de azonnal feltárat, mihelyt megoldjuk az asztalon látható "fejörök": helyére billentjük a római Forum makettjének felborogtatott darabjait. Erre középen megjelenik tanítónk üdvözölő papírszutekerce is.

Cornelius nappalijában minden asztal teli van a mester különböző találányaival, kivéve a bal oldalon állót, ahol néhány nekünk szóló instrukcióra lelünk. Mindenek előtt olvassuk el a mester levelét, aki ismét kifejezi örömét, hogy végre megérkezünk, másrészt megnevezi azt az öt személyt, aki szerinte azonos a titokzatos Calamitus-szal. Sorrendben:  
Lucius: Egy fiatal, igen előkelő családból származó nemes ifjú, akinek a kedves papáját valami kis umbulda miatt kirúgták a szenátusból. Most a gyermekre vár, hogy visszaszeresse nemzetségének rangját. Jelenleg éppen a császár megbízásából a Forumon dolgozik, mint "magányomozó", de munkája közben azért nem veti meg az olyan földhözragadt testőröket sem, mint mondjuk az evészet-ivászat.  
Verania: Egykori Vesta-szűz, a rend ex-főpapnője. A szerelem istennőjének harminc évi szolgálata után most nyert feloldozást fogadalmá alól, bár köztünk maradjon, hogy szerintem valószínűleg most már nem talál senkit, aki aprócska kis szakmai ártalmát orvosolná. Megkeseredett, de a vallási és kultikus dolgokban rendkívül tájékozott hölgy.

Xanthus: Az északi erdősegekből származó barbár, akinek faluját egykoron római csapatok voltak szivesek felperzselni. Jelenleg egy másik gyanúsított, Gordian tervezőirodájában dolgozik, mint rajzoló.

Sybil: A neve már mutatja a szakmáját is ennek a Szíriából érkezett szibillának, aki jóvendomlásból óhajt megélni, bár igencsak elégedetlen a jelenlegi üzletmenettel.

Gordian: A város főépítész. Töviről-hegyire ismeri Rómát, és a számos császár megbízásából adódóan rendkívül jól értesült a Város ügyes-bajos dolgait illetően.

A közlekedés módjával már az eddigiekben is megismerkedhettünk, de túl sok szót nem is kell rá vesztegetnünk, mivel a lehető legegyszerűbb: ha a kurzor nyíl, click-re mehetünk az adott irányba; a háromszögekkel fogathatjuk a nézőpontot (magas helyeken függőleges irányban is); ha a kurzor tenyér/kéz alakú, akkor egy adott tárgy fel-

vehető vagy használható (ha másra egyelőre nem is, hát legalább meg lehet kocogtatni). Ezen kívül a küldetést támogatja egy érdekes berendezés is, ami a Navitor névre hallgat.

## A NAVITOR

A Navitor egyes részeinek "műszaki" leírását a Cornelius asztalán sorjázó papiruszokban találjuk – de mivel ügyis mindjárt üzembe helyezzük a masinát, ne

Rómáról egyáltalán tudhatunk. Ha nem tipp-módban (ld. mindjárt) lépünk be ide, akkor a tartalomjegyzéket látjuk. (Lucius: császárok Julius Caesartól Septimius Severusig, politika, katonai kérdések, társadalom, szórakozás; Verania: római istenek, vallási/városi és családi ünnepélyek, legendák, templomok; Xanthus: pénz, csodák, filozófia, latin-angol szómagyarázat és közmondások; Sybil: kultikus dolgok, álomfejtés, csillagjegyek, időszámítás; Gordi-

# ARRIVEDEREN S.P.Q.



is fecse-reljük az időt az olvasgatással: vegyük ki a levél alatti dobozból a sárga kis bigyót, aztán lépünk a szemközti falnál álló berendezéshez, és az alsó részen levő kis aranykarral hozzuk működésbe. A nézőpont a magasba szökken, mi pedig egy rövid légi út keretében madártávlatból csodálhatjuk az Örök Várost. A Forum kellős közepén landolunk, a Diadalívvel szemben. A továbbiakban a felső részen látjuk az éppen aktuális nézeti képet, alul pedig a Navitor, amely egy személyben egyesíti egy univerzális adatbázis és egy raktár előnyeit.

**Tekercek:** Mint Cornelius levele is utalt rá, elsődleges feladatunk lesz, hogy megszerezzük az öt gyanúsított naplóját. Ezek felvehető tekercek formájában jelennek meg. Veraniaé például pont itt van a nyitó helyszínen, az orunk előtt. Ha valamelyik gyanúsítottnak nálunk van a naplója, állandóan értesülünk a vele történt eseményekről, gondolatairól, programjáról, stb. (Illetve – mivel mindannyian ismerik egymást – néha a többiekéről is.) Ezek egyrészt jó tippeket nyújthatnak, másrészt a későbbiekben bizonyítékként fognak szolgálni. Az összetekert papirusz azt mutatja, hogy az utolsó bejegyzés már több, mint egy napos. Új bejegyzések rendszerint akkor jelennek meg, amikor a kalendárium a következő napra vált.

Ilyenkor a papirusz felemelésével feltétlenül olvassuk el az új infót (a régebbiek között a papirusz sarkába kattintva lehet lapozni).

**Nevek:** A gyanúsítottak nevére clickelve az általuk ismert művészeti-, vallási-, történelmi- meg még az Isten tudja milyen ismeretanyagban bővelkedhetünk. Szép méretes anyag, szerintem tömören minden megtalálható itt, amit a császárok



Vendéglő a világ végén. Az emeleti szőben pedig Lucius naplója

on: a Forum épületei, vízvezetékek, irodalom, mértékegységek.) Tudom, hogy jól hangzik, de az lenne a legjobb, ha a játék elkezdése előtt mindenki végigolvasná az egészet. Meg meg is jegyeznék. (Na bum! Legfeljebb üres percedben ledoktorálsz Cambridge-ben Rómából...) Iszonyú sok információ van benne, és mivel csak előre-hátra lehet lapozgatni egy adott al-pontban, igazán nem ártott volna egy olyan opció, amivel mondjuk egy szót vagy fogalmat lehetne keresztetni a lexikonban. Az persze sokat segít a rejtvények megoldásában, hogy automatikusan tipp-üzem módban működik; ha a képernyőn valami olyan dolgot látunk, amiről valamelyik szereplő ismeretanyagában van utalás, a neve sárgán világít, és ha ilyenkor clickelünk rá, akkor már az adott oldalon van nyitva a papirusz. (Persze nem árt továbblapozni, mert lehet, hogy több oldal is szól a témáról.) A Forum első helyszínén, Septimius Severus diadalívéről rögtön három szereplőnek is van mondanivalója. Gordian, az építész például megjegyzi, hogy a felső részében egy rejtett



Severus diadalíve



szoba található, ahova a feljáratot csak akkor látjuk, ha a megfelelő helyről nézzük...

**SPQR:** Itt olvashatjuk az Acta Diurna néven megjelenő napilap legfrissebb számát (meg a korábbiakat is). A mai napilapok két sajátos jó tulajdonságát egyesíti magában: egyrészt a kormányfő (vagyis Septimius Severus) szócsové, amelyen keresztül mindig referál az általa szervezett spontán népünnepélyekről, illetve a szentséges személye ellen szőtt összeesküvé-

napjához (Kalenda: a hónap első napja; Nóna: a rövid hónap ötödik, a hosszú hónap hetedik napja; Idus: a hónap 15. napja) számított időt (AD, azaz Ante Diem: nappal előtte) adták meg egy nap pontos meghatározásához. Ezt például március 3-án írom (Jupiterre! már rég le kellett volna adni!), ami ugyebár hosszú hónap nónájához képest négy napot taksál, tehát a monitorba ezt faragom, ha a cikket befejezem: AD IV NON MAR. A monitor ugyanis nem az enyém...

lyen kényelmes módja is ez a közlekedésnek!

**Iránytű:** A tájékozódás fontos eszköze, a térképpel együtt. Mivel egy pozícióhoz változó számú (2-8) irány tartozik, olyan csodálatosan el lehet tévedni, hogy az csoda...

**Fiókok:** A Navitor két oldalán lévő rekeszekben tároljuk felvett cuccainkat (kulcs, ölmoktató, stb.), amelyeket a rekesz lehúzásával húzhatunk elő.

## ÖTLETEK

A feladat nagy vonalakban már ismert: Calamitus le-

leplezése. Ehhez természetesen először is be kell járunk a Forumot, majd alkalomadtán Róma többi részét, logikai feladványokat kell megoldanunk, és nem utolsósorban buzgón tanulmányozni a tippeket, valamint a szereplőkről szóló híradásokat. Mint Cornelius is javasolta volt, első dolgunk a naplók beszerzése legyen. Helyük: Verania: Rögtön az orrod előtt, mihelyt bekapcsoltad a Navitor.

Sybil: A Forum nyugati oldalán, Vespasianus templomának déli részén lévő síkatorban van az "irodája" (amit a halálfej nyit). Ha megnézzük a római szibillák "térképét", bemegetünk a függöny mögé, ahol a dobozon levő mintát kell kiraknunk az asztalon lévő halálfejekből, és már elő is ránthatjuk a naplóját a dobozból.

Gordian: Az ő irodája szintén a Forum nyugati felén, a Tabulariumban van. Bejutás a nyugati részén lévő folyosóról. Az első szobában rajzolunk egy kört a körzével, aztán bemegetünk a másik két szobába is. A napló a távolabbi szobában van a szekrényben, kinyitáshoz meg kell fejteni az asztalon a rejtvényt: minden geometriai testet abba a lyukba kell helyezni, ahány oldala van. A középső szobában a könyv lapjai között találunk egy kulcsot. Felvétele után a Navitor fiókjába kerül, és majd Gordian titkos raktárát nyitja a Basilica Iulia és a Templum Castrorum közötti átjáróban.

Xanthus: Gordian második szobájából nyíló rácsos ajtó mögötti teremben lesz, de előtte egy rejtvény az asztallal szemközti falon: ki kell raknunk a Colosseum négy klasszikus görög oszlopjainak a megfelelő sorrendjét.

Lucius: Az italt kedvelő detektív természetesen abba a kocsmába szállásolta be magát, ahol a környék legjobb borát mérik. Ez a Forum északkeleti részén van, a napló az emeleti lakrészben lévő faliszéfében. A kód stílszerűen annyi, ahányszor a borivók Bacchusra köszöntik poharukat: 7-7.

Mire eddig eljutunk, tisztába is jöttünk a játékkal. A feladat innenről is, hogy bejárjuk a Forumot, mindenhol megnézzük az összes irányhoz tartozó nézeti képeket, és feljegyezzük azokat a helyeket, ahova csak egy adott időponttól/idepontban szabad a bejárárs. Erre egyrészt a falfeliratok, másrészt az infok figyelmeztetnek. Például Lupercalban csak a februári Romulus-ünnepen, a Vesták templomába a júniusi Vestalian juthatunk be. Fontosabb ünnepek még: Cerialia/április. Ludi Apollinaris/július. Luna/augusztus. Iovis Optimus Maximus/zeptember. Armilustrum/október. Saturnalia/december. Nem árt megjegyezni azt sem, hogy hol és milyen tárgyakat látnunk. Bőnyös dolgokat ugyanis a játék elején csak kockogtatni lehet, de egy adott időpontban felvehetővé válnak.

## ÉRTÉKELÉS

*Para Bellum!* (Ezt most tanultam.) *In vino veritas!* (Ezt viszont már tudtam rég...) Tiszta Latina Turner lettem a játéktól, úgy kikupálódtam a császárként Rómából! Tökéletesen igaz ugyanis a dobozra karcintott felirat, hiszen az ember csak úgy jut valamire a já-



Saturnus templomában az év végén akad majd dolgunk

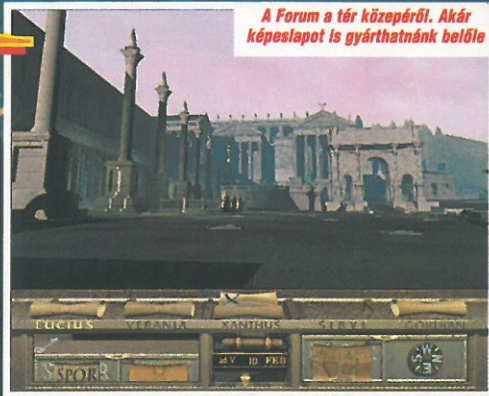
# SPQR ROMA!

sekről; másrészt pedig különféle vicces eseményekkel (pestis, fosztogatás, mérszárlás, stb.) szórakoztatja az igényes olvasóközönséget.

**Tervrajzok** (Verania alatt): Itt rendszerint a közelünkben levő épületek nézeti képe illetve alaprajza található. Segíthet meglesni a titkos szobákat. (Egyébként az is segít, ha talá-lunk egy ajtót, amin nem tudunk bemenni...)

**Hiems** (kallantý Xanthus neve alatt): Itt a hónapok és a napok szerint vannak csoportosítva az aktuális naplójegyzetek, illetve az Acta Diurna számai. A kallantýukon a kezdőbetűk jelzik, hogy melyik személy követte el a bejegyzést, és a kallantýút elforgatva rögtön meg is nézhetjük az adott papiruszt. A bizonyításhoz ennek fontos szerepe lesz.

**Kalendárium** (Xanthus neve alatt közepén): Az aktuális naptutatója a Julius Caesar által bevezetett római időszámítás szerint. Mivel az egyes vallási és városi ünnepélyek időpontja



A Forum a tér közepéről. Akár képeslapot is gyárthatnánk belőle

**Aranykar:** Ezzel lehet egyrészt a Navitor üzembe helyezni, továbbá az időt gyorsítani/lassítani. A gyorsítással csak esélyünk banni, mert ha csúskára rakjuk, hirtelen akár 6-8 napot is lepörget 2-3 másodperc alatt – és ha egy fontos ünnepen túlfutottunk, az roppant ciki, mert szinte biztos, hogy már nem tudjuk teljesíteni a küldetést. Erről árulkodó jelek is utalnak: 1. A továbbiakban akármennyit is piszkáljuk, semmiképpen nem tudjuk gyorsítani az időt. 2. Ha az időt a minimumra lassítottuk, a Navitor leáll és mi újra Cornelius szobájában találjuk magunkat. (Erre majd szükség lesz, mert van ott egy ajtó, amin nyitáskor még nem mehetünk be.) Ha a Navitor nem tudjuk újraindítani, az biztos jele annak, hogy valamiről lekéstünk. Cornelius szerint a beta-verziójú Navitor bármikor újraindíthatjuk, ha meglettük a Négy Elementál Titkát – mivel én ennyre nem vagyok fellelmezős, inkább az Esc gombbal elérhető load/save menüben szoktam megfejteni az utolsó játékállás titkát.

**Térkép** (Sybil alatt): Ugyanazokat a térképeket találjuk itt, mint a játékhoz adott A2-poszteren. A jövővívi programozók

nem igazán egy fénymásolást akartak megtagarítani azon jövőbeli felhasználóknak, akik lopás útján fogják majd beszerezni a játékot – sokkal inkább egy igen kellemes opció miatt kapott a programon belül is helyet a térkép: villogó pont jelzi pillanatnyi helyzetünket, és a már bejárt terep fontosabb pozícióira bármikor elugorhatunk. Aki már ment egy kört a Forumon, az tudja csak igazán értékelni, hogy mi-

tékkal, ha gondolkodásában és műveltségében maga is tökéletesen római polgárrá válik. Kicsit ijesztő volt elsőre a rettenetes mennyiségű adat, de aztán egész jól belejöttem a dologba. Igaz ugyan, hogy a játékmenet kicsit lassú, de a hangulata a gyönyörű 640\*480-as renderelt képeknek köszönhetően igen-csak megfogott (bár az egy kicsit érdekes, amint a moziknál hirtelen átkapcsol 320\*200-ba), nem is beszélve az igen egyedi, az alkalomhoz kiválóan illő aláfestő zenéről (ami nem is igazán zene, inkább hangeffektus elege). Egyébként is szeretem a történelmi kalandjátékokat, amelyek közben esetleg még művelődhetek is egy pötytet. Hát mondjuk a sok tipp miatt ez nem igazán tanítva játszik, inkább csak játszva tanít, de mindenesetre ezzel a módszerrel szerintem lényegesen jobb eredményeket érhetnek el a középiskolai (vagy akár az egyetemi) oktatásban,

Itt tengetik életüket Vesta papnői. Látogatásunkig szüzeknek titulálták őket...



mint mondjuk a jelenlegivel. Tehát a játék nagyon kellemes, bár nem hinném, hogy a Doom- vagy a Mortal-rajongók epedve kapkodnának utána. Némi hátránya, hogy elég jól kell hozzá tudni angolul, továbbá egy jó adag türelem is szükséges. Embertelenül hosszú idő ugyanis végigülni azt az egy évet, amíg a játék zajlik. (Az időgyorsítgatás kellemetlen vonásait már említettem volt.) Persze ha valaki ráér, és érdeklő a történelemnek ez a korszaka... Részemről akár csinálhatnának ilyet egyiptomiakkal, görögökkel, magyarokkal, stb. Na de addig is: Arrivederci, Roma!

CoVboj



A szekrényke egy újabb naplót rejt

kulcsfontosságú a játék szempontjából, nem árt tisztában lenni a logikájával. A hónapok felosztása hasonló a modern gregorián időszámítással, azzal a különbséggel, hogy az általunk használt 30 napos hónapok a rómaiaknál 29 napot számláltak, a február viszont minden évben 28-at, minden negyedik (azaz szökő)évben egy bonusszal nappal 22-e és 23-a között. A hónap napjait nem sorszámolták, hanem három frekvenciát

S.P.Q.R.

Kiadja:  
GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN, 5B

✓ Izgalmas • hosszú  
• a grafika gyönyörű  
X A sok töltes miatt lassú  
• elég vontatott

85%

# EGYEDÜL A VILÁG

A túlsó sziklán egy farkas leselkedik rám



Hárman egy ellen? Nem probléma



**A** címről (Tökéletes Fegyver) a legtöbb embernek bizonyára valami jövőben játszódó fantasztikus történet jut az eszébe, a szokásos örült tudósokkal és az örült fegyvereikkel. Nos, mindebből ez esetben csak a "fantasztikus" állja meg a helyét, ugyanis a Perfect Weaponben egy összeesküvés közepébe cseppenünk, élén egy veszedelmes alakkal, aki a tökéletes fegyvert keresi, pontosabban fogalmazva a világegyetem legjobb harcosát. Talán maga sem gondolta, hogy egyszer majd tényleg ráakad, ám úgy tűnik, hogy most a Földet átkutatva Blake Hunter, a boxvilágbanok személyében rátalált emberére.

## NINCS ÚJ A NAP ALATT

A játék a látványt és a játékmenetet tekintve meglehetősen hasonlít a Time Commandora, hiszen itt is prerenderelt, vagyis előre letárolt háttérben mászkálhatunk, és csak egy

dolgon lesz: csépelni az ellenfeleket, és eljutni a pálya végi teleportokhoz. Mindegyik világ végén egy főellenség vár minket, csak ezek megsemmisítése, valamint a megfelelő számú ellenfél kinyírása, illetve azok életerő-gömbjeinek begyűjtése után teleportálódhatunk tovább. A Perfect Weaponben azonban nem animálták a terepet, vagyis a kamera nem követi a hősünket, hanem rögzített nézetekből láthatjuk az eseményeket, mint az Alone in the Darkban. Vizuálisan a játék egészen elképesztő: a képzetet szülte gyönyörűen megkomponált prerenderelt tájak és a hozzájuk tartozó zajok segítségével szinte mi is ott érezhetjük magunkat ezekben a furcsa, idegen dimenziókban. Rajtuk a texture mapped figurák mozgatai a motion capture technika révén hibátlanok, főhősünk animációja például teljesen természetes és aprólékos, ezt jól jellemzi, hogy például mindig az ellenfelek felé fordítja a fejét. Utunk során több mint húsz fajta különös lényel találkozhatunk, és nem tévedés: az öt ellenséges világ-

ban több mint 1300 SVGA képernyőt járhatunk be. Csak összehasonlításképpen az Alone in the Dark féle játékokban ugyanez az érték jó, ha meghaladta a 300-at. A kameranézetek pedig azonnal váltanak, nem kell várni a következő helyszínre, köszönhetően annak, hogy a gép egyszerre tölti be a világokat. Az akció látványa egyszerűen szuper: hősünk – még ha nem is veszi fel a versenyt a Tekken 2 karaktereivel – rengeteg mozdulatra képes, sőt "combózni" is lehet vele. Közben persze az ellenfelek sem pihennek: a rúgásokon kívül például átdobásokkal is próbálkoznak, és intelligensen támadnak. A képernyőn akár négy ellenséges fi-

gura is felbukkanhat egyszerre, például a farkasok csoportosan támadnak, vagy később a leopárd-emberek szívesen kerítenek körbe minket. Ha pedig teljesítünk egy lényegesebb részt, a fotelünkben hátradőlve szinte moziban érezhetjük magunkat, ugyanis kisebb videojelenevekben követhetjük nyomon emberünk tetteit, s ily módon ismerkedhetünk meg például a főellenségekkel is.

## AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Hősünk alapvetően két módon tud viselkedni: egyrészt normál módon (N), másrészt harciasan (F). Bunyózni nem is olyan egyszerű, lévén, hogy négyfé-



A szobrok a háttérben hűen demonstrálják a grafika minőségét

# PERFECT WEAPON



A leopárdemberek alaposan bekerítették



# ELLEN!

le támadó gomb áll a rendelkezésünkre (A, S, Z, X), és a komolyabb ellenfelekhez már nem elég egy szimpla ütés vagy rúgás ismétlése. Az apróbb termetű ellenfelekhez, mint a például a macskákhoz, az alacsony támadásokat használunk, amihez leguggolni a Shifttel lehet. Szégyen a futás, de hasznos: ha bekerítették, mindig inkább meneküljünk! Futni az előre irányú kétszeri leütésével lehet, hátraszaltózni pedig a hátra irányú dupla lenyomásával. Már a játék elején szükségünk lesz az ugró tudományunkra, ezt az Enterrel hívhatjuk elő. A bal felső sarokban ugyan mindig látható a feltérképezett pálya épp aktuális részlete, és hogy azon merre haladunk, ám a Tabbal a térképet teljes képernyőre is kinagyíthatjuk. (A térkép lehívása alatt a küzdelem nem áll meg!) A térképnél láthatjuk azt is, mennyi erő-gömböt gyűjtöttünk már be, és milyen tárgyak vannak nálunk. Az eszközök közül válogatni az N-nel lehet, használni a Z-vel tudjuk őket, lerakni pedig az S-sel. A fentiek persze az alapbeállításra vonatkoznak, ezt azonban az Options menüben tetszőlegesen átalálthatjuk. Jó dolog egyébként, hogy azon túlmenően, hogy mindegyik világhoz pályakö-

dokat kapunk, a játék közben bárhol menthetünk állást. Ehhez mindössze az Esc-pel ki kell szállni, s máris a Save menübe jutunk.

## LÁTVÁNY > JÁTSZHATÓSÁG

A Perfect Weapont a Gray Matter fejlesztette, élén azzal a Chris Gray-jel, akinek a nevéhez a klasszikus játékok, a Boulder Dash "feltalálása" fűződik. Joggal számíthatunk tehát egy különleges csemegére. Most, hogy már volt szerencsém a csemegét "megkóstolni", sajnos azt kell mondjam, hogy némi keserű mellékíz éreztem. Ez pedig abból fakad, hogy talán túlságosan is szépre akarták a játékot írni, és a játszhatóságról megfeledkeztek. A rengeteg

tásról szintén nem tudok ódákat zengen. Futásnak nekilendülni például csak álló helyzetből lehet, futás közben pedig amint falnak ütközünk, Hunter azonnal megáll. Aztán az is nagyon zavaró volt, hogy gyakran érhetetlen módon a küzdelem közben automatikusan visszaáll hősiünk normal módba, és csak bámulunk, hogy miért nem bunyózik. Ugyanilyen beragadás/tétlenség tapasztalható, ha egy fal mellett küzdünk, és mondjuk egy lábsöpítés már a falba ütközne. Nyomogatjuk a gombokat, emberünk meg csak áll mint egy rakás szerencsétlenség, és így persze egy-kettőre péppé verik. Na mindegy, minden hibája ellenére a játék nem olyan rossz, következzen most néhány tipp.



A távoli perspektívánál szinte hangyáknak érezhetjük magunkat



kameraállás például látszólag jó dolog, de a játék közben roppant idegcsinító tud lenni, amikor egy-egy küzdelem alatt szinte másodpercenként vált a nézet, és állandóan szem elől tévesztjük a hősiünket. Rengeteg a felesleges nézet, s van néhány olyan perspektíva, ami teljesen használhatatlan. Gondolok itt azokra a távoli képekre, amik ugyan nagyon szépen festenek a képernyőn, de a küzdő feleket nagyítóval kell keresnünk rajtuk. Mindezekhez ráadásul még társul az a hibajelenség, hogy néha az operatőr egyszerűen "elalszik", magyarul kimegyünk a képről, a térképen már majdnem egy harmadik szobában járunk, mire a gépnek észébe jut nézetet váltani. Az ütközés detektáló sem a legtokélatesebb, gyakran beegyalogolhatunk a falakba, máshol meg csak harmadszori próbálkozásra sikerül bemennünk egy nyitott ajtón. Az irányi-

## KIS SEGÍTSÉG AZ INDULÁSHOZ

A Jég Világban csak egy buktató van: rögtön az elején keressük meg (a keleti úton) a hideg elleni szert, és használjuk is, különben megfagyunk. Továbbhaladva majd a különböző szimbólumokkal elsősegély csomagokhoz juthatunk. A Kert Világban a négy kulcs összeszedése a feladat,



Sacra Ja belépője elég impresszív, de a dupla életereje is!

csak azután jelenik meg a híd a pálya közepén a foellenséghez, Shirohoz. A kulcsok egyébként a továbbiakban is mindig ajtókat nyitnak. Az Erdő Világban szintén először véstesen fog az energiánk, ennek megszüntetéséhez, sürgősen meg kell keresnünk a vakcinát, amit majd egy kis beugróban találhatunk. Ezen a pályán több



Az utolsó világban a transzportereké a főszerep

helyen lézeres kapuk zárják el az útunkat. Ezeket úgy lehet megszüntetni, ha felkutatjuk a rádióadókat, és a kapuk elé helyezzük őket. A Sivatat Világban két fontos tárgyat fogunk találni: az amulettet, ami majd egy ajtót robbant ki, és a csizmákat, ami az ugrálásnál lesz segítségünkre. Eközben majd betévedünk egy terembe, ahol óvakodjunk a hatszögletű kövekre lépni. Az utolsó, a Proteus Világban már csak türelemre lesz

szükségünk, hogy a transzporterek használatával eljussunk a főnökhöz, Morgonhoz. Egy hasznos tanács: a Világok között nem vihetjük magunkkal a tárgyainkat, ezért a foellenségeknél már ne spóroljunk az extrák használatával, adjunk bele apait-anyait. Az út során még sok egyéb tárggyal is találkozhatunk, közülük a leglényegesebbek: a szürke gömb - pancél rövid időre, piros keresztcs gömb - elsősegély csomag, hatszögletű szerkezet - térképezés, kesztyűk - dupla erős ütés rövid időre, parabola antennák - titkos ikonok feltárasa. Ez utóbbi tárgy szintén csak egy meghatározott ideig működik, ám ha annyi idő alatt nem sikerült a kívánt dolgot felvenni, aggodalomra semmi ok, az antennák újra megjelennek.

Befejezésül a pályakódok: ADDCAADC, ACBABBCC, ADDDCACC, DDBBBBCA.

V.Z.

perfect weapon

Kiadja:  
EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

775, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, SVGA

✓ A legszebb a maga kategóriájában

✗ Az irányítás borzalmas, állandóan „beragadunk“

72%

**P**rológus, de másként... Még ifjú titán játékesztelő koromban volt egy (mai szemmel) elég neveléses szokásom: lelkesen lapozgattam az amerikai játékmagazinokat, és kiírogattam az ígéretesen festő programok címeit. Aztán vártam-vártam, hogy megérkezzenek – és a legtöbbször persze csalódnom kellett. A fényképen jól mutató stuff az életben igen gyengén szerepelt, játszhatatlan volt és persze tesztelhetetlen. Rájöttem egy olyan tézisre, amit a mai napig vallok: mindegy, hogy technikailag mit tud egy masina, CSAK az a döntő elbirálásánál, hogy mennyi KOMOLY játékot írnak rá. Nincs otthon semmilyen gépem (egészségügyi okokból, ná-ná) de ha vannak valamit, az a SUPER NINTEN-

*Ne várásoljuk el az öreget, meglesz a haszna*



testvérek lennének, ezért megpróbáltam összefoglalni, hogy ez miből is áll össze. Stílusukat tekintve kaland-RPG-k, tehát speciális szerepjátékok, melyek egy több kötetes regény nagyságú, fantasztikusan érdekes sztorit dolgoznak fel. A kaland elemek logikai és ügyességi feladványok és feladatok megoldásának tömkelegét jelentik. A másik építőelemük a küzdelem, amely elképesztő mennyiségű kisebb-nagyobb ellenfél legyőzését jelenti. Egy kisebb labirintusban átlag 200 lény támad ránk, kikerülhetetlenül és kivédhetetlenül, és ilyen labirintusból legalább 100 van (vagy több), ezt tetézik a pálya közbeni és végi foellenfelek. Mindehez hozzájön az RPG behatás, amely karakterünk (karakterünk) mindenre kiterjedő fejlődéséből és fejlesztéséből áll, varázslatokból, tárgyakból, felszerelésekből és átlagosan annyi mindentől, amiből

több képernyő nagyságú építmények előtt, melyeken háttorzongató zene kíséretében scrolloz végig a program – mondhatom, tényleg megkapó a látvány. Néha hatalmas, minden porcikájukban animált foellenfelek jelennek meg, tömegjelenetek zajlanak – nem ragozom tovább, ilyen más cég szerintem nem csinál.

Itt az ideje, hogy nagyító alá vegyük a SECRET OF EVERMORE-t. A sztorit nem erőltetem, azt majd látni fogjátok, ha otthon nekiültök ennek a csodálatos játéknak. Ja, a lényegyet elfelejtettem: a SOE annyira nehéz játék, hogy párját ritkítja.

### EGY FIÚ, EGY KUTYA ÉS A KEZELÉS

A program vezérlése legalább annyira bonyolult, mint megtanulni repülőt vezetni (legjobb, ha szőről-szóra elolvassátok a gépkönyvet). Éppen ezért csak érintőlegesen terek ki a dolgok

## A GONOSZ ERŐNEK A JÓ ERŐNEK MELLETT

DO lenne. Mégpedig azért, mert erre írtak olyan progokat, amelyekkel mindig és minden körülmények között hajlandó vagyok nyomolni. Csak a teljesség kedvéért említem meg őket, hátha valakinek ismerősek lesznek - FINAL FANTASY III, CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA, FF MYSTIC QUEST, BREATH OF FIRE és a SECRET OF EVERMORE.

### MI AZ, HOGY SQUARE-SOFT?

A felsorolt játékok közül a legtöbbet a japán (most már amerikai is) bázisú Square-soft készítette. Pontosabban a Square produciók 99%-át, mert a SOE a cég első amerikai csapatával fejlesztett projektje. Ez a cég számomra az Isten, az etalon, az Oszkárdijas tervezők és programozók tömörítése. Ők azok, akik tényleg tudnak játékok csinálni a szó szoros értelmében – nem írogatni, összedobni, hanem CSINÁLNI, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

A Square anyagok úgy néznek ki, mintha mind

egy másik cég 4-5 játékot is össze tud hozni. Mint mondtam, ezen stuffok döntő többsége Japánból származik ezért nekünk, európai "korcsoknak" könnyen kibírhatatlanul válhat a Square programok monumentalitása, terjedelme és időigényessége. Jellemző, hogy pl. a FF III-on akkor is csak cirka 30 (!) óra FOLYAMATOS játékidővel lehet végigmenni, ha már tucatszor megnyertük azt. Az alapkonceptió mindig ugyanaz: egy speciális, "madártávlatos" 3D-s szögben látjuk a történetet, a helyszínek több képernyő nagyságúak és mozgásunkhoz igazodva scrolloznak. Szintén jellemző a játékok felépítése: elindul a történet, harc, ismerkedés, mese, harc, foellenesség, mese, harc...és ez így megy egy hónapig, mire eljutunk a megnyeréséig.

Egy ilyen játékban például annyi átvezető és összekötő részlet van, hogy én el sem hiszem néha, hogyan fér ez bele abba a kis szürke kazetába. Nezzük akkor a grafikát is. A szereplők általában aprók, persze azért, hogy a háttérben minél nagyobb és lelegzetelállítóbb csodák jelenhessenek meg. Karaktereink gyakran állnak

*A szörny elől meneküljünk, majd a Bodri elintézi!*



*A 224-es szobást persze a kutya csinálta*



ra, a többit okoskodójátok ki magatoknak. Embereinket az irányítókereszttel mozgathatjuk (persze a kutya is), köztük váltani a SELECT gombbal tudunk. Az A gombbal futni lehet (a Jaguar gyűrű megszerzése után). Beszélgetni és harcolni a B-vel tudunk. Az L-R gombok benyomva tartása mellett a kutya szimatolni kezd (lásd később).

**HARC** A játékban a bunyó folyamatosan megy, nem körönként. Szerintem érdemes mindig a fiút használni, mert a kutya magától is jól harcol és gyorsabban fejlődik, azonkívül öt könnyen újra lehet élesíteni (a piros színű DOG BISCUIT nevű csonttal). A pofonok után megjelenő számok a sebzés mértékét mutatják, a MISS szó melléütést jelent. A karakterek automatikusan védekeznek, egyrészt képességük szerint, másrészt olyan mértékben, ahogyan azt az ACT pontban beállítjuk (erről később). Nagyon-nagyon sokat kell küzdeni és tudom, hogy unalmas, de szinte minden ellenfelet érdemes levérni, mert karakterünk csak így fel-

jödik olyan szintre, ahol már a nagyobb ellenfelek is legyőzhetők.

A különböző kezelőfunkciókat az Y megnyomásával hívhatjuk elő (X-szel a másik karakterét, amelyiket éppen nem irányítjuk). Ekkor a játék

éppen használatban levő felszereléseink (fegyver, páncél, fejtető, kézvédő)

**LEVEL (tudásszintek)** Ebben az ablakban a különböző fegyvertípusokhoz megszerzett tudás szintje látható (lapozni az R-rel lehet). A

egy idő után elsűnít (ajánlatos tehát a szimpatikusabb varázsigéket gyakran elmostolni). Egyszerre mindig kilenc varázslat lehet a fejünkben, de ezek cseréjére a játék során gyakran van lehetőség. Vannak olyan varázslatok, melyek egyszerre több

## EPILÓGUS, DE MÉG MINDIG MÁSKÉNT...

- A játék úgy van kitalálva, hogy a nagyobb ellenfeleket kizárólag bizonyos tapasztalati szint (és az ezzel járó HP szint) elérésével lehet legyőzni, egyébként

LEHETETLEN. Eppen ezért minden egyes ellenféllel érdemes megküzdeni.

- Bizonyos varázslatok nagyon hasznosak, mások inkább csak színesítik a programot, de feles-

legesek. Amit használhatónak ítélték, azokat gyakran süssétek el, így egyre erősebbek lesznek.

-A labirintusokhoz készíttetek térképet, némelyikből elképesztően nehéz kikeveredni.

- Minden szereplővel beszélgetetek el, némelyikkel többször is.

- A főellenfelek megkötölése előtt tankoljátok fel varázsszerekkel és felszerelésekkel.

- A SECRET OF EVERMORE-ban 4 óriási világ van. kössétek fel a gatyát.

- Minden nagyobb csata előtt és után mentsetek állást.

- Vegyétek meg ezt a játékot, mert besz\*\*\*s, hogy milyen jó!

-Ha elakadtok, írjatok, 3 levél esetén ugyanis kiharcolok legalább 3 oldalt a Cowboytól a végigjátszáshoz.

-A Cowboyok akkora duda orra van, hogy

# EVERMORE

megáll és egy gyűrű jelenik meg a karakter körül. Ezt a jobbra-balra irányokkal tudjuk mozgatni, a fel-le irányokkal pedig újabb gyűrűket lehet előhozni (például a karakter felszerelésénél a fegyve-

regegyenek két jellemzője van pl. 2:20, ahol az első szám a támadási erőt (0-3) a második a használati készséget (0-99) mutatja.

**ACT (viselkedés)** Itt állítható be, hogy a karakterek hogyan viselkedjenek. A fiú a DEFENSIVE oldal felé tolvaj inkább óvatosabban védekezik, az AGGRESSIVE-nél ész nélkül (kamikaze) támad. A kutya vagy többet keres (SEARCH), vagy pitbull módjára viaskodik (FIGHT). A jobb oldalon 0-tól 3-ig állítható a támadás ereje (folyamatosan fejlődik). A kisebb értéknél kisebb a sebzés, de gyorsabban lehet újra ütni. Nagyobb értéknél nagyobb a találati érték, de több idő kell az újabb ütéshez.

karakterre (vagy ellenfélre) is alkalmazhatók, ilyenkor a jobb/bal irányokkal tudjuk kijelölni a célpontokat. Az alkímiahoz szükséges összetevőket a gépkönyvben találhatjátok meg, a varázslatokkal együtt.

**SZIMATOLÁS (L-R)** Igen fontos dolog, én elég nehezen jöttem rá a használatára. Szóval vannak olyan varázslatokhoz szükséges dolgok, melyeket csak a kutya tud megtalálni. Ha éppen nincs ellenfél képen, a dog elkezdi szimatolni. Amikor megáll egy helyen és tartósan ott szuszog, akkor ott tuti biztos lapul valami. Lehet erőltetni is a szimatolást, az L-R gombok lenyomva tartásával. Ilyenkor ha az adott kép-ernyőnyi távolságban rejtőzik valamilyen cucc, a kutya oda fog menni hozzá. Ha leül, vakarózik és nem mozdul, nincs a közelben semmi.

**KERESGÉLÉS** A fiúval is lehet dolgokat találni, a B gomb nyomogatása mellett vizsgáljuk át az ígértes helyeket

Bodri talált valamit a sarokban



## K R O N D A E G Y A R C A V A N .

## G S O K K A L R O N D Á B B .

rek, a páncélok, a fejtető és a kézvédők is külön gyűrűben vannak).

Az X megnyomása után kapjuk meg a gyűrű-parancsokat, melyek között a fel/le irányokkal lépkedhetünk (sorban: KEZELŐ gyűrű, FELSZERELÉS

**EDIT (irányítás)** Itt állítható be a gombkiosztás.

**WINDOW EDIT (ablak beállítás)** Itt változtatható meg az üzenetablakok kinézete. Baromság.

### EQUIP (felszerelések)

Hősünk felszerelését határozhatjuk meg ebben a pontban. A különböző testrészekre való cuccok további különböző gyűrűkben vannak (váltani a fel/le irányokkal lehet).

**CÉLKERESZT** Meghatározható, hogy az éppen nem irányított karakter melyik ellenfelet támadja kitüntetett figyelemmel.

**LOMBIK (alkímia)** Megtekinthető a max. 9 egyszerre nálunk levő varázslat és a hozzájuk szükséges alkotóelemek.

Az L-R gombokkal odalt válthatunk, ahol a rendelkezésünkre álló összetevők szerepelnek.

A játék jelentős részét alkotja az alkímia, azaz a varázsszerek keverése. Két típusú varázslat létezik, a jóindulatú (gyógyítás, védelem, segítség) és a rosszindulatú (támadás). Az összetevőket nekünk kell megtalálni, illetve megvásárolni. A varázsigéket meg kell tanulni, majd a nálunk levő összetevők függvényében használhatjuk azokat. Minél többet alkalmazzunk egy varázslatot, annál nagyobb hatásokkal tudjuk



Csak a szívét, hogy meg ne sántuljon!

**TÁRGYAK** A nálunk levő tárgyak csoportonként vannak gyűrűkbe osztva.

Ezeket megtaláljátok a könyvben, de nem egy nagy was-ist-das kikísérletezni a hatásukat. Nagyon figyeljetelek oda a CALL RING nevű gyűrűre, mert ezzel különböző barátok igen hasznos varázslatait lehet segítségül hívni (mindig kell belőle venni egy párat).

Ezen a hídon majd a kutya segít át...



Ígértes pletykák terjednek a kocsmában



gyűrű, FEGYVER gyűrű, VARÁZSLAT gyűrű). Lássuk az elsőt gyűrűt részletesebben:

### STAT (KARAKTER STATISZTIKA)

**Szintek** Ez mutatja a szereplő találati pontjait (HP maradék/lehetséges), a fejlettségi szintjét (LEVEL), a tapasztalati pontjait (EXP) és a következő szintre lépéshez szükséges pontokat (NEEDED).

**Tulajdonságok** Attack - támadási erő, Defend - védekező erő, Magic Def - varázslat hárító készség, Evade - kivédési százalék, Hit - találati pontosság százalék

**Pénz** Látható, hogy a különböző pénznemekből mennyi áll rendelkezésünkre.

**Felszerelések** Itt szerepelnek a nálunk levő és

mindig ugyanarra gondolok, ha ránézek... MARTIN

(Egyrészt: CoBoY. Másrészt: a mindig nem hosszú í - jössz egy sörrel, hogy a többi kijavítottam. Harmadrészt: Nem Marteen harcol az oldalakért, hanem én azért, hogy végre megszülje őket. Negyedrész: nekem nagyon szép orrom van, Martiannak viszont hétköznapi és Kispest-kockás. Skót dudu.

CoBoY

SOE

Kiadja:  
Squaresoft

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

✓ Tipikus squaresoft játék:  
hetekig nem lehet felállni mellőle  
X Néhány ellenfél kissé túl  
súlyosra sikeredett

85%

Az id Software a Wolfenstein, majd a Doom megalkotásával talán még maga sem gondolta, hogy kicsoda örületet indít el. A minap is mit látok a TV-ben: még a Vészhelyzet agyonhajszolt orvosai is a Doommal csapják agyon az üres perceiket. A cég legutóbbi munkája, a Quake is alaposan felkavarta a kedélyeket, lévén hogy ez volt az első olyan játék a maga stílusában, amiben a figurákhoz is 3D-s technikát használtak, a poligonos terepen pedig fantasztikus fény- és árnyékeffekteket produkáltak. Ennek azonban már majd' fél éve, ideje volt tehát, hogy néhány új pálya jelenjen meg a játékhoz..

### AZ ÚJ PÁLYÁK

Az ilyen extra pályákkal kapcsolatban a másik nagy

egészen más a helyzet. Igaz, ez sem egy profi gárda által készített dolog - elvégre az id Software-nek a licencjogok megadásán kívül nem sok köze van az egészhez - mégis egy teljes, komplex játékról kell beszélnünk. Folytatva az összehasonlítást: itt például már eleve egy normális install programmal rakhatjuk fel a pályákat, ami automatikusan megkeresi

# "MÉG QUAKE MOST ADJA AFTERSHOCK QUAKE"

## AFTERSHOCK

raktuk a játékot, az AS.BAT file meghívásával egy kisebb menüt hívhatunk be. A **Registered Levels**re clickelve az eredeti pályák listája jön be, amiket külön-külön is elindíthatunk, de ha a **Quake Start Map**et választjuk, ugyanúgy mintha simán indítanánk a játékot, a kezdő helyszínre jutunk. Minket azonban jobban érdekel, az az **Aftershock Levels** menüpont, amire rábökve a címadó pályák jelennek meg. A dolog érdekessége, hogy a Nuke It-tel ellentétben ezek nem csak amolyan szedett-vedett pályák, hanem a szintek sorban, küldetéseket képezve jönnek egymás után. További pozitívum, hogy nem csupán a pályák formája új, hanem új texture borításokat is láthatunk a falakon. Leszámítva tehát, hogy a játéknak nincs úgymond története, és csak ugyanolyan a szörnyek jönnek, mint amilyenekkel már korábban is találkozhattunk, egy teljesen új programmal játszhatunk. Ha az **Aftershock the game**-et indítjuk - csakúgy mint az eredeti játékban - nehézséget, majd küldetést választhatunk. Három küldetés vár ránk, mindannyian úgy négy-öt pályával, plusz még van egy teleport, amivel Death Match pályákra kerülhetünk. A küldetéseken van mindenféle terep: tüzes, vizes, ám egyik szint sem túl nehéz (trükkös csapdákkal például egyáltalán nem találkoztam), vagy legalábbis nem olyan bonyolultak, mint az eredeti pályák. Még azzal együtt sem, hogy a készítők szemmel láthatólag kedvelték a szédítő magasságok vagy a lávafolyamok felett végrehajtandó nagy pontosságot igénylő ugrálós "akrobata mutatványokat".

Az ilyen extra pályákkal kapcsolatban a másik nagy



Az ajtókat - mint itt - gyakran az összes ellenfél megsemmisítésével nyithatjuk ki

Új szörny - mint ez a lézergyűrűket szóró óriás csiga - sajnos nem került fel az Aftershock lemezére



a Quake könyvtárát és mindent felpakol a megfelelő helyre. Itt kell megemlítenem, hogy a pályák természetesen csak a **Quake teljes verziójával** használhatók. Miután fel-



A zombi és az aknavetőm találkozásából a zombi húzták a rövidebbet

vetélytárs, a Duke Nukem kapcsán sajnos eddig nem a legkedvezőbb tapasztalataim voltak. Mint emlékeztet, a Nuke It dobozán a "több mint 300 pálya" szöveget enyhe költői túlzásnak kellett érteni, ráadásul a pályák többsége amatőr munkára vallott. Az AfterShock esetében azonban szerencsére

Kard ellen géppuska - nem vagyok egy fair play játékos



A start menü harmadik pontja, az

# KAKE A NÉP, ATOK NEKI SHOCK

OR  
AKE

**Other Levels** hasonlít a leginkább a Nuke I-t-hoz, vagyis ebben a listában találjuk a mindenhonnan összegyűjtött amatőr készítésű pályákat. Igaz nem 300-at, hanem "csupán" több mint hetvenet, de legalább nem pakoltak fel túl sok szemetet a CD-re. Ha sikerült kiválasztanunk a kívánt pályát, a **Play**-jel indíthatjuk a játékot.

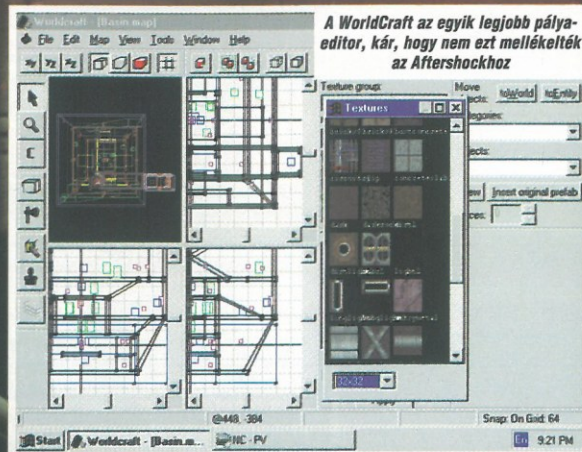
## EGYÉB EXTRÁK

Nos, az eddig leírtak sem hangoztak rosszul, de ez még nem minden. A CD-n található egy hasznos infókat tartalmazó text file-t, benne különböző taktikai tanácsokkal az eredeti pályákhoz. A csak magyarul értők ezzel ugyan nem mennek sokra, ám ők vizsgálódhatnak a játékhoz létező összes cheat-tel, amiknek a kiszűrése a szövegből gondolom nekik sem okoz gondot. A csalásokat természetesen a Quake Console-ba kell beírni.

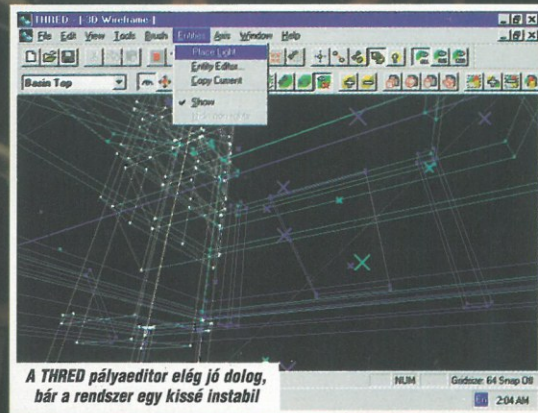
Ha pedig már az összes pályával végeztünk, akkor nem marad más, mint hogy mi magunk készítsünk pályákat. Ezt javasolja legalábbis a CD-t forgalmazó cég, és ehhez felmásolták nekünk a **THRED** nevű editor programot. Ezt egy külön könyvtárban találjuk, és csak Win-

dows alól installálható. Az igazsághoz azonban sajnos hozzátartozik, hogy ez a program egy elég korai béta-verzió, még maga a készítője is azt írja róla, hogy teli van bugokkal. Ebben feltétlenül van valami, mivel csak az idő alatt, ami alatt úgy felületesen is-

a játékot Quake 2-nek is nevezhetnék. Mindezt figyelembe véve, csak jót tudok a programról nyilatkozni: a pályák ha nem is bonyolultak, de ötletesek, és jónéhány új grafikai elemet alkalmaztak rajtuk.



A WorldCraft az egyik legjobb pályaedítor, kár, hogy nem ezt mellékeltek az Aftershockhoz



A THRED pályaedítor elég jó dolog, bár a rendszer egy kissé instabil

merkedtem a programmal, a 3D-s vektor váz forgatásával rögtön ki is sikerült fagyasztnom a rendszert. Ettől eltekintve a dolog működik, annyit tudok tanácsolni, hogy sűrűn mentünk.

A végső kérdés persze mindig az, hogy érdemes-e a játékot megvenni. Nos, új szörnyeket feltétlenül jó néven vettem volna, de hát az belátható, hogy a már komolyabb feladat lett volna, meg akkor már

## INTERNETEZGETŐK FIGYELMÉBE

Ha már extra pályákról beszélünk, feltétlenül megemlítendő, hogy Quake ügyben az Internet hozzáféréssel rendelkezők jókora előnyben vannak, hiszen a világ minden tájáról egyre több saját készítésű szintet pakolnak fel a hálózatra. (Mellesleg az Aftershock egyéb szintjeit is így szedték össze.) Sőt, nemcsak pályákat, ha-

nem más hasznos és kevésbé hasznos shareware dolgokat is találhatóunk, mint például különféle upgrade-eket a hálózati játékokhoz, vagy néhány egyedi készítésű szörnyet, amit az eredeti játék valamilyen karakterével helyettesíthetünk be.

Ajánlhatjuk továbbá a figyelmetekbe a pályaedítorokat, amelyekből szintén nem egy létezik. Közülük a legjobbabb közé tartozik a **WorldCraft**, ami némileg többet tud, mint a Thred, ráadásul már kész, hibamentes verzió is létezik belőle. Magyarul egy Quake rajongónak sem kell unatkoznia a játék folytatásának a megérkezéséig. Végszóként csak annyit tudunk mondani: Let's keep Quaking!

Vári Zoli



A villámot szóró "góliátok" ezúttal sem hiányoznak

**aftershock** Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486DX100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 5B

✓ Tetszetős prezentálás  
• érdekes pályák  
X A címadó játék túl rövid

**83%**

Az Ecstatica 2 ismét egy olyan játék, amelyre már sokan, és régóta vártak. Hát melyik igazi computer-kalander ne emlékezne az első részre, ami a maga idején újszerű, ellipszisekből felépülő 3D-s grafikájával osztatlan sikert aratott a sok vektoros és szögletes Alone in the Dark-klón után. A játéknak csupán egy hibája volt: a túlzott rövidsége.

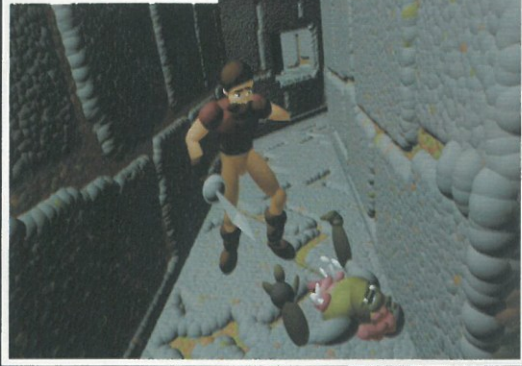
Tény, hogy a második részre ez

végignézésekor elfogott, hiszen miről szól a dolog: hősünk ismét lóháton utazik egy dimbes-dombos vidéken, igaz ezúttal vele van a legutóbb megmentett ifjú hölgy is. Ugyanúgy egy kis városhoz ér, amit természetesen ismét démonok szálltak meg, ezúttal azonban nem egy leszakadt hid miatt kénytelen maradni, hanem mert a démonok elrabolják a kedvesét, őt magát pedig bakó kézre adják.

# ECS

## Vár reám, s én megjövök!

Égyes dolgok még sokat látott hősünket is meglepték



utóbbi már egyáltalán nem jellemző, hiszen több mint 1000 képernyőt járhatunk be, ráadásul ezúttal már SVGA-ban. Iszonyú nagy, és roppant részletesen kidolgozott a terep: egy teljes középkori várat terveztek a játékhoz, nem is tudom hány teremmel és a kiszolgáló épületekkel. A pincétől a padlásig, az az a katakombáktól a várfokig mindenütt megfordulhatunk, s ráadásul az élet sem hiányzik a helyiségekben, a szörnyek mielőtt meglátnak minket, a hétköznapi teendőket végzik: a kovács kalapál, egy szörny épp a retyóról jön elő, a borospincében pedig tivornyázás folyik. Ugyanakkor a halál is jelen van: az összevert áldozataink hullái jó ideig ott virítanak a terepen, s csak akkor tűnnek el, ha nagyon eltávolodunk tőlük. Az életszerűség ezen túlmenően még fokozódik a jól eltalált hangeffektusok: az udvaron például búskomor lélekharang szól, a kertben csiripelnek a madarak, a legmagasabb toronyban pedig olyan égzengést hallhatunk, hogy ha nem akarjuk megőrizteni a szomszédainkat, jobb ha lehalkítjuk a hangfalakat.

események nem peregnek, a közbeni jelenetek pedig azokra a párbeszédre korlátozódnak, amikor egy tündértől mindig megkapjuk a következő feladatot. A nehézség egyrészt a várkastély hatalmas méretével magyarázható, mivel még ha el is mondja a tündér, hogy mit és hol kell keresnünk, akkor is jó időbe beletelik megtalálni a dolgokat. Ráadásul jól kell értenünk az angolt, ugyanis a gép nem írja ki a párbeszédet. Amíg meg nem ismerkedünk a kastéllyal, órákig csak a felderítéssel leszünk elfoglalva. Persze ha csak a pálya nagyságától lenne nehéz a játék, azt még inkább dicséretre méltatnám, ám sajnos nem csak ennyiről van szó. A kameranézetek nem mindig a legjobban lettek kiválasztva, gyakoriak a keskeny látószögű kamerák, amivel szinte csak egy-egy másodpercre látjuk emberünket, ugyanakkor a folyosókon sokáig nem vált át a nézet, minek következtében az ajtókat alig lehet megtalálni. Pontosítva a dolgot: alig, vagy szinte sehogyan sem, mivel ehhez hozzájön még az, hogy a hátterekhez túlságosan sok sötét tónust használtak, aminek hatására szinte a sötétben tapogatózunk. Ami pedig

talán még ennél is rosszabb: néhol ebben a sötétségben kell hajsza pontosan a rövid pallókon átugrálunk. Rendben, hogy gyászos a játék hangulata, no de ennyire?

A játékból egyszerűen hiányzik a kaland érzés, az alkotók teljesen átbillentek az akciójátékok irányába. Voltaképpen küldetéseket kapunk, és ezeket kell teljesíteniük. Egyes helyeken komolyan úgy éreztem, mintha valami Tomb Raider-féle játékkal játszanék. A játékidő nagy része nem azzal megy el, hogy a feladatainkra keressük a megoldásokat, hanem azzal, hogy például beesünk véletlenül a várárokkba, és csak kb. két percnyi – piranha-csapkodással fűszerezett – úszkálással jutunk vissza. Szemlátomást nem annyira a pergő cselekménnyel, hanem inkább az idegesítően sűrűn újratermelő ellenfelekkel próbálták lekötöni a figyelmünket.

### AZ IRÁNYÍTÁS

A kezelés is teljesen átalakult, de szerencsére az legalább jobb lett. Ezúttal energiakijelző is helyet kapott a képernyőn, mellette pedig a varázserőnk jelző szimbólumok, valamint a kezünkben tartott fegyver és annak a tulajdonságai láthatók. Mozogni a kurzor gombokkal tudunk, küzdeni pedig a bal control+irányokkal lehet. Jó dolog, hogy küzdelemnél emberünk nem csak hogy automatikusan segít nekünk az ellenfelet becélolni, de az ellenség magasságától és helyzetétől függően más és más ütések/rúgásokot hajt végre. Szemléltetésképpen: a pókok ellen nem kell valamilyen speciális taponást keresni, emberünk automatikusan rúgni fog. Az ütések egyébként nem csak bunyó esetén kell használni, ugyanígy tudjuk működtetni a különböző kapcsolókat. Az ajtókat szintén nem kell kímélnünk, csak törjük be őket. Itt hívnám fel a figyelmet, hogy kezdetben csak a sima ajtókat lehet berúgni, tehát a fehér gömbbel jelöltekkel ne is próbálkozzunk, amíg a tündér ki nem nyitja őket. Visszatérve azonban a billentyűk felsorolásához: a tárgyat a Space-szel vehetjük fel (a kin-

csek esetében erre nincs szükség) és a jobb Alt-tal tehetjük le. A megfelelő helyen a tárgyak használata automatikus, ehhez tehát nem kell gomb. A legfontosabb nyolc tárgyon kívül hősünk semmit sem fog elrakni, magyarul egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben, a másikban pedig a fegyver. A kardokon és a varázskardokon kívül mellesleg varázspálcákat is találhatunk, ha ezekből kifogyott a varázsrő, egyszerű buzogányként hasznosíthatjuk őket. A Shifttel tudunk ugrani, a bal Alt-tal pedig vetődhetünk. Az Enterrel egy információs képernyőt hívhatunk le. Ezen láthatjuk, hogy

A szörnyek nem sajnálják emberünköt az ütlegetek



ennyi szimbólumtöredéket gyűjtöttünk már be a hétből, és itt fognak felvillanni az összeszedett lényeges tárgyak ikonjai is. Akár egy RPG-nél, útunk során hősünk tulajdonságai fejlődni fognak, ezek állapotát és a kincseink mennyiségét szintén ezen a képernyőn követhetjük nyomon.

A felsoroltakon kívül aktív gomb még a P, amivel szünetet tudunk tartani; az S, amivel gyors állásmentést (Quick Save) tudunk végezni; és végül az Esc, amivel az állásmentés/töltés menüjébe jutunk.

Most pedig következzon a végjátás, igaz – a játék rendkívüli terjedelme és a szűkös két oldal miatt visszatérve rossz szokásunkhoz – két részletben.

### MITÉVŐK LEGYÜNK?

A kalodából valamilyen ismeretlen varázsló, vagy inkább tündér szabaddí ki minket, de csak a hangja van jelen. Először is valami fegyver után kéne nézni, aminek pompásan megfelel az útmenti kovácsműhely-

### ÉS MI A HELYZET A JÁTÉKÉLMÉNNYEL?

A fentebb említettek ellenére azonban sajnos azt kell konstatálnom, hogy a játék mégse lett olyan hangulatos, mint az előző rész. Nekem nagyon úgy tűnik, mintha az alkotók kifogytak volna az ötletekből, s csak önmagukat ismételnék. Ez az érzés már rögtön az intro

A pókok összes teremtménye összefogott ellenünk





# ECSTÁTICA II

Batman egyik bordó színű utánzata új feladat után néz



mében, az egyik szolgánál lesz.

## AZ ELSŐ TÖREDÉK

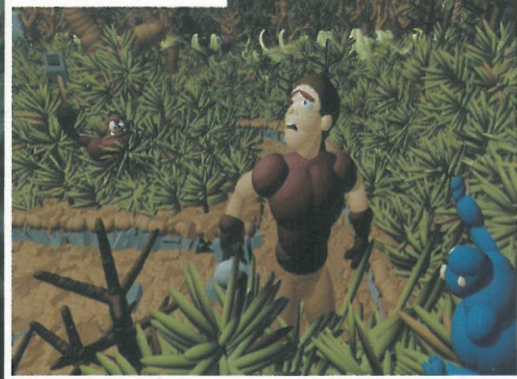
Ha kibeszélgettük magunkat a tündérral, vegyük fel az időközben a torony tetején megjelent varázspálcát. Ismét lent, a folyosó két végén levő ajtót a két arany szoborfejre ütve nyissuk ki. Az

ilyen szoborfejek a későbbiekben is kapcsolóként funkcionálnak majd, de sokszor csak akkor hajlandóak működni, ha már bizonyos dolgokat – mint például most a beszélgést a tündérral – megtettünk. Menjünk vissza a várudvarra, ahol az újabb szoborfejes rácsot felnyitva most már beléphetünk az istálló emeleti helyiségébe. Bent egy ládában egy pár csizmát találhatunk, ez a földön lévő mérgepocsolyák hatástalanítására szolgál. Menjünk ki a szalmatetőre, és ugorjunk be a várba a bal szélső ablakon keresztül. A csizmának köszönhetően a kiömlött trutymótól nem sérülünk, s hamarosan a földszinti nagyteremhez jutunk. Ha megpróbálunk felmenni valamelyik lépcsőn, ránk támadnak az árnyék-örök, ezek egyikénél lesz a töredék. Ha megvan, még ki kell nyírnunk a feljebb szinten a trónt bitorló gazfickót, és a trónterem előtti szobában a pulzáló gömbbel máris újra megidézhetjük a tündért. A tündér ismét elmondja a teendőket, kissé burkoltan fogalmazva.

## A MÁSODIK TÖREDÉK

A következő darab megszerzése már bonyolultabb lesz, valahogy le

Mint látható, az arcok kidolgozásán sokat javítottak



kéne jutnunk a kútba, amin viszont egy sebezhetetlen szörny terpeszkedik. Először a borospincét kell meglátogatnunk, ahová az istállóból nyíló lejáraton keresztül juthatunk le. Ott keressük meg a részegeskedő szörnyet (amelyik sebezhetetlen), és egy ugyanolyan (sötétebb) színű üveget vigyünk el mellőle, mint amilyent ő is szorongat. Ezt adjuk oda a kútnál a fajtársának, és máris lemászhatunk. Lent három kapcsolót találunk, ezt mind állítsuk át, mire kinyílik a kovácsműhely tűzhelye alatti helyiség, a tűz pedig ezzel egyidejűleg megszűnik. A rácsos tűzhelybe csak egy módon, a kéményen keresztül juthatunk le. Lépcsőzzünk fel a várfal menti feljárón, majd csuszszanjunk át a lengősúly alatt, és meg se álljunk a várfal tetejéig. Ott nyissunk be a kis szalmatetős házba (a bejárat a toldaléképület felől nyílik), majd ott – megkeresve a lét-rát – másszunk ki a tetőre. Innen már láthatjuk a kéményt, amibe le fogunk ugrani. A tűzhely alatt egy teleportra esünk. Ezen keresztül egy rövid folyosóra, majd a katakombákhoz érkezünk, ami teli van csontvázakkal. A katakombák bejárata fölötti teremben van a tündér által említett terem bejárata, ám az csak három különleges koponya visszahelyezésével fog kinyílni. A katakombák labirintusa nem túl bonyolult, csak az a zavaró, hogy néhány mellékút nehezen felfedezhető – természetesen ezek a legfontosabbak. A három koponya közül kettőt találhatunk a labirintusban. A keresett koponyák halványan villognak! A harmadik koponya a labirintus egyik mellékágában lesz, amelyiken keresztül egy tágas barlangba jutunk. Utunkat majd egy vízes-árok állja el, amelyen Indiana Jones mintájára kell átkelnünk: ott lépünk le a semmire,

ahol a halvány vibrálást látjuk. A láthatatlan híd egészen gyéren fog csak időnként pulzálni, tehát minden lépésünket fontoljuk meg, és érdemes a quick save-et is használni. A túloidalt egy rövid barlangban találjuk meg, amit kerestünk. Ha visszahelyeztük mind a három koponyát, a kinyíló kapun keresztül egy csontváz- királyhoz léphetünk be. Vegyük fel a harmadik töredéket, valamint a királyikont a csontváz keze mellől, és a keresztet se hagyjuk ott a falon.

Sétáljunk vissza a kezdeti terembe, ahol az újabb gömb segítségével ismét megidézhetjük pártfogónkat. A tündér közli, hogy az eddigi zárt ajtók immár nyithatóak, valamint tanácsokat is ad a következő töredék megszerzését illetően, de



A küzdelem nem túl nehéz, bár van néhány keményebb ellenfél...

erről majd csak a következő számunkban olvashattok. Egyébként elég sok van még hátra, az itt leírtak mindössze a játék egyharmadát teszik ki. (A játék csak májusban jelenik majd meg!)

Vári Zoli

ecstática II

Kiadja:  
Psygnosis

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

PGO, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 5B, SBPRO

✓ Kitűnő grafika és audio hangzás  
X A játékmenet már nem az igazi,  
túl sok a bunyó, és a felesleges  
máskálás

82%

A Lemmingekkel mindig csak a gond van! Az apró kis állatok hada még annak idején Amigán in-dult el világot látni, de a hazafelé vezető utat már akkor is nekünk kellett megmutatnunk. Remé-giben eltévődtek a harmadik dimenzióban is, s persze ismét nekünk kellett a segít-ségükre sietnünk. Ott-hon sincsenek bizton-ságban, hiszen nézzük csak, mi történt Lemmingországban! Az ember úgy gondolná, hogy a Lem-mingek mind egyformák: aprók, buták, és jószándékúak. Egy gon-osz lemming, Evil Ed viszont úgy érezte, erre rá kell cáfolnia. Már nagyon unta a sok jökevű arcot ma-ga körül, ezért ördögi varázseréjét arra használta, hogy az ország összes polgárát a saját csatlósává tegye, és gonosz csúfságokká változtatta vala-mennyit. Minden igyekezete ellenére azonban egy lemming mégis kiharadt: Lomax. Ő lemmingek nemzetségének utolsó reménye.

a négyzetet lenyomva tudjuk előhívni, de csak ak-kor, ha már találtunk olyan ikont a pályán, amit épp használni akarunk. Jól meg kell tehát gondolni, hogy ezeket hol használjuk el, mivel a speckók szá-ma ezúttal is korlátozva van. A sisakos mozdulatok-hoz, természetesen sisakot is kell keresni. Ezeket ugyanonnan szerezhetjük, ahonnan az aranypénzein-

marabb átkelnünk, a tengerből előbukkanó bálná-kon kell egyensúlyoznunk. A cél – mint minden platformjátékban – elég egyszerű: el kell jutni a szintek végéig, s e közben minél több lemminget fel-szabadítani.

**KINEK KÉSZÜLT EZ A JÁTÉK?**

# The Adventures Of Lomax



Az ágyúzó ládákat már mintha láttam volna máshol, csak épp hordók formájában

Sokszor hordókon kell egyensúlyoznunk



**EGY MINDENKIÉRT**

A Psynosis a nagyszerű kis figuráit most nem egy logikai játékban vonultatta fel, hanem egy gyönyörű, teljes mérték-ben kézzel rajzolt, mászkálós, platform-játékba helyezte őket. Ez egyáltalán nem volt rossz ötlet, hiszen főleg PlayStationön nem beszélhe-tünk túlkínálatról ebben a műfajban. Ezúttal tehát csupán egyetlen lemminget kell irányítanunk. Lomax többféle mozdulatra képes, amiknek az ikon-jait a Selecttel hívhatjuk elő. Lomax tud vízintesen ásni, hidat építeni, a sisakját bombaként használni, a sisakját puszító lánként használni, Raymanhez ha-sonlóan helikopterezni a sisakjával (felugrás után), s végül a sisakja tollát távolabbi kampókra vagy rudakra horogként kilőni, s így magát odavonszolni. Ezeket az ikonokat kiválasztva és játék közben

**“EGY, CSAK EGY LEMMING VAN TALPON A VIDÉKEN”**



A hidak segítségével a térben is mozgathatunk

ket, és a speciális mozdulatainkat: az ütmeneti agyagkor-sókból, amiket tehát szét kell törnünk. A sisak egyrészt védelmet nyújt egy-egy sérüléssel szemben, másrészt simán (a körel) elhajítva fegyver-ként is használható. Ha nincs nálunk sisak, az egyetlen fegyverünk a “bepörgés”, amit az X-szel kétszer lenyomva tudunk. Ellen-ségből sajnos nem túl sok fajta van, egy-két mérges tekinteti haltól és hasonlótló eltekintve, szinte kizárólag az elvárásolt lemmingekkel fogunk találkozni. Ez talán a játék legnagyobb hibája: egy platformjá-tékban az ember változatosabb ellenfele-ket várna el. Ez a hiányosságot mondjuk némileg pótolják a gyönyörű, parallax scrollozású hátterek, amiken sokféle fel-adatot kell megoldanunk: indákon kell ug-rálnunk, hintázó tuskókon kell bukducso-lo-nunk, süllýedő csónakokon kell minél ha-

Az 21 pálya mednyike több – általá-ban két-három – részből áll, s a pályák úgy ható-sával alkotnak egy-egy főbb helyszínt. Egy erdős részben kezdjük kalandjainkat, majd zombi-lemm-ingekkel kell temetőkbe és szellemhajókra tévednünk. További helyszínek még: egy vadnyugati te-rep, és végül a gonosz Evil Ed szülőföldje. Ha mindezt összeadjuk, máris Kiderül, Lo-maxnek több mint 40 szinten kell keresz-tülvágnia, s ha még hozzászámoljuk a bonus szintet (ahová 50 lemming ki-szabadítása után kerülhetünk), vala-mint a főellenségek pályáit, amiből ugyan csak négy van, akkor minő-férel láthatjuk, jó hosszúra elnyő-j-tották ezt a kalandot. Sajnos a “fő-



A léghajóról rakétás lemmingek közelednek

hidakkal, amikkel 3D-ben, a térben közlekedhetünk a valójában 2D-s já-tékban – az alkotók pár percre ugyan felkel-tik a játékos érdeklődését, s először persze meglep minket a térben “átlógó” szelmalomlapát is, de miután az ezeket meg-szoktuk, illetve megtanultuk, hogyan védekezzünk ellenük, a huszadszori ismétlésük már csak unatni, vagy még inkább idegesí-teni fog minket. A sok izgó-mozgó platform helyett inkább változatosabb ellenfele-ket és feladatokat találhattak volna ki. A program zenéjéről nem lehet állítani, hogy az év zenéje lesz, de a játék témájához jól illeszkedik,

aműgy pedig a beépített Qsound technikának kö-szönhetően – ha jól vannak beállítva a hangszórók – a sztereó hatás kétségtelenül jól esik a füleink-nek. A Lomax a 2D-s mászkálós játékok gyér mező-nyében lény, hogy egy igen impresszív játék PlayS-tationre, de maradjunk annyiban, hogy inkább csak szép. A látványon kívül azonban vannak más fontos dolgok is, én például egy automata mentést díjazni tudtam volna (a program egyébként nem használja a memóriakártyákat), így ugyanis nagyon “kelle-mes” volt állandóan beépíteni a kódbeírás menü-jébe minden egyes game over felirat után. Hányszor szívtam a fogamat, amikor véletlenül újraindítottam a játékot...

Vári Zoli

**lomax** **Kiadja: Psynosis**

**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**

PLAYSTATION

✓ **Kézzel rajzolt hátterek**  
 • kellemes muzsika  
 X **Egyhangú ellenfelek** • **túl nehéz**  
 • nem valami izgalmas

**63%**

**NEM AZ 16EZI**

Mint látható, a játék cselekménye elég egysí-kú: ugrálni kell, s bepörögve kiszabadítani a lem-mingeket, s néha használni az extra tulajdonságainkat. Ahogy játszottam, egyfolytában valami hiányérze-tem volt. Minden nagyon szép, minden nagyon csö-dalatos, de valahogy hiányoznak az eredeti ötletek, az elgondolkodtató feladatok, s egyáltalán a hang-sulat. Néhány grafikai megoldással – mint például a

2135 Megszületik a Kapitány.

2144-2155 A telepesek felfedezik, hogy a Kapitány az egyetlen ember, aki a rég eltűnt Precursor faj számítógépeit kezelni tudja.

2158 A kapitány előtt egy szörnyű látomás jelenik meg, melyben a galaxis minden értelmes lényje elpusztul.

2170 Egy dimenziók közötti erő hatására megszűnik a hipertérbeli utazás lehetősége.

2171-2177 A Kapitány megépít egy hajót, mely a Precursorok Warp Bubble Transport technológiája segítségével a hipertér használata nélkül is képes a csillagközi utazásra.

2177 A Kapitány szerint csak a galaxis központjában fekvő Kessari Körzetben állíthatják helyre hiperteret és akadá-

kat +, a még ismeretleneket pont jelzi. Itt egy kattintás után csillagközi utunk célállomását választhatjuk ki. Ilyenkor két gömb jelenik meg. A zöldön belüli csillagokhoz az üzemanyagunk oda vissza elegendő, míg a pirosaknál csak az oda felé. Ezért piros utat csak

lálunk, egyezzünk meg a bennszülöttekkel, hogy megkezdhessük az ásásokat.

### MŰHOLDKÉP

Egy bolygó körüli pályán keringve a felszínről kapunk információt. Ha hajónkon van leszálló egység létrehozhatunk új telepet (egy bolygón legfeljebb egy lehet), vagy ha találunk valami érdekes, szokatlan tárgyat, kiáshatjuk azt.

A telepet hajónk személyzetével, de mindig csak egy fajjal népesítjük be. Az építkezés előtt egy kedvező helyet kell találnunk (s csak



És az tartja magát értelmesnek

A 7 működő gyár között a mellettük lévő csúszkával oszthatjuk el a rendelkezésünkre álló munkaerőt. Mindegyik épületnek van egy maximális munkásszáma, ami a bővítések során növekszik. A telep egyébként teljesen automatikusan növekszik, a munkások elosztásán kívül semmi másba nincs beleszólásunk.

A gyár a többi épület megépítéséhez szükséges.

A bányá termeli ki a bolygó ásványi kincseit, amiből a két finomító üzemanyagot és nyersanyagot (ez számít általános fizetőeszköznek) állít elő. További két üzem gyártja az űrhajókat és a telepesek leszállóegységét. Végül a labor dolgozói fejtik meg az utazásaink során talált kincsek hátterében lévő ismereteket. (A kutatás megkezdéséhez a műholdképen választjuk ki a tárgyat, majd nyomjuk meg Research gombot. Ha a kutatás véget ért, ismét a tárgyra kattintva nézhetjük meg az eredményt.)



A negyedik bolygó körül gyanús alakok tanyáznak

# STAR CONTROL 3

## ZÚRGOLYHÓK

lyozhatják meg az értelmes fajok pusztulását.

2178. A Kapitány a Warp Bubble Transport rendszer segítségével az összes faj telepeseit átrepíti a Kessari Körzetbe. A rendszer instabilitása miatt azonban senki nem tudja, hogy az egyes csoportok melyik csillagrendszerbe érkeztek. A nagy távolság miatt pedig semmilyen kapcsolat nem maradt az otthonakkal. Megkezdődik a Kessari Körzet felfedezése és benépesítése.

Kivonat Encyclopaedia StarCon® 2178-as kiadásából.

Az értelmes lények utolsó reménye tehát benned, a Kapitányban van. Te vagy az egyetlen, aki megtalálhatja a többi faj telepeseit, visszaállíthatja a hipertér működését és elejét veheti a pusztulásnak. Telepes hajód az egyetlen olyan eszköz, amely képes a csillagközi utazásra, s ha ez a hajó elvész, a küldetés is véget ér. Persze nem lesz teljesen egyedüli, hiszen a hajóiban egy számítógépes rendszer (ICOM) követi az eseményeket, tanácsot ad és felhívja figyelmed a fontosabb dolgokra. Egy technikai csapat pedig folyamatosan gyűjti az információkat, az űrben és a bolygókon talált szokatlan tárgyakat. Utad során rengeteg naprendszert fedezel fel, amelyek egy része még nincs is rajta a csillag térképen, új fajokkal találkozol (akiket be kell léptetni a ligába) és hasznos Precursor eszközöket találsz, melyek tüzetesebb tanulmányozás után még hasznosra lehetnek. De vigyázz, mert lépésedet figyelemmel kíséri a Liga Etikai Tanácsa, s ha megszeged a szabályokat (sosem támadhatsz meg és tehetsz rabszolgává másik értelmes fajt komoly ok nélkül), gyorsan a vádlottak padjára kerülés.

### CSILLAGTÉRKEP

Az első képernyőn a Kessari Körzet 3D-s csillag térképét látjuk. A már felfedezett csillago-



Egy szórón. Szópnak nem mondanám, de van benne valami érdekes

akkor válasszunk, ha a cél rendszerben is van bázisunk, s fel tudjuk tölteni tartályainkat üzemanyaggal.

### NAPRENDSZER

Itt mindig az a rendszer jelenik meg, ahol vezérhajónk állomásozik. A kép felső részében a bolygók és holdak látszanak. Bármelyikre rámutatva információt kapunk, az ott található telepről, lakosokról, ásványi és régészeti kincsekről. A bal alsó részen, a radarképernyő a rendszer bolygóit és a körülöttük álló hajókat mutatja. A hajók között sárga az aktív, zöld a baráti, kék a semleges, piros az ellenséges erőt jelzi. A jobb alsó sarokban az aktív flotta hajóit és a rajtuk lévő személyzetet találjuk. A rendszeren belüli mozgás nem emészt fel üzemanyagot. Baráti bolygó körül mindig kiegészíthetjük flottánkat néhány erősebb csatahajóval, de azért hagyjunk hátra néhányat a bolygó védelmére is. Ellenséges hajókkal találkozáskor először próbáljunk tárgyalni, s vezérhajónkkal csak a legvégső esetben harcoljunk. Ha egy bolygón régészeti leletet (anomália) ta-

olyan bolygókkal érdemes foglalkozni, amelyek bővelkednek ásványi kincsekben). A felszínt végigpásztazva a fajok kepe alatt kis csíkok jelennek meg, mennyire hatékonyan tudnak ott dolgozni. Az ásások némi időt vesznek igénybe. Ez alatt nyugodtan folytathatjuk utunkat, s a végén felszedhetjük az embereket és a fontosabb talált tárgyakat. Ha a bolygón már van telep, a hajó és a bolygó között vihetünk át embereket, és nyersanyagot. A szükséges üzemanyag automatikusan kerül a hajóra. Ha a bolygón van bázis

A játék megnyeréséhez több stratégia közül választhatunk. A legrszabályosabb az, hogy végigjárjuk a világot, egyezéseket kötünk, s minden népet beléptetünk a szövetségbe. Ekkor segíthetünk a különböző fajok problémájának megoldásában, akik cserébe szintén segítenek célunk elérésében. A beszélgetések közben fontos információkat szerezhetünk, csak jól oda kell figyelniük. Szintén jó módszer, ha minél több gazdag világon hozunk létre saját telepet és így leszünk egyre erősebbek. Végül a Táncossal nem törődve erős flottát építhetünk, s ezzel verhetjük végig a problémás fajokat. Az biztos, hogy célunk eléréséhez minél több fajjal kell kapcsolatba kerülnünk, s információkat gyűjtenünk.

Temesvári Tibor



Épül, szűpül a telep

és valamelyik talált leletünket már felfedeztük, segítségével feltuningolhatjuk csatahajóinkat.

### TELEP

Annak a bolygónak a kolóniáját vizsgálhatjuk meg, amelyik körül flottánk kering. Ezek a telepek állítják elő a flotta számára a feladat teljesítéséhez szükséges utánpótlást (lügenység, nyersanyag, csatahajó, leszállóegység). A képen a bolygón működő épületek jelennek meg, jobb oldalt, a felső 6 ikon pedig a termelést mutatja.

star control 3 **Kiadja: Accolade**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

486 GG, 2XCD, 8MB RAM, VGA

- ✓ Rengeteg idegen faj ● elég jó grafika
- a CD-n rajta van az első két rész is
- ✗ Az akcióreszből kicsit túl sok van
- jó lett volna, ha a telepeket is mi irányítjuk

**76%**

*"A világ nem egy vakító villanástól vagy egy veszedelmes dögvésztől fog elpusztulni. A világnak az jelenti majd a végét, amikor pusztá kezeimmel kiszorítom belőle a lelket."*  
Anonymus Vadász, 2014. – éppen egy pillanattal azelőtt, hogy egy

az idegenek igen szerényen már csak így tituláltatják magukat – saját szórakoztatásukra szolgálják közül kiválógatják a legerősebbeket, akiket megtesznek "vadásznak", és halálos csapdákkal teli romok közé vetik őket – maradjanak életben, ha tud-

*A kaméleonnal szemben a pusztá öklünkkel nem sokra megyünk*



szörny buzogánya nemes egyszerűséggel bezúzza a koponyáját.

Ezt a kis idézetet nem hagyhattam ki, mivel ennél jobban saját szavaimmal sem tudnám lefesteni azt a hangulatot, ami a most ismertetésre kerülő Hunter Hunted című játék alapsztorijához tartozik. A játék a 2015-ös évbe repít minket, amikor – szokás szerint – az emberiség szinte teljesen kipusztul. A 20. század végén a Földet brutális idegen harcosok hódítják meg, és az 5 milliárd földlakóval pár nap alatt végeznek. Túlélők csak elvétve akadnak, és azok sorsa talán még rosszabb, mint elhullott kollégáiké: az idegenek szolgálóivá válnak. A Nagymesterek –

nak. A Föld ráadásul csak egyike számos hódításainak, egyebek közt megszállták a Kullrathe nevű planétát

*"Sajnos barátom lekéstél a kapuzásról!"*



is, melynek hozzávetőlegesen intelligens lakóit ugyancsak szolgáborba süllyesztették. A humán szemlélődő számára kissé szörnyűnek tűnő kullratheieket hatalmas gyűjtőtáborokba szállították, és őket is bedobták a "Vadász Vadászat" nevű játékba, ami

kerülne elég ideig életben maradnia, talán össze tudná szedni egy szökésre alkalmas jármű alkatrészeit...

### KÜLÖNLEGES JÁTÉK KÜLÖNLEGES GÉPIGÉNNYEL

A Sierra – aki jobbra a kalandjátékairól nevezetes – most egy igen szép, Flashback-szerű akciójátékkal lepte meg a nagyréműt. Ami már az installálás előtt meglepi az embert, az az iszonyú gépigény. A Win95 mondjuk már eleve lelohasztja a mosolyt a gyanútlan felhasználó arcáról, de ami a lényegesebb: hatalmas SVGA-felbontású terepeket járhatunk be, rajtuk 3D-ben megtervezett, és nagyon szépen kidolgozott ellenfelekkel. Hőseink nem csak az X és Y tengely mentén

*Ha jól helyezkedünk, a Bruiser robotok egymást füstölik ki*



abból áll, hogy a két leigázott nép fiai egymást hajkurásszák a Nagymesterek szórakoztatása céljából. A játék igen egyszerű szabályokkal zajlik, és némiben emlékeztet is az egykori

olimpiai játékokra – a különbség csupán annyi, hogy ezüstéremtől lefelé már csak halotti szemfedőket osztanak. Mindkét planéta harcosainak tehát csak egyetlen reménye maradt: a szökés. A földi romok között szerencsére akad még a civilizációnak némi nyoma: ha valakinek esetleg

si-

VADÁSZ KE

HUNTER

*Ha épp nincs nálunk lőfegyver, keressünk egy biztos helyet, amit csak meg kell védenünk*



mozoghatnak, hanem a különféle ajtóknak köszönhetően térben is, tehát az említett jökora terep még többszintű is. Ahhoz pedig, hogy ezt az irratlan mennyiségű grafikát gyorsan, és főként simán scrollozza a gép, plusz még a nézőpont is zoomolgasson, ha netán úgy támad kedve, természetesen minimum követelmény lesz a Pentium processzor.

A maximumra tuningolt grafikához meglepő módon egészen kifinomult technikákat igénylő pályákat alkotnak, szemlátomást alaposan átgondolt és megtervezett küldetéseikkel. Már eleve három módon foghatunk a játéknak: egyedül (*New Game*), ketten egymás ellen (*Multiplayer, Head to Head*), vagy ketten, egymással együttműködve (*Cooperative*). Összesen 100 küldetés vár ránk, ebből 8 csupán az irányítás begyakorlása, 22 ún. bevezető küldetés, és 35 igazi,

kökemény akció, teli csapdákkal és rivális vadászokkal. A maradék 35 küldetés 15 kooperatív, és 20 egymás elleni misszióra oszlik. Ha az egymás elleni küzdelmet választjuk, a képernyő két részre lesz megosztva, és a játék kezdete előtt karaktert is választhatunk. Az emberi szereplő Jake névre hallgat, a szörnyet Garathe Dennek nevezik. Mindkét szereplő különleges mozdulatokra képes, például a plafonokon csimpaszkodni. Garathe Den ezenkívül még hatalmasakat is tud ugrani, továbbá Jake-nél jóval erősebb karakter. A másik két játékmódnál a küldetésekből adódóan kapjuk a szereplőket, s azt is a küldetés határozza meg, hogy üldözők, vagy üldözöttek leszünk. Ha a vadász szerepét kapjuk, a küldetés teljesítéséhez vagy öröbobotokat, vagy rivális vadászokat kell likvidálnunk, gyakran a saját fajtánkbelt. Ha a

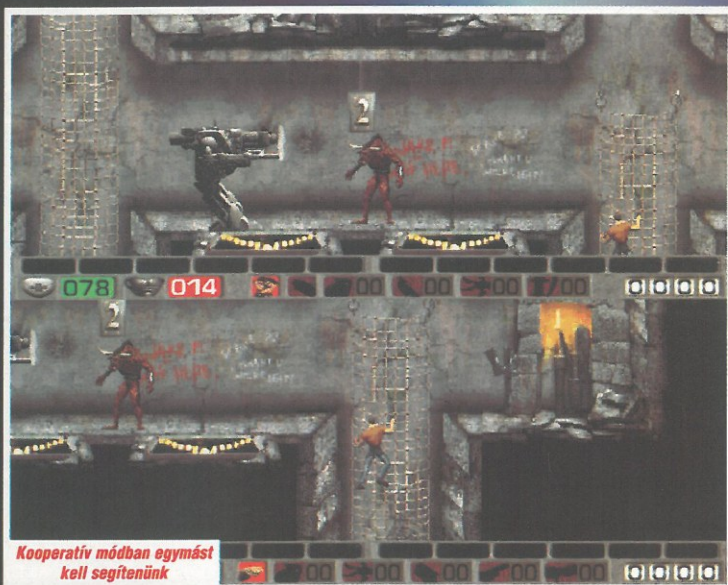
préda szerepét osztják ránk, nem muszáj mindenkit kinyírunk, viszont általában időre kell eljutnunk a kijáratig, és gyakran még különböző dolgokat is be

kell gyűjtenünk. A kulcsok gyűjtögetése az ajtókhöz, és a kocsialkatrészek megkeresése persze magától értetődik. Bár kocsialkatrész nem mindegyik pályán van, attól nem kell tartani, hogy egy-egy alkatrészt valahol otffelejünk, ugyanis addig nem mehetünk ki az adott pályáról, amíg minden szükséges eszközt össze nem szedtünk. Nem feltétlenül begyűjtendő dolgok még, mindenesetre

igen hasznos tárgyak a különböző fegyverek (köztük különösképpen a páncélököl), a löszerek, a pajzsok, és végül az elsősegély csomagok. Vöröskezesztéses ládából kétféle van: a fehérek

az életerőnket növelik, a zöldek pedig azt a mérgezést gyógyítják, amit a zöld töcsák, vagy a csepegő zöld folyadék okoz.

Egy jó tanács: ha valahol elakadnánk, próbáljunk rejtett ajtókat keresni (azaz eltolni a falakat), vagy nézzünk körbe még egyszer, hátha valahol nem vettünk észre egy kapcsolót. A keményebb küldetésekből gyakran találkozhatsz például kapcsolókombinációkra nyíló ajtókkal. Ezeknél néha egy-egy falfrka utal a megoldásra, viszont sokszor csak a próbálgatás marad.



Kooperatív módban egymást kell segítenünk

A falfrkákat azért is érdemes figyelni, mivel gyakran veszélyekre figyelmeztetnek, vagy csapdák helyét mutatják meg.

A pályák teljesítésének sorrendje teljesen ránk van bízva, a főmenübe (*Main Menu*) visszalépve bármikor bármelyik missziót választhatjuk

dalt másztam le egy-egy létráról, gyakran úgy megindult a pasim, mint ha belekapott volna valami orkán. Ez felettebb "kellemes" dolog volt, amikor mondjuk például egy ellenségekkel teli verembe sodródtam.

Az irányíthatatlanság következtében tehát gyakran csúsztak ki nyomdafestéket nem tűrő szavak a számon, ám ennek ellenére mégis mindig rákattintottam az "Újra próbálni" ikonra. Nehezen lehet ugyanis felállni a játék mellől. A küldetésekből ugyanis, ha néha elég nehezek is, nem túlozták el az akadályokat. Átgondolt tervezésre vall, hogy a nehezebb részek után mindig találunk energiát, mérgek közepében pedig ellenszert. A feladatok is változatosak, már csak azért is, mert felváltva irányíthatjuk a két hőst. Végül a hangulati elemek között feltétlenül meg kell említenem a 10 klassz megkomponált sztereó muzsikát, melyek közvetlenül a CD-ről szólnak. Egytől-egyig kiválóan hangszerelt, rendkívül dinamikus zene, bármelyik szám egy akciófilmnek is dicséretet válthatna. A hangeffektek szintén kifogástalanok, még a szerteszét hulló töltényhüvelyek csilingelését is jól hallhatjuk.

Vári Zoli

Épül a járgány, bár még bőven van mit beszerezni



(*Choose Mission*). A sikeresen teljesített küldetések mellett pipák fognak megjelenni, és az állást minden pozitív eredménnyel végződött akció után a gép automatikusan elmenti, a nevéket pedig az első küldetés után kell beírni. A későbbiekben az állásokat a *Restore Game*-mel hívhatjuk be.

### AZ ÉRTÉKELÉS

A játék többféle PC-s joyppaddal is játszható. Klassz dolog, hogy a falak mentén (felfelé nyomva a gombot) el lehet bújni, illetve van külön "settenkedés" gomb is. Ettől függetlenül az irányítással mégsem tudtam kibékülni. A már említett Flashbacktól a mozgás sajnos igen távol áll, pedig itt is ugyanúgy minden mozdulat animációja valódi személyekről lett digitálizálva. A szereplők azonban minden átmenet nélkül lódulnak neki a futásnak, és az ugrásokat is elég göcsösen végzik el. A létrákon és köteleken való maszkálás pedig egyszerűen botrányos. A fejem tetejéig csapó lángok közt pörkölődve például "nagyon élveztem", amikor emberem nem akart felkapaszkodni, csak mert jobb oldalon a "kisujja lelógott" a kötéllétrá fokáról. Amikor pedig ol-

hunter hunted

Kiadja:  
Sierra

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

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN 95

✓ Remek hangulat • izgalmas küldetések • páros játék • zene  
X Nehézkes irányítás

88%

# LITTLE BIG ADVENTURE

Az Electronic Arts nem siette el a Little Big Adventure PlayStation verziójának kiadását. Ez a kalandjáték mindmáig ritkaságnak számít, hiszen a szépen kidolgozott és animált 3D-s szereplőket – szakítva az Alone in the Dark teremtete hagyományokkal – izometrikus hátterekre helyezték.

Ennek következtében jóval nagyobb terepet kell bejárnunk, és még több ellenséggel kell megküzdenuünk. A PlayStation-verzió teljesen megegyezik a PC-változattal, a grafika minősége se pozitív, se negatív irányban nem változott, s ugyanez elmondható a zenéről és a hangeffektekről is.

A játékban egy mesebeli világba kerülünk, benne elefántszerű megnyúlfele lényekkel, és csinos kis lótarkat viselő emberszabású teremtményekkel. Ez utóbbiak közé tartozik a főhősünk is, Twinsen, akit a játék elején egy elmeegyintézetben találunk. Hogy miért került oda? Nos, Twinsunt – így nevezik a bolygót, ahol a történet játszódik – egy gonosz zsarnok, Dr. Funrock uralja, aki a klónjai se-



A kikötőből nem lesz problémamentes a távozás

gítségével az egész világot meg akarja hódítani. Mint minden diktátor, Funrock is babonás, ezért amikor meghallja, hogy Twinsennek profetikusan álmai voltak Twinsun megsemmisüléséről, börtönbe, pontosabban a diliházba veti őt. Twinsen persze nem nyugszik bele sorsába, sőt, most már ő is kíváncsi, vajon mit jelenthetett az az álom.

Twinsen négy módon tud viselkedni: normálisan, atletikusan, diszkrétén, és agresszíven, ezek között a felső gombokkal tudunk váltogatni. A cselekvés gombjának a négyzet felel meg, az X-szel pedig majd a fegyvereinket tudjuk használni – amennyiben van nálunk ilyen. A tárgylistánkat a Selecttel hívhatjuk le, pauszálni pedig a Starttal tudunk. A PC-verziótól eltérően a pause menüben Load/Save opciókat is felfe-

dezhathatunk: a készítők hallgattak a közvéleményre, és immár nem automatikusan történik az állásmentés, hanem bárhol, bármikor menthetünk, több állást is. A gombok közül még aktív a háromszög is, ezzel a nézőpontot változtathatjuk úgy, hogy Twinsen legyen közepén. A történetet tekintve egyébként semmi eltérés nincs a PC verzióhoz képest, tehát aki a játék teljes megoldására lenne kíváncsi, az la-pozza fel a '95 januári számunkat.

little big adventure **Kiadja: EA**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Érdekes színeket a PS-kalandjátékok között • lehet menteni  
X Már nem egy mai darab, kissé elkéstek vele

82%

Ahhoz képest, hogy a Psychosis '96 közepére ígerte, '97 elejére megjelent a City of the Lost Children. A játék alapjául szolgáló majd két éves filmet talán már azok is elfelejtették, akik látták, ezért nem árt el-látogatni egy videotékába. Ezt azért is javasolom, mivel a történet elég elvont, de a filmet ismerve könnyebb nyomon követni, hogy például mi folyik az introban. A helyszín egy kozmosz, lehangoló város. Itt él Kronk, a gonosz feltaláló, akit klónozással állítottak elő, és ezért nem képes álmodni. Az az ötlete támadt, hogy ha kisgyerekeket rabol el, azok álmait elorozva talán ő is képes lesz erre. Az introban One-t, egy bárgyú eroművészt láthatjuk, mellette pedig kisöccsét, Denreet, akire épp akkor vet szemét Kronk egyik csatlósa. A felszemű kiüklöpszót ugyan sikerül a fiúnak leráznia, ám mégis valakik berakják egy teherautóba, és elhajtják vele. A feladatunk Denreec és a többi eltűnt gyerek felkutatása lesz.

A játékban egy kislányt, Miette-et fogjuk irányítani, vele kell segítenünk One-nak. Kezdetben egy tanteremben találjuk magunkat, velünk szemben a város egyik gengszterpárosával, egy ikerpárral, akik gyerekekkel

rabolhatnak. Mint tapasztalhatjuk, a játék teljes mértékben az Alone in the Dark sorozat semjait követi: rögzített kameranézetek segítségével láthatjuk a terepet, melyeken szépen arnyalt 3D-s, texture mapped szereplők mozognak. A terep nem kézzel rajzolt, hanem prerenderelt, a figurák pedig motion capture technikával, valódi, emberi mozgásokkal lettek animálva. Remek újítás, hogy nem kell megvárniunk, amíg a gép automatikusan nézőpontot vált: amint elkezd villogni egy kis ka-

mera a sarokban, az L1&L2 gombokkal átválthatjuk a perspektívát. Az irányítás egyszerű: a négy gomb annyit tesz, mint felvenni, használni, inventory, beszélgetni; a jobb felső gombokkal lehajolni és futni lehet. Az viszont nagyon idegesítő követelmény, hogy hajszal pontosan a használni/felvenni kívánt tárgy elé álljunk. Hogy ne legyen elég a "jóbol", a gép csak a felvehető tárgyakat jelzi ki külön: a

használhatókat nem, amik ráadásul egyáltalán nem ütnek el a tereptől, így roppant nehéz megtalálni őket. Szóval nem egy egyszerű ka-



A sarokban a kamera másik válfázsható nézetet jelez

landjátékról van szó, de valószínűsíthető, hogy egy teljes leírást is megejtünk róla.

Vari Zoli

# The City of Lost Children

city of the lost children **Kiadja: Psychosis**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Érdekes történet • szép grafika • bonyolult  
X Tú nehéz • a tárgyak nagyon el vannak rejtve

80%



A felvehető tárgyakat a gép külön kijelzi

A 32 bites konzolokra elég szép mennyiségű sportjáték jelent meg, ám a téli sportokat – a hoki kivételével – eddig nem nagyon favorizálta egy fejlesztő cég sem. Útörőnek számít tehát a Cool Boarders, amivel most snowboardozásra adhatjuk a fejünket. Három különböző nehézségű pályán állhatunk rajthoz, a feladatunk pedig nem csupán a végigszáguldás lesz, hanem különböző figurák bemutatása is, amit aztán a gép pontoz. A végeredmény tehát egyrészt a mutatónyainkból, másrészt pedig a menetidőnkre kapott pontokból áll össze. Többféle snowboard közül választathatunk, amelyek gyorsaságukban, fordulékonyaságukban, és stabili-

tasztaltam, hogy emberem a bukásoknál rop-pant időtlenül bukfecezik, a sziklák között ide-oda csapódva pedig úgy érzem magamat, mint holmi flippergolyó. Az esések és az ütközések úgy el lettek rontva, ahogy kell, ám szerencsére mi-

sabb mozdulatokat teszünk a levegőben, és minél szebben érkezünk le, annál több pontot kapunk. Például egy csavart szaltó egy jól időzített deszka érintéssel, és sima földet érésel már egész szép summát ér, akár 800 pont fölé is mehetünk. Emberünk annál nagyobbab ugrik, minél korábban készülünk neki az ugrásnak, azaz minél tovább nyomjuk az ugrás gombot.

A d-

ben és gyorsabban végezzük el a kívánt mozdulatot.

Ha jobb eredményt érünk el, a Sega Rallyhoz hasonlóan bekapcsolhatjuk az adott futam szellemképét. Ez feltétlenül jó ötlet volt, ám léven, hogy a "szellem" egyáltalán nem átlátó, hanem valóságos hús-vér versenyzőnek tűnik, egy kissé zavaró. Ugyanez mondható el a kommentátorról is, akinek a lelkesedése rövid idő után idegesítővé válik. Összességében nézve azonban a játék egyáltalán nem rossz: a pályaelemek változtatások, a fák ágai hallhatóan suhannak el a fülünk mellett, vagyis egész jól be-leélhetjük magunkat.

# COOL BOARDERS



Ilyen sebességnél már jókat lehet zakózn!

tásukban térnek el egymástól. Érdemes tehát a mellettük lévő diagramot figyelni, hiszen a legnehezebb pályához – ami néhol szinte már függőleges – nem ajánlatos egy túl gyors deszkát választani.

Bevallom a játék elsőre egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet. Kezdetben ugyanis azt ta-

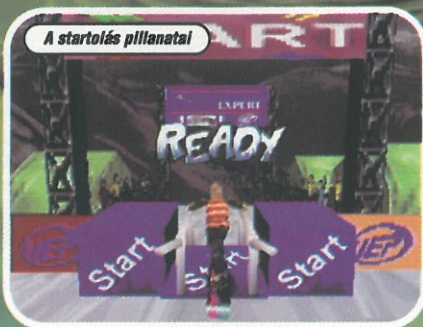
tán el-sajátítjuk az irányítást, ezeket ritkábban fogjuk látni.

Az irányítás véleményem szerint nagyon ötletesen lett megoldva, egyszerűbb talán nem is lehetne. Mindössze egy ugrás gomb van (X), egy éles fordulás gomb (Négyzet), egy nézetváltás (Háromszög), és végül a figurázásokhoz a deszkát érinthetjük meg elől/hátul (R1/R2). Nézetekből

kettő van, bár azok közül a "belső" nem sok mindenre jó, legfeljebb érdekesség, hogy megnézhetjük, mit lát egy versenyző egy kicsavart szaltó közben.

A különböző figurákat az ugratónál pontozza a gép, minél látványo-

logban a nehézség az, hogy eközben már nem tudunk irányt változtatni. Ugyanígy működik a szaltók és a pörgések előcsalása is: az ugráshoz készülődéskor minél tovább nyomjuk az adott irányt, annál erőteljeseb-



A startolás pillanata!

cool boarders

Kiadja:  
Sony

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ egyszerű irányítás • izgalmas pályák • az első ilyen játék  
X a bukások szűrnyen időtlenek

79%

Amióta az Electronic Arts kijött az első FIFA Soccerrel SNES-re és MegaDrive-ra, azóta a focijelentés terén ez a játék számít a követendő mintának. A játék élethűségét, könnyű kezelhetőségét, és a remek digitalizált hangeffekteket mindenki emlegette, aki csak a program közelébe került. A fantasztikus 300 változattal csak nőtt a játék népszerűsége (ez volt az első változat, ami real time grafikát használt), majd jött a '96-os kiadás a 32 bites konzolokra, ami ismét fergeteges sikert aratott.

Idén nem sokkal a PC-verzió után érkezett meg PlayStationre a FIFA 97, ami ugyan nem akkora mérőöldkő, mint a tavalyi kiadás, ám azért sok mindenben újat tud felmutatni. Ahogy már megszokhattuk a játékosok, a mezük és a csapatok most is egytől-egyig tökéletesen élethűek. A figurák kidolgozásán sokat javítottak, kimunkáltságukra jellemző, hogy a mezükön lévő szám is jól olvasható. A 3D-s, rendelt figurák valóságos személyekről digitalizált mozdulatokkal rúgják a bőrt, fejelnek, és még so-

rolhatnám, mi mindent csinálnak, hiszen tényleg mindent tudnak, amit az igazi játékosok. Ezeket a mozdulatokat ráadásul most még jobban összehangolták, hogy a focisták mozgása minél emberibb legyen. Az eredmény tényleg fantasztikus, bár a Sega

# FIFA 97



Petry nem áll igazán a helyzet magaslatán



Az eredmény anyhón szőgyenletes

Worldwide Soccer szerintem nem sikerült felülmúlni. Szolgáltatásait tekintve azonban vitathatatlanul a FIFA a best. Újdonság, hogy ezúttal teremfoci is választható, amivel igen gyorsan pergő meccseket játszhatunk. A többféle üzemmód már alapvető követelménynek számítanak: aki a já-

téktermi focikat kedveli, bekapcsolhatja az arcade-módot, aki pedig mindenben a valóságosságra törekszik, annak ott a simulatív üzemmód. Az irányításon is finomítottak, például amennyi ideig nyomjuk a lövés gombot, olyan erővel fogunk rúgni. A stadionok kimunkáltsága hibátlan, bennük a tökéletes látványt nyolc kameranézet biztosítja. A visszajátzásnál ezeken kívül van még egy állítható kamera is, amivel tetszőleges távolságból és szögből nézhetjük újra az eseményeket.

A FIFA '96-ban annak idején elsőként kértek fel hivatásos kommentátort a "közvetítésekhez", ilyenből most kettő is van. Tu-

lajdonképpen a két riportert egymással beszélget, és elég sűrűn ismétlik önmagukat. Az viszont nagyon tetszik, hogy ezúttal is bemozdítják a játékosok neveit, noha a kijelzéssel akadnak némi gondok. Például nehezen tudtam rájönni, hogy a "Cszertoj" az Csertői akar lenni, de persze ez legyen a legnagyobb probléma.

fifa 97

Kiadja:  
EOA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Megszámlálhatatlan opció • teremfutball • teljesen valóságú  
X Alig akad használható kameranézet

95%

**A MINŐSÉGI BIZONYÍTVÁNY**

Pont a múltkori számunkban írtunk a MotoX-ről, így most nem kell túlságosan

Válószerűleg pusztán a véletlen műve, de nagyon úgy tűnik, mintha minden egyes N64 játékra – mintegy válaszlépésként – kijönné egy PlayStationre készült vetélytárs. Most itt van a Jet Moto, ami bizonyítja, hogy a PlayStation hardware is képes egy WaveRace típusú játék futtatására – méghozzá ugyanolyan minőségben!

**A FŐBB JELLEMZŐK**

A Jet Moto egy rop-pant izgalmos verseny-játék, nem mindennapi járgányokkal. Úgy kell ezeket a járműveket elképzelni, mintha jet skiket crossmotorokkal keresztetkeztek volna, ugyanis a hullámokon kívül remekül helytállnak a dímbes-dombos szárazföldön is. A 10 izgal-

módban továbbá indulhatunk külön futamon is (Single Race), a Custom Circuittel pedig mi állíthatunk össze bajnokságot, és azt is meghatározhatjuk, hogy pontozásos alapon, vagy a menetidőket összegezve, esetleg kieséses

érdemes súlyosabb járgánnyal indulni – még ha nehezebben kezelhetők is – mivel jobban gyorsulnak, másrészt ha ütközünk egy másik versenyzővel, mi leszünk az, aki nyeregben marad. A kezelhetőség kijelzőjét egy kicsit csalókanak

# JetMoto

## Tengerre magyar!

rendszerben folyjon a küzdelem. A Practice gondolom nem szorul magyarázatra: gyakorlást jelent. A pályákat jókora ugratók, vizesések tarkítják, nem beszélve a fákról és a kidölt fatörzsekről, amelyeken igen csúnyákat lehet bukni. A pályáknak nem csupán a kidolgozása figyelemre méltó, hanem az ötletes formatervezésük is. Van például olyan pálya, ahol egy U alakú kanyar "leírása" után azt tapasztaljuk, hogy a lemaradt versenyzőkkel szemben száguldunk. A futamok betöltése előtti térképeket érdemes jól szemügre venni, mert nem csupán a tereptárgyak helyét figyelhetjük meg, hanem esetleg a titkos átjárók helyét is kiszűrhetjük. A mocsaras pályán például van egy ház, amit nem kell megkerülni: a kapuját áttörve keresztül száguldhatunk rajta.

tartom, mert igaz, hogy egy kisebb jet skit könnyebb bedönteni, ám a súlyosabb járműveknek kisebb az emelkedésük, azaz kevesebb időt töltenek a levegőben, a talajon vagy a vízen pedig jobban lehet kanyarodni. Az irányításhoz a gázon (X) és a féken (Négyzet) kívül az irányító többi gombjára is szükségünk lesz. Az L1 és R1 gombokkal élesen vehetjük a kanyarokat, az L2 és R2 gombokkal pedig egészen bedöntjük a motort. A háromszöggel használhatjuk a turbó meghajtást, amiből körönként négyet kapunk, s végül a körrel a néhány kanyarban fellelhető "kapaszkodókat" kaphatjuk el. Ezek a kapaszkodók fényfalak formájában mutatkoznak meg, és ugyanúgy működnek mint például Batman hatmobilján a vonóhorog: ha megfelelő ívben csimpaszkodunk rájuk, változatlan sebességgel akár 90 fokos fordulatot is vehetünk. Ha azonban a fordulóponthoz túl közel kapjuk el őket, könnyen az oszlopnak csapódhatunk. Két gomb még kimaradt a felsorolásból: a Starttal pauzálhatunk, a Selecttel pedig a háromféle nézet közül választhatunk.



A leszakadt hidak peremén könnyen fennakadhatunk



A jeges pályán mindenütt szakadékok szegélyezik a pályát

mas pályát a legkülönbé-  
lebb milliókba helyezték:  
a "hullámlavaglás" kívül száguldhatunk havas csúcok között, mocsaras vidéken, vagy egy óriási metropolisz feletti vaspályán. Nagyon helyesen – hogy teljesítményorientált legyen a dolog – először csak három pályán próbálkozhatunk és az azokon legalább a közepes nehézségi szinten elsők leszünk, úgy kapjuk az újabb pályákat. Ez az 1 játékos (1 Player) bajnokságra (Full Season) vonatkozik. Kettő egymás ellen versenyezhetünk a Head to Head opcióval, ilyenkor két részre osztódik a képernyő. A pause menüben állíthatjuk, hogy függőlegesen, vagy vízszintesen történjen az elválasztás (az utóbbit javasolom). A Load Game (állástöltés) opció sejteti, hogy a menetek után lehetőségünk lesz állásmentésre, amennyiben van memóriakártyánk. A főmenü utolsó pontja az Options, ahol a szokásos opciókat állíthatjuk, úgymint nehézségi szint, körök száma, irányítás, stb... Az 1 játékos

**A JET SKI-VÁLASZTÉK**

Elsősorban a pályák tervezése miatt lebilincselő a játék, ami persze mit sem érne jól irányítható jet skik nélkül. Négy csapat öt-öt versenyzője közül szelektálhatunk. A kiválasztásuknál rövid ismertetőt olvashatunk róluk, a fényképük alatt látjuk a járművük tulajdonságait. Ezek sorrendben: kezelhetőség, gyorsulás, tömeg, emelkedés. Szerintem



Ezt a házat nem kell megkerülni, törjük be inkább az ajtaját



Némelyik pálya turistalátványosságokat is tartogat

visszamennem az időben, hogy valami összehasonlítási alapot találjak. A MotoX volt az a játék, ahogyan NEM szabad egy crossversenynek kinéznie, most pedig itt az ellenpélda, a követendő etalon. A versenyzők mozgása egészen elképesztő. A járgányok a terepviszonyoknak megfelelően bukácsolnak, a pilóták pedig mindig úgy "rugóznak", mint az igazi versenyzők. A nagyobb ugratókat szinte a nyomrunkkal is érezhetjük. A bukások is jópofák: vagy elszállnak a pilótáink, vagy pont fordítva, emberünket üti ki valami a nyeregből, és a jármű szalad tovább egymagában. A zene a régi amerikai krimik hangulatát idézi, de mégis teljesen passzol ide is. A jet skik törzsének a puffogása és a többi effekt pedig tökéletesebb nem is lehetne. Néha egy-egy jaggatás erejéig még a pilóták is megszólalnak, s ha mondjuk lezuhanunk egy szakadékba, egy üvöltést vagy egy velőtrázó sikolyt is megeresztenek. Versenyrülteknek tehát igazi csemege az anyag, WipeOut-rajongóknak külön a figyelmébe ajánlom.

Vári Zoli

jet moto **Kiadja: Sony**

**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**

PLAYSTATION

✓ Realisztikus irányítás • remek pályák  
X a fákkal teli pályák néha már kiszámíthatatlanok

**92%**



# Imperium Galactica

Ahhoz,  
hogy Tiéd legyen a világegyetem,  
másoknak is lesz egy-két szavuk!

MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

**Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!**

**HANGKÁRTYÁK:**

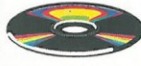
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 rádiós  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM  
Gravis Ultra Sound ACE  
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

**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



**CD ÍRÁS**  
800,- + ÁFA - től

anyagár nélkül! Megbízható anyagra,  
rövid határidővel, garanciávali Hanganyag CD-re  
írásánál a digitalizálással költősg. 40,- Ft/perc.  
(Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

**HANGFALAK:**

-40 W aktív hangfal (1 pár)  
-80 W aktív hangfal (1 pár)  
-7 W aktív hangfal (1 pár)  
-12 W aktív hangfal (1 pár)  
-150W aktív hangfal (1 pár)  
-240 W aktív hangfal (1 pár)

2 x 40 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.840,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.240,-	8x-os sebességű Sony CD drive	17.200,-
14400 Fax Modem kártya	6.560,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	30.560,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-	1.7 GB Seagate IDE winchester	34.560,-
		Pentium 133 Intel CPU	25.500,-

**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, rakétárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóunkat!  
**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**  
Araink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.  
Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

**HP Duna Szakáruház**

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

**JÁTÉKBOX**

Duna Plaza  
Váci út 178.  
Tel.: 4651030

**Gyűjteményem számára**

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

**Automex**

**Aztech sorozat 9990 Ft**



**FORMA 1 KORMÁNY**  
34990 Ft



Automex CD Center 1072 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546  
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817  
Postai utánvétel: 1410-Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480  
Náprakesz információk: a Teletext 682. oldalán  
e-mail: info@automex.com www.automex.com



**HÁRDVER SAROK!**

Írható CD-ROM \*1080 Ft  
Floppy lemezek \*680 Ft/161  
CD-ROM Drive 8X \*16600 Ft  
CD-ROM Drive 4. lemezes 4X \*13200 Ft  
Aktív hangfal 25/50/120/2240 W 3900/3800/6900/6400 Ft  
Hangkártya SB 16/32, A/W X 64 11200/17200/36200 Ft  
SVGA Color Monitor  
14" LR NI Samsung (2 év g.) \*39800 Ft  
Fax modem 14,4/33,6 \*6200/17990 Ft  
Használjon keményebb hardvert! Kínott számítógépet vagy más alkatrészeket kedvező áron beszámítjuk, ha nálunk vásárol újat. Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, illetve postai úton is megrendelhet.

**Expert sorozat 4990 Ft**



Futar MIDI billentyűzetek teljes skálájára megtalálható bejáratótermünkben: 37000 Ft-tól 168400 Ft-ig. MIDI szoftverek és tározók. Nagy választékban és kedvező áron kaphatók. Ugyanírt másoros videokazetták audio CD-k és más kiegészítők is megvásárolhatók.  
Automex Media Store  
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.  
Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017

# DRAGONHEART

A Sárkányszív című film immár lefutott a magyar mozikban, ám a Saturnosok csak most foghattak neki "élőben" a nagy kalandnak. A játékról a PC-s verzió kapcsán már írtunk, tehát aki azt olvasta, innen már sok újdonságot nem fog megtudni, leszámítva néhány apró eltérést.

A játék nem mondhatni, hogy túl szorosan, de azért nagy vonalakban a film eseményeit követi. Egy különös fantasy világban járunk, ahol a Kerekasztal lovagjainak a mítosza ugyanúgy él, mint a sárkányokról szóló legendák. A bonyodalmak ott kezdődnek, amikor egy csata során az ifjú trónörökös, Einon halálos sebet kap, és csak egy Draco nevű sárkány tudja megmenteni, a saját szíve felének

megosztásával. Történetünk főhőse, Bowen, a herceg tanítómestere amikor látja, hogy ezután a fiúból gonosz és kegyetlen uralkodó lesz, otthagyja addigi hivatását, és legendás sárkányölővé válik. Csak később, a felszívú sárkánnyal újra találkozáva ébred rá, hogy a hiba nem a sárkány szívével van...

Az akció oldalt scrollozódó, szépen megrajzolt pályákon zajlik, digitalizált emberi szereplőkkel, és 3D-s, prerenderelt sárkányokkal. Mint az a felsorolásból kitűnik, a vizuális élményben hiba nincs, s ugyanez szerecsére a gyönyörű zenékről, és a remek hangeffektokról is elmondható. A játék hangulata még talán a filmnél is jobb.

A DragonHeart első ránézésre egy hagyományos, mondhatni sablonos akciójátéknak tűnik, ám amint elkezdünk komolyabban játszani vele, kiderül, hogy ez nem így van. Kezdődik a küzdelem meneténél, ahol többfajta speciális mozdulatot is előcsalhatunk, s nem csak az életerőnkre kell figyelniünk, hanem az alatta lévő, fáradtságot mutató kijelzőre is. A fölőleges suhintga-



Draco kezdetben elég barátságosan hozzánk

tásoktól hősünk kifárad, ha pedig teljesen kimerül, pár másodpercre – amíg kifújja magát – nem képes megvédeni magát. Ha tehát fogytán az erők, inkább vonjuk magunk elé a pajzsunkat.

A hordókat mindig vágjuk ketté, mert energiát adó kupákat, valamint különböző fegyvereket és pajzsokat találhatunk bennük. Az ellenség által elejtett gyűrűket pedig szintén szedjük össze, mert a pályák között – ott, ahol az állásmentés is van – a shopba belépve fegyvereket, vagy extra ételt vásárolhatunk értük.

Miután a második pálya végén legyőzzük Dracot, szövetségeseinkké válik Einon ellen, és onnantól a bal felső gombbal – ha van

kürtünk – segítségül hívhatjuk őt is. Draco animációja még sebb mint PC-n, a pusztaságon például egészen távolról érkezik, szinte kirepül a képernyőből. Igaz, ennek lett egy zavaró következménye: ahol terep tárgy van az útjában, ott nem hívható. A pályák között egyébként néhol felpattanhatunk Draco hátára, ezeknél a részeknél csak arra kell figyelniünk, hogy azonnal leüssük a gép által megadott irányt. A CD-n összesen hét megsemmisítendő sárkány vár ránk, és persze egy rakás útonálló, viking, meg barbár, egyszóval van bőven kaszabolni való. Sok szerencsét!

dragon heart **Kiadja: Acclaim**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Gyönyörű zene és grafika  
X Nem túl változatos ellenfelek

86%



A nem mindennapi grafika már az első pályán megmutatkozik

# PINBALL graffiti

Láttok már történettel rendelkező flipperjátékokat? Mindeddig én sem, de a mai világban ugyebár semmi sem lehetetlen. A Pinball Graffiti betöltésekor a hagyományos üzemmód (Pinball Play) mellett egy kaland üzemmód (Story

Playen) indulva tehát az USA térképe jelenik meg, melyen a mi helyzetünket kezdetben Los Angeles-ben jelöli meg a gép. A megjelenő keretben nyolc ikon közül választhatunk, nézzük ezek jelentését. Az autóval utazni tudunk, már amennyiben vettünk kocsi, vagy repülőjegyet. A kulccsal minden városban a helyi motelben szállhatunk meg, erre akkor van szükség, ha már kimerültünk, vagyis a HP pontunk már nulla felé közelít. Ez utóbbi egyébként minden aktív tevékenységénél csökken, és ha nem figyelünk rá, egyszer csak le-

betegszünk, és költséges kórházi kezelésre szorulunk. A labda egy elég szokatlan lehetőség (legalábbis egy flipperjátéktól), ugyanis hősünk eredeti hobbiának hódolhatunk: 100\$-os féttel kosárlabda párbajra hívhatunk ki embereket. A kupa talán a leglényegesebb számunkra, ezzel indulhatunk bajnokságokon, de persze csak akkor, ha épp rendeznek az aktuális városban

ilyet. Ha nem, azt közli a gép, vagy megadja, hogy mennyi idő múlva kéne visszatérniünk. A cipővel városnézésre indulhatunk, ami mondjuk legtöbbször csak haszontalan időtöltés. A sörös korsó a helyi bár meglátogatását jelenti, és ott kihívni valakit egy menet flipperre, persze szintén pénzben játszva. (Szerencsére az ellenfél játékát nem kell végignézniünk.) Az összegyűjtött dollárjainkat a pénztárcát kinyitva költethetjük el, itt vehetünk például használt kocsit, és más egyéb hasznos és haszontalan dolgot. A felsorolásból már csak az irányító van hátra, ezzel egy manőber jutunk, ahol a tárgyaikat használhatjuk, a térképet és a statisztikánkat tanulmányozhatjuk, valamint állást menthetünk és tölthetünk.

Noha kalandjátéknak nevezni a Story Playt túlzás lenne, az ötlet azért nem rossz. Csak azt furcsállottam, hogy minden városban ugyanaz a ko-

sárlabdás, kártyás, meg cirkuszos flipperautomata van; három asztalnál igazán többet tervezhetek volna. Az asztalok kidolgozása viszont egyáltalán nem rossz: a teljes 3D miatt bármilyen szögből nézhetjük őket, az alapbeállításnál még a gép automatán rá is közelít a lényegesebb részekre. Jó dolog az is, ahogy az asztal rázását megoldották: az irányító jobb felső gombja a jobb kezünket, a bal pedig a bal kezünket jelenti. A mátrixképernyő viszont egyáltalán nem tetszett, nem is hasonlít mátrixképernyőre, és mellesleg "pompás" ötlet volt, hogy a gép állandóan berakja a képernyő közepére, hogy még véletlenül se lássuk a golyókat...

Vári Zoli

pinball graffiti **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Az alapötlet figyelemre méltó  
X Kevés választható asztal

73%



A látványos vagy a távoli részekhez ütve a golyót, a gép automatán nézetet vált

Play) is választható. Az előbbinél a szokásos módon három flipperasztal közül szelektálhatunk, és azokon játszhatunk egyedül vagy ketten versenyezve, míg az utóbbit választva egy kissé "fárgógumi ízű" történet főhősevővé válunk. Egy hányatott sorsú fiatallembert alakítunk, aki valóságos sztár volt egy egyetemi kosárlabdacsapatban, ám miután egy autóbalesetben – ahol természetesen egy kisgyereket próbált megmenteni – eltörte a lábát, derekba tört a karrierje. Hősünk

betegszünk, és költséges kórházi kezelésre szorulunk. A labda egy elég szokatlan lehetőség (legalábbis egy flipperjátéktól), ugyanis hősünk eredeti hobbiának hódolhatunk: 100\$-os féttel kosárlabda párbajra hívhatunk ki embereket. A kupa talán a leglényegesebb számunkra, ezzel indulhatunk bajnokságokon, de persze csak akkor, ha épp rendeznek az aktuális városban



2.031.840 Ez a kosárlabdás asztal a fő pálya

# CINKELT LAPOK

## STRIFE (PC)

GPS: megmutatja a koordinátákat  
 SPIN: zenét vált  
 OMNIPOTENT: isten mód  
 BOOMSTIX: az összes fegyver nálunk van  
 RIFTxx: szintugrás (01-32)  
 STONECOLD: az összes ellenfél meghal a szinten  
 DONNYTRUMP: 300 arany

## TERMINATOR: SKYNET (PC)

Az Alt-\A megnyomása után:  
 SUPERUZI: Super Uzi géppisztoly  
 WHOAMI: Kijrja a nevünket  
 COUNTERS: Koordináták  
 ILLBEBACK: Következő küldetés  
 ARNOLD: Az összes fegyver nálunk van

## MECHWARRIOR 2. (PC)

ISEENFIREANDISEENRAIN: végtelen töltény  
 OOOHHLLAAALLAAA: hőkövetés  
 TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY: a küldetés sikeresen befejeződik  
 CRAZYSEXYCOOL: végtelen jumpjet  
 ANTIJOLT: idő hosszabítás

## HARVESTER (PC)

DUSTIN: 1. szint, Lodge  
 BOSTON STRANGLER: 2. szint  
 HELTER SKELTER: 3. szint  
 MURDERER: az összes fegyver  
 SON OF SAM: az összes használható tárgy  
 NICK: visszaállítja a HP-t

## RAYMAN (PC)

Esőembert is mondhatnánk, de az egyszerű kedvéért maradjunk csak Rayman használatánál, ha erre a Ubisoft által kiadott gyönyörű mázskálós játékról beszélünk. Szép-szép, de mit ér vele az ember ha nehéz, nem? Mit tehet ilyen esetben? Például betekinthet az 576 cinkelt lapjába...  
 RAYLIVES - életek számának növelése 99-re  
 RAYPOINT - energia tuningolás maximumra

GOLDFIST - egy marék arany extra  
 WINMAP - szintugrás  
 POWER - minden tudás

## TIME COMMANDO (PC)

Íme egy-két pályakód egy gyönyörű, de talán a lehetetlenség határát súroló játékhoz.

	Easy	Normal	Hard
Roman	YPTERFZ	QJSLVADL	SOIOLGNK
Japanexo	NKTOLVIF	KAYAGEAF	TFJSVJMC
Middle Age	VMXYICCB	NZF8PQDD	XFYAMXIE
Conquistadors	FDLUGGCC	AVMJFGBU	ZOVASIV
Wild West	ZREHQFIR	EVB5YTCV	BODSGWLW
Modern Wars	FDTAWPFC	YLHNGXDO	VEJHMKO
Futuro	ALPYPJFO	ZEYPCENQ	
Beyond Time	YDULVADN	HMFDLGNH	

## WARWIND (PC)

A Warcraft programozói igazán kitettek magukért, s mesterműviük nyomdokain léte-rehozták ezt a kiváló stratégiai játékot. A nagy elődhöz hasonlóan itt is van egy mondat elrejtve a programban, melyek használatával előnyökre lehet szert tenni. Ilyenek például a...

!THE SUN ALSO RISES - (meglepi)  
 !THE GOLDEN BOY - 5000 credit

## MASTER OF ORION II (PC)

Rég várt program, de sajnos - szerintem legalábbis - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket! Az ALT nyomtatása közben a következő szavakat ptyöghetitek be:  
 EINSTEIN - minden technológia feledezése  
 MOOLA - 1000AC  
 MENIO - a kutatásokkal kapcsolatos újabb család  
 ISEEALL - látható lesz az összes bolygó és játékos helye  
 SCORE - pontozás megmutatása

## NECRODOME (PC)

KNIGHT - legyőzhetetlenség  
 GIMMESOMESUGARBABY - az összes fegyver  
 EXCALIBUR - összes fegyver  
 SHRUBBERY - összes power up  
 RABBIT - pajzsok maximumra  
 IGTBETTER - energia maximumra  
 VERYSMALLROCKS - végtelen munició  
 SMALLROCKS - max. munició  
 UNLADENSWALLOW - végtelen gáz  
 SWALLOW - gázfeltöltés  
 CAMELOT - szintteljesítés  
 ANTIOCH - ellenségek likvidálása  
 RUNAWAY - összes fegyver ellövése

Hogyan kell használni a csalásokat?! Nos, egyszerű, de nagyszerű: a párbeszéd ablakban - amit a T betű lenyomásával hozhattok elő - írjátok be őket.

## MEGARACE 2 (PC)

A következő kódok a DOS verzióhoz vannak és MEGARACE parancs után kell őket beírni.

SPEED - még gyorsabb gépek  
 MONEY - új játék(!) kezdése esetén 99.999 pénzzel indulhattok  
 MAP - megmutatja a pálya térképét  
 GAME - intro átugrása  
 NOLANCE - Lance Boyle kihagyása

## SUPERFROG (AMIGA)

Egy-két pályakód, s máris jöhet a béka-becsínált!

1-2 - 234644  
 1-3 - 447464  
 1-4 - 747822  
 2-1 - 446364  
 2-2 - 984448  
 2-4 - 477444  
 3-1 - 343522  
 3-2 - 992324  
 3-3 - 891332  
 3-4 - 467464  
 4-1 - 813234  
 4-2 - 467464

4-3 - 182394  
 4-4 - 452234  
 5-1 - 984841  
 5-4 - 093152  
 6-1 - 383772  
 6-2 - 981122  
 6-3 - 817632  
 6-4 - 398112

## MEGALOMANIA (AMIGA)

Állítom, hogy az Amigára készült játékok legjobbja előtt vagyunk. Még ma is szívesen ülök le és állok neki játszani vele, s talán mások is ugyanígy vannak vele. Nekik szánom ezt a szörny, de szükség esetén nagy segítséget nyújtó kódot: **OFBAXURKRR**, amivel 300 emberkével kezdhetünk 3rd epoc ban.

## NIGHT SHIFT (AMIGA)

Pályakódok következnek:

1 - CBBL  
 2 - BCAP  
 3 - BCAP  
 4 - ALAA  
 5 - AALC  
 6 - CPPA  
 7 - CALB  
 8 - ABAC  
 9 - ALLC  
 10 - LBPP  
 11 - BACP  
 12 - CPBP  
 13 - PCBA  
 14 - ACPB  
 15 - PPAA  
 16 - BBAB  
 17 - BPCP  
 18 - PLLP  
 19 - BBAB  
 20 - CAAC  
 21 - LCAA  
 22 - PCLB  
 23 - PCCL  
 24 - PALC  
 25 - BAAL

# APOK

26 - PCCB  
27 - BCLB  
28 - PBBA  
29 - CPCA  
30 - CCBP

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

A következő trükk három titkos menüt hoz elő. A Start Game/Options képernyőn gyorsan nyomjuk be: A, C, FEL, B, FEL, B, A, LE. A kód hatására többek között beállíthatjuk a folytatások számát, kiválthatóvá tehetjük a főnököket, játszhatunk a rejtett játékkal, stb.

Human Smoke kiválasztása: menjünk a karakterválasztás képernyőjére, és válasszuk ki a Robo Smoke-ot. Ezután tartuk lenyomva a bal irányt, majd a nagy ütés, kis ütés, nagy rúgás, kis rúgás gombjait mind, még mielőtt a küzdelem elkezdődne.

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Human Smoke kiválasztása: a copyright képernyőn tartuk lenyomva a LE irányt, és az A-t. Eresszük fel őket, majd a Williams képernyő megjelenésekor ugyanígy tegyünk a JOBB irányral, és a B-vel. Végül a "There is no knowledge that is not power" feliratnál az X és Y gombokkal játszuk el ugyanezt, s ezeket is eresszük fel. Ha a címképernyőnél ekkor megjelenik Robo Smoke, nem hibáztuk el. Ezután válasszuk ki Robo Smoke-ot, és rögtön tartuk lenyomva egészen a meccs kezdetéig a következő gombokat: BAL, X, Y, L és R. A kettes irányítóval ez utóbbit ugyanígy tehetjük meg, csak a BAL irány helyett JOBBAT nyomjunk.

## PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)

Nem jelenthet gondot a játék végigvitele, ha a birtokunkban van a szintugrás kódja – igaz, hogy így aztán viszont nem jelent túl sok izgalmat. A level skiphez

menjünk az Options képernyőre, és nyomjuk le és tartuk is lenyomva a LE, LE, A, X, és az L gombokat ebben a sorrendben. Ha jól csináltuk, a háttérben a felhők gyorsabban szállnak. Most indítsuk el a játékot, és amikor pályát akarunk ugrani, egyszerűen nyomjunk egy SELECT-et.

## DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A múltkor adósok maradtunk, hogy a harmadik pályán mit idéz elő a Cheat kód (Pauzálás után R2-t nyomva tartani, majd BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET.). Nos, ennek a hatását a kettes irányítóval a START lenyomásával tudjuk kamatoztatni: a HÁROMSZÖGGEL kiakaszthatjuk az órát, az X lenyomásával pedig pályát válthatunk.

## SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ha esetleg problémátok adódott volna valamelyik szint teljesítésével – amin nem lepődnénk meg – itt vannak a pályakódok a játékhöz. A beíráshoz menjünk a "Load" opcióra, majd az "Enter"-re.

Crimea Mission: WORSTCASE  
Black Sea Mission: GRANDTHEFT  
Caspian Mission: GROZNEY  
Dracula Mission: CHERNOBYL  
Kremlin Mission: CIVILWAR

## TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi cheat egy új fajta kameranézetet hív elő:  
A karakterválasztásnál tartuk lenyomva az L2-t és az R2-t, amíg a küzdelem el nem kezdődik.

## LOMAX (PLAYSTATION)

A következő nagyszerű cheattal pályát ugorhatunk Lomax-szel. Játék közben

nyomjuk le a LE+START-ot, ezzel lepauszáljuk a játékot. Ezután tartuk lenyomva a felfele irányt, és üssük be: HÁROMSZÖG, KÖR, X, és NÉGYZET. Ekkor egy kis szám jelenik meg a bal felső sarokban, ezzel választhatjuk ki a kívánt pályát. Mindössze annyit kell tennünk, hogy az L1+SELECT-et az adott sorszám eléréséig nyomogatjuk, és az L1+START-tal indítjuk a pályát. A fentiekben kívül ráadásul van még egy plusz lehetőség is a kódnak köszönhetően: ha az L1+NÉGYZETET lenyomjuk a játékban, Lomax bárhová elrepülhet a pályán. Az összes nehezen elérhető helyet így könnyedén megközelíthetjük, s csak újra le kell ütnünk az L1+NÉGYZETET, hogy újra visszaessünk a talajra.

## WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

A CD elindítása után várjuk meg, amíg a PlayStation logo megjelenik, majd tartuk lenyomva az L1+R2+START+SELECT gombokat. Ezeket végig a csalás bevitelére alatt így kell tartani, különben a dolog nem fog működni. Csak a START gombot engedjük majd el a címképernyő megjelenésekor, de nyomban utána azt is nyomjuk le újra. Ha jól csináltuk, a főképernyőn a szó szoros értelmében állati járgányok közül választhatunk.

Új versenytípusok válnak kiválaszthatóvá a következő kódok beírásával az Options menü Password opciójánál:

Challenge1- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET.

Challenge2- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, KÖR, KÖR.

## STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

Íme egy újabb rejtett karakter, Blood. Előcsalásához a következőket kell tennünk: a címképernyőn, ami alatt az Arcade Módot elindítjuk, tartuk lenyomva a Select, és továbbra is tartuk így. Menjünk Bilsteinre (kiválasztását lásd: az előző számunkban), és adjuk be: X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, L1+R1

Egy különös cheat: rögtön a karakterválasztás után tartuk lenyomva a LE+L2+R2-t amíg a meccs el nem kezdődik, minek hatására a küzdőtérrel teljes sötétség fogad minket.

## STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

Sakura néhány jópofa győzelmi animációt mutat be, ha az alábbi gombokat benyomva tartjuk a küzdelem befejezése után: A - táncolni fog, B - lerúgja a cipőjét.

## BUGI (SATURN)

A szintválasztó kód a Bug!-hoz – amit a Start/Options képernyőn kell bevinni – így hangzik: BABYSEALS. Ebből az irányítóval nem létező betűket az angol égtájaknak megfelelő irányoknak kell érteni, tehát a kód: B, A, B, Y, LE, JOBB, A, BAL, L

(bal shift), LE. Ezután bármelyik szinten csak tartuk lenyomva a bal shiftet, mire a fel vagy le irányba nyomva a D-padot a megadott irányban szintet ugorhatunk.

## SEGA RALLY (SATURN)

A már korábban leközölt halom cheathez íme még egy kis adalék: ha a képernyőn nem akarunk semmiféle kijelzőt látni, a kocsiválasztáshoz már eleve úgy menjünk, hogy az X, Z és az A gombokat lenyomva tartjuk, majd továbbra is nyomva tartva őket, így választjuk ki a kívánt autót.

## CLOCKWORK KNIGHT (SATURN)

Pályaválasztás: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható), adjuk be: BAL, FEL, JOBB, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ekkor előjönnek a pályanevek, és a le/fel irányokkal tudunk közülük válogatni.

Utolsó szint: miután beütöttük az előző kódot, adjuk be: BAL, JOBB, JOBB, FEL, JOBB, JOBB, FEL, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ezután két FEL irányt nyomva megtalálhatjuk a legvégső szintet, a Last Boss-t.

999 élet: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható) üssük le a FEL irányt kilencszer, a JOBB irányt kilencszer, a LE irányt hatszor, a BAL irányt hétszer, majd Z, X, Y, Y, Y, Z gombokat. Ha sikerrel járunk, a gép újra lejátsza a kezdő muzsikát. Millió pont bonus: menjünk végig a 2-2 pályán kevesebb mint 30 mp alatt.

## VIRTUA COP (SATURN)

A Ranking Mode opció behívásához nem feltétlenül kell végigjátszani a játékot, hanem meg lehet oldani egy kis csalással is. Csak várjuk meg, amíg a főmenüből visszatöltődik a SEGA logo, s a C-t nyomva tartva gyorsan üssük be: FEL, LE, BAL, JOBB. Ha jól csináltuk, egy lövést fogunk hallani.

A ranking móddal együtt ezzel egyébként az options menüben megjelenik egy nyíl, amivel lapozgatva a menüt további lehetőségeket, mint például freeplayt kapcsolhatunk be.

A fegyverválasztás kódja: ezt szintén a SEGA logonál kell bevinni, a C folyamatos nyomvatartása mellett. A kód pedig: LE, FEL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Ekkor, csakúgy mint a Ranking Mode csalásnál, egy pisztolylövést kell hallanunk. Ezt a kódot egyébként csak akkor lehet bevinni, ha már a Ranking mód választható. A fegyverválasztást az options menüben kapcsolhatjuk be, a játék során pedig úgy válogathatunk a fegyverek közül, hogy lepauszáljuk a játékot, és közben próbálunk tölteni.

## VIRTUAL HYDLIDE (SATURN)

A játék elején a program megkérdezi, hogy véletlenül szerűen kreálja a világot, avagy kóddal. Mi ez utóbbit válasszuk. Kódszónak a következő cheateket írhatjuk be: SWORD - varázs kard, ARMOR - darksword, HYDLIDE - páncélzat és harcos nyaklanc. Az említett tárgyakat majd a temetőben találhatjuk meg.

**H**alló, halló, itt van megint az Első Független CoVboy Rádió márciusi adása, ami a médiák jó szokása szerint reklámmal kezd: műsorunk nem jött volna létre, ha nincs az 576 Kbyte. Mint a későbbiekből kiderül, műsorunkat még támogatja a Nőtanács, valamint a Tanácstalan Nők. A mostanság érkezett borítékok tartalmában fel tűnt nekem valami, ami nekem nagyon nem tetszik: a PC-sek és konzolok egymás iránti elég vegyes érzelmei, amit talán a kutyák és a macskák közismerten jó viszonyához tudnék hasonlítani. (Ez csak egy szemléltető példa volt – nem szeretnék olyan leveleket kapni, hogy valaki azt írja, hogy kutyába sem veszem, esetleg mindene teljesen megmacskásodott tőlem!) A levelek egy része a harci harsonákat zengető kiáltvány, illetve szózat kategóriába tartozott ("Halál a konzolokra! PC-sek é hatalom!", vagy "A PC-sek most már menjenek a... (szóval oda)) – a kedélyek további háborgatását elkerülendő, ezek közkinccsé tételétől inkább eltekintek. Inkább olyan témákat boncolgatunk, amelyek többször ismétlődtek és megoldhatóak, vagy legalábbis van rájuk magyarázat.

Érdekes lehetőséget vett fel például a konzol-PC arány kapcsán alábbi kuncaftunk:

Ebben a februári számban (meg az utóbbi 5-6-ban is) egymást szidják a PC-sek és a konzolok. Lenne nekem erre egy ötletem, bár lehet, hogy már ti is foglalkoztatok vele. Ez az újság most 50 oldalas, amiből 28 oldal a PC, 8 oldal konzol, 16 egyéb, tehát: 56% PC, 16% konzol, 32% egyéb. nekem konzolom van, mégis megveszem az újságot, de szerintem vannak sokan, akik nem. Arra gondoltam, hogy miért nem csináltak két kisebb újságot. Ha jól számolom, 318 Ft/50 oldal=6.36 Ft. Tehát lenne 2 újság, kb. 30 oldalas. Az egyik számítógépes (PC, Amiga, 64), a másik pedig konzolos (SNES, Saturn, PSX, stb.), ami 250 Ft-os áron sokkal jobban menne, mert olcsóbb mint most, és csak az van benne, amit az ember szeretne. Így nem is lenne akkora háború a két tábor között. Sőt, akinek van mind a kettő, valószínű megvenné ezt is, azt is. Sőt, sőt, a 6.36\*30 oldal=190.8 Ft (így újságonként, majdnem 60 Ft plusz lenne belőle).

Ez még a CD-mellékletnél is jó lenne, ugyanis a mostani állapotban, ha PC CD van az újsághoz,

miért vegye meg drágábban, aki nek nincs is PC-je. Ez visszafelé is igaz a konzoloknál. (Pl. erről is lehetnének kérdőívek.) Csárdi Attila, Gődöllő

Kezdjük ott, hogy a statisztika olyan dolog, mint a bikini: sok mindent megmutathat, de a legfontosabbat mindig el kell takarnia, különben kitör a botrány. Ezen megfontolásból nem tanácsos variálni a százalékokkal, már csak azért sem, mert az általad egyéb kategóriába sorolt apróságok (tartalom, csevegő, poszter, stb.) mindenkinek szólnak. Nem igazán jó a számolás azzal 6.36/oldallal, már csak azért sem, mert ha jól összeszámoljuk azért van vagy 56 az az 50 oldal (vagy te borító és poszter nélküli újságot kaptál februárban?), és sajnos a nyomdák sem úgy számolják ki az árakat, hogy ha 56 oldalnál x Ft-ra jön ki egy oldal, akkor 32 oldalnak 32x lesz az ára. Azonkívül a fogyasztói ár képzése elég mély víz, amibe most inkább nem merülnék bele, mert félok, hogy netán belefutok. Egyébként természetesen elmékedtünk azon, hogy esetleg két újságra kellene bontani az 576-ot, de a végeredmény több okból is az lett, hogy pillanatnyilag még nem lenne értelme. Talán majd 1-2 év múlva.

CD-téma: Ha jól emlékszem, pontosan az általad említett okokból merészeltem azt mondani, hogy HA lesz CD, akkor NEM az újság mellékleteként, hanem ÖNÁLLÓ kiadványként jelenne meg, mert nem óhajtjuk olyan emberek zsebéből a pénzt kihúzni, akik az újságot megvették, de a CD-t csak dobókorongnak tudnák használni. Kérdőív-zerítés természetesen ezzel kapcsolatban is lesz – érdeklődő típus vagyok.

Nem tudom megszámolni, hányszor írtam már nektek. Csak azt szeretném közölni veletek, hogy nem vagyok megelégedve az újsággal. A következők okok miatt: a PC-s játékok ismertetői és leírásai elnyomják a konzolos ismertetőket/leírásokat. Pedig azt hiszem PSX-re is van anyag bőven. Tehát azt kérném tőletek, és azt hiszem, nem vagyok egyedül, hogy PSX-re több oldalt szenteljete. A sz\*r anyagokat ne tegyétek bele ebbe az egyébként f\*\*a újságba. Pl. Hulk (PSX), Int-MotoX (PSX), az előbbi 25%, az utóbbi 52%. Kérlek benneteket, annyi profi játék jelenik meg, ne égessétek magatokat ilyen fertel-

mes anyagokkal. Ami pedig már volt az újságban, ne tegyétek azért bele, mert most megjelent PC-re is, pl: Daytona, Sega Rally, Panzer Dragon, Virtua Cop. Kispataki Miklós (MIKE)

Valami nekem azt súgja, hogy neked talán Playstation-nod lehet. (Lélek-búvárnak még tán jó leszek...) Egyébként nem értünk egyet ezzel az 'elnyomósdival', meg azzal sem, hogy PSX-re olyan rettentő sok anyag lenne. Vári "Kon" Zoli minden friss konzolanyagról kácol valamit, PSX-re meg aztán különösen. (Bár megjegyzem, hogy nagyon gyanúsán méregette a boltban a N64-et...) Az, hogy egy anyag úgy mond 'sz\*r' vagy sem, az egyéni megítélés kérdése. Ha a százalékok zavartak volna meg, akkor még van egy megjegyzésem. A szerzőkhöz az volt a legelső kérésem, hogy ugyan próbálják már kicsit reálisabban kezelni azokat a százalékokat, több okból is. Egyrészt: kritikát írnak a játékról, és nem reklámot. Másrészt: ezt az újságot megveszi vagy 15.000 ember, és elolvassa legalább háromszor ennyi. Ha ennyi embert át akarnak verni, akkor ne cikkeket íráljanak – menjenek inkább politikusnak. Összehasonlítási alapuk bőven van, hiszen minden szerzőnk egy adott kategóriában versenyez. Nem muszáj egy játéknak már rögtön 80%-ról indulnia csak azért, mert egyáltalán megjelent. (Ez mondjuk nem vonatkozna a Dungeon Keeperre, de az nem is fog soha megjelenni.) Jó, az elődöm nem szerette az alacsony számokat – én viszont a reálisakat szeretem. A PC-re megjelent SEGA-játékok pedig nem foglaltak olyan

szörnyű sok helyet, mint ahogy most sem fáj senkinek az LBA vagy a COLC PSX-re, nem-

CSE



de?  
Van per-

sze másik oldal is:

Halló-halló 576 Kbyte! A vonal végén Kabal beszél. Rendszeres olvasója vagyok az újságnak (meg van rendelve) 1993.10.18, 16:45:32 óta, amikor is betévedtem a Pozsonyi úti 576 Shopba és megvettem a 'Morál Kombat'-os címlapú részét az újságnak. Az újság azóta is szuper, baró, ász, remek, állat, király, ...DE! Az utóbbi időben elszaporodtak a PSX-es és Saturnos cikkek és elnyomják a szegény PC-s oldalakat. Mindannyian tudjuk a PSX-Saturnosok és a PC-sek száma közötti különbséget, így nyilvánvalóvá válik, hogy mely cikkekből kell többet és melyekből kevesebbet írni. Ahogy a nagyapám is mondta: "Aki habozik, az csak borotvahab!" Végezetül felhívnom a figyelmet egy DrDisc nevű pszichopátára, aki szabadlábban garázdálkodik, és gyilkos leveleivel hátbatámadja az embert.

Ui: Az újság frissége sem utolsó! Míg más újság még az első részről sem írt, ti már leírást készítettetek a Down in the Dumps 2-ről!

Igen, ez nekem is feltűnt. Miután kinyomták. Egyetlen lehetséges magyarázatot tudok elképzelni: amíg nem figyeltem oda, a jövő-

fedés is. Javaslom, helyezkedjünk Varga Zsolt, szegedi olvasónk álláspontjára: "Szerintem a PC és a konzol szépen megférnek egymás mellett, Felesleges ellentéteket szítani." Úgy legyen. Most pedig énekeljük el kórusban a 'Szeressük egymást, gyerekek' kezdetű kis songot.

Na, ezzel megvolnánk. Most a súlyos témák után, kikapcsolódásnak jöhet egy mókás darab, mert olyanok is szoktak akadni:

Helló, CoVboy! Hát ezt is megérte a világ! CoVboy az 576-ban! Ez jó, nem árt egy kis frissítés. Ki lesz a következő? PC-X-esek, Guru-sok? Nem baj! Felőlem jöhetnek ők is! Egyébként én az ELTE-n tanulok

vő-  
ből jött  
ufók szálltak  
le a levilágítóban,

és így akartak üzeni az utókornak.

Ui2: Ha már így belejöttem az írásba, megkérdezném, melyek a kedvenc játékaid PC-re (ízlésfelmérés)!

Panzer General, Sid Meier Microprose-cuccai (Civ, Railroad Tycoon, stb.), meg általában a stratégiai és grafikus kalandjátékok.

Kabal alias Börcsök András, Budapest (Melléklet: Anti Konzol Csoport zsebposzter, mint a múltkor)

Most már tényleg kezd lefárasztani ez a sok elnyomás ebben az újságban. Igyekszünk mindenkinek a kedvére tenni, de mivel kereteink sajna még végesek, ez mindig csak a másik tábor rovására lehetne. Konzolokon lehetőség szerint minden kezünkbe kerülő újdonságról szoktunk írni, PC-nél pedig a jobb esztétésekről. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy azért a témákban bőven akad át-

jogi-bölcsész-pszichoanalitikus szakon. Ebben nem vagyok biztos. Lehet, hogy nem anal-, hanem oral-. Ebben nem vagyok biztos. Sőt, ezenkívül még azt hallottam rólad, hogy részeges csirkefogó vagy! Nem baj részeges lehet valaki, csak alkoholista ne legyen, Mondjuk ebben nem vagyok biztos. Mármost abban, hogy ezt hallottam. Jámbor Zoltán, Budapest

Nem vagyok biztos, hogy ebben a problémában én, avagy az ön körzeti orvosa-e az illetékes. Biztos, ami biztos (ha egyáltalán van olyan), feltennék egy kérdést: vajon ön mint hallgató, vagy mint kiállított darab tartózkodik azon a tanszéken?

Kerekasztal beszélgetés következik. Pro:

A poszterekhez nem is tudok semmit hozzászólni, a lehető legjobb, ami csak lehet, mindenképpen maradjon. Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:

Nem tudom mennyire népszerű az újság közepén levő poszter, de én személy szerint kitépem, és már

megy is a szemetesbe, mert nem tudok vele mit csinálni. (Pedig saját tapasztalatból tudom, hogy például kiváló repülő lehet belőle hajtogatni. Komálom az analóg játékokat is.) Ez lehet, hogy azért van, mert én 27 éves vagyok, és nem ragasztom tele a szobámat ilyenekkel, de lehetne erről is kérdőívet csinálni, hogy ez mennyire kelendő, ugyanis ezen a 4 oldalon 2-3 játék ismertetője még simán elférne. Charley, Gödöllő

Volt olyan problem is bőven, hogy felesleges három poszter, ha abból kétő túl kicsi. Hm. Ezen lehet elmélkedni. Esetleg mostantól csinálhatunk olyan kompromisszumot, hogy ha van két frankó poszter, akkor abból lesz két nagy plakát, ha csak egy igazán jó van, akkor egy nagy plakát, a hátoldalán két leírással. Nem az nem jó, mert akkor az a gond, hogy ki kell szedni a leírást az újságból. Mindegy, majd kitalálom. Feldobok egy bélést és fej-vagy-írás alapon – vagy esetleg megírhatnátok a véleményeket ez ügyben.

Pro:

Jó lenne visszahozni a COMIX Cornert. Nem értem, miért tűnt el rögtön, miután átvette a főszerkesztői címet, CoVboy! Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:

Volt néhány rovat (esetleg van is), amit sehogy sem tudok hová tenni. Úgymint: COMIX corner, Manga rovat, novella, meg ilyenek. De kérem, ez egy számítógépes újság, nem?! Pozsgai Gábor, Kecskemét

Erre már válaszolni sem merek. Legjobb, ha megfogadom az egyik levélíró tanácsát, ami így hangzik: "Legjobb, ha mindenkinek a kedvére jársz, CoVboy!" Oké. Úgy tesztek. Áprilisi számunkban pedig majd közlöm a májusi lotó és kenő nyerőszámokat.

Apropó. A Comix Corner eltűnését egyébként érdekes módon a legtöbben csekélységem feltűnésével hozták kapcsolatba. Legyen szabad jelezni, hogy nekem nem fáj az a Comix Corner, nem én üldöztem ki az újságból. A rovat hiányának ennél sokkal prózaibb okai vannak: januárban – jó szokása szerint – T.J. nem hozta időre a cikkét, így tehát a rovat szépen beleszürkült a háttérbe. Azóta T.J. PC-ismeretőket írkal, meg Magic the Gathering kézikönyvet, továbbá cédulákat nekem, amelye-

ken megható történetet mesél George Washington gyermekkorából, amellyel azt magyarázza, hogy most azokat miért nem hozza. Ha valaki hiányolná a képregényeket, Manga-rovatot vagy egyéb elfeledett kezdeményezéseket, írja meg nyugodtan, megfelelő érdeklődés esetén majd életet lehelünk beléjük. Ha jól emlékszem, ezért adtam fel találós kérdéseket a múlt havi kérdőívben is. Álltam itt, mint...ööö... Amundsen a Déli-sarkon, és fogalmam sem volt, hogy 'Mit kíván a magyar nemzet?'. Most már azért kezd lassan kezd derengeni.

A másik nagy fájdalom a levélíróknak az volt, hogy mikor lesz végre megint stábfotó. Szerintem a januári vidámság közepén volt, csak a nyomda ördögé Down in the Dumps felíratot csempészett fölé. De ha mindenki erre vágyik, akkor semmi gond, mert holnap hozom a Polaroidot, és egész nap itt fogom élvezni vele a pillanatot. A felvételek tán még poszternek is jók lesznek.

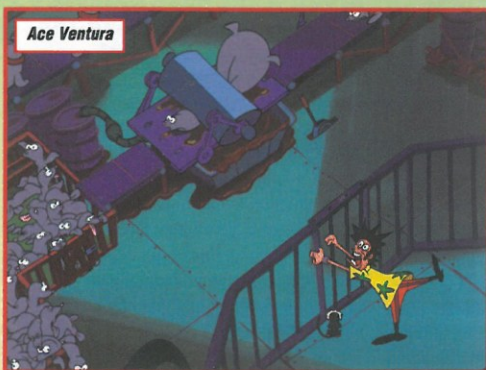
Végezetül egy levél, amely hüén szemlélteti, hogy mily nehéz is az élettem:

CoVboy! Ha csak kimondom ezt a nevet, rögtön beleremegek. Szia! Mi két örületesen szexis lány vagyunk, és teljesen beindultunk rád! Ha a két csodálatos szarvadra gondolunk, vagy a négy patádra, hát az olyan érzés, mintha a mennyeországból járnánk. Come to us, CoVboy! Nem bírjuk tovább nélkülüld! Ha úgy érzed, hogy már a munka teljesen kimerített, és nem tudsz bírni magaddal, akkor hvj fel minket! Több telefonszámon is elérhetsz: a 104-es, a 105-ös és a 107-es számok közül bármelyiket tárcsázhatod. Ha beleszól valaki, a következőket tedd: mond be a lakáscímédet és azt a mondatot, hogy "Azonnal gyertek, nagyon sürgős, én már nem bírom tovább!" Negyed órán belül megérkezünk hozzád mi ketten, és megnézzük a bélyeggyűjteményedet.

Siess, már nem bírjuk sokáig! Puszi, puszi: Cs. Gizi és Sz. Pálma  
Hmhmhmhmhm. Vagy két órája felhívtam mind a három számot egyszerre (nagytermészetű gyerek vagyok), és most egy kicsit elbágyadtam. Megyek csicsikálni. Menjetez ki is, álmodjatok szépeket! Viszlát a következő számban – már amennyiben az állandó telefonáltság közben tudok rá időt szakítani...

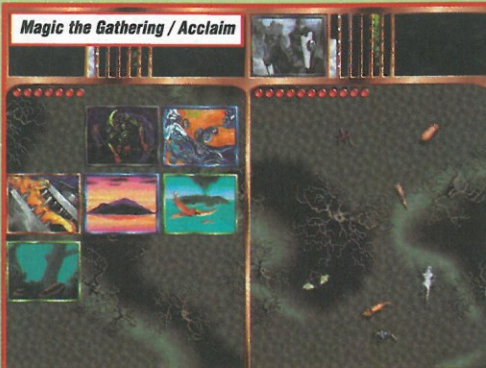
# ÉRKEZÉSI OLDAL

**H**a valaha versenyt hirdetnének a Világ Leginfantilibb Nyomozója kategóriában, minden bizonnyal orr- és hajhosszal **Ace Ventura** nyerné meg a nemes versengést. A Jim Carey által megszemélyesített



mozihős a 7th Level jóvoltából most bevonul a PC-kalandjátékok birodalmába, ugyanis interaktív rajzfilm lett belőle a la Discworld 2. vagy mondjuk Larry 7. A történet a filmekről teljesen független, de szokás szerint az állatok körüli szövevényes bűnügyek (hová lettek a bálnák? ki tüntette el a huskykat? ki sajtol olajat a fókabébköből? ki rántotta ki a csirkét...) kibogozása lesz a feladat. Magától értetődő, hogy a számítógépes animáció lehetőségei és az igazán pihent agyú szerzők maximálisan biztosítják, hogy a játékot is ugyanaz az enyhén debil báj lengedezze be, mint teszem azt a muzikát. Pár alkalommal már sikerült a röhögéstől lehullanom a stokiról, de most szomorú vagyok, mert e kő-szora sorok írása miatt átmenetileg abba kellett hagynom. Meg azért is, mert a kalandokat elég sűrűn ügyességi részek is színesítik, akarom mondani 'monokromalizálják' – már amennyiben létezik ilyen szó. Sebaj, ha sikerül előcsalogatnom a fókát a WC-csészéből és átterelnem az elektromos angolnát a fürdőkádba, akkor be tudom kapcsolni a notebookomat, és a következő számban végig is játszuk ezt az épületes marhaságot.

A **Magic the Gathering** valószínűleg minden idők legnépszerűbb kártyajátéka, leszámítva persze a snapszert meg a fájert, amelyek szintén nagyon fantasydús elfog-



laltságok. Nem is kerülhetne el sokáig a számítógépes adaptációt. Snapszer és fájert nem lesz az áprilisi tréfánkban (még írom őket. Win95 alá, természetesen, anélkül nem élet az élet), annál inkább lésszen Magic the Gathering. Sőt, abból rögtön kettő is, ugyanis az



**Acclaim** és a **Microprose** is kiadott egy-egy verziót, saját elképzelései szerint. Mindkettő elég meglepő darab a maga nemében. Az **Acclaim**est kicsit visszafogottabb grafika jellemzi, ellenben a harci részek teljesen real-time-ban zajlanak, mint holmi C&C-klónban. A **Microprose**-verzióra elsősorban kétes szépségű doboza hívja fel a figyelmet, továbbá **Heroes of Might and Magic 2**-t idéző grafikai megvalósítása. Kissé meghökkentő, hogy nem csak a grafika, hanem a máskálós részek is idézik ezt a frankó kis játékot, ami azért elég érdekes vonás egy MTG-feldolgozásban. Házi zsupabubusunk (T.J.) már vadul vív mindkettővel, tehát a következő számban össze is eresztjük őket. Itt ragadnám meg az alkalmat és a billentyűzetet, hogy egy jó hírrel örvendtessenem meg a nagyérdemű közönséget: mire ezt olvassátok, az 576 Kbyte shopjaiban már '100% unofficial, ámde magyar nyelvű' kézikönyvvel szerezhető be a **Magic the Gathering** by **Microprose**.

Lesz még egy összecsapás, csak most kivételesen focimenedzserek kerülnek nagyító alá: piros sarokban versenyez a jó öreg **Electronic Artstól** a **Fifa Soccer Manager**, kék sarokban a jó fiatal **ESM-től** a **Football Masters**.



Pár oldallal ezelőtt boldogan tapsoltam az S.P.Q.R.-nek, hogy milyen csodaszépen életre keltették a majd kétezer évvel ezelőtti Rómát. Áprilisban Tapsi Hapsi visszatér, ha nem is Air Jordannel, hát XIV. Lajossal. A **Cryo** új játékának a színhelye ugyanis **Versailles 1685**, a Napkirály udvara. Csodaszép 3D renderelt hátterek, 3D szereplő – még mielőtt Quake-mániások a shotgunjukhoz kapnának, megsúgom, hogy ez egy kalandjáték és sajnálatos módon senkit nem lehet lelőöldözni benne (bár páran azért megérdemelnék). A környezet csodaszép, ám a felszín alatt ördögi cselszövények fonják be az egész királyi udvart. A mi feladatunk,

hogyan kibogozzuk az intrikák kusza hálóját és leleplezzünk egy összeesküvést.

Végre eljött a március 1., a **Nintendo64** európai megjelenésének időpontja. Bár jelenleg mindössze csak

FIFA Soccer Manager				Current Date
				Mon 29 Jul
				Balance
				£7,000,000
				Next match
				Sat 12 Aug
				Previews
				Previews
PLAYER ASSETS				
		Original Value (£)	Current Value (£)	Change (£)
GK	1 D Seaman	2,322,540	2,322,540	+0
LB	3 N Winterburn	2,174,436	2,174,436	+0
CD	14 M Keown	2,164,032	2,164,032	+0
CD	5 S Bould	2,122,012	2,122,416	+404
CD	6 T Adams	2,403,324	2,403,324	+0
RB	21 L Dixon	2,236,860	2,236,860	+0
DM	4 P Vieira	3,043,320	3,043,320	+0
AM	7 D Platt	2,839,680	2,851,920	+12,240
AM	9 P Merson	5,778,320	5,778,320	+0
FOR	8 I Wright	4,388,040	4,406,400	+18,360
FOR	10 D Berakamp	9,253,440	9,253,440	+0
			Original Total	£72,567,178
			Current Total	£72,615,378
			Change Total	£48,200

négy játék kapható a géphez, már megérkezett az **Acclaim**tól a **Turok: Dinosaur Hunter** is, amit mellesleg néhány dilettáns már át is keresztelt **Jurassic Park 2-re**. A játékban **Turok**, a dinóvadász szerepében az a feladatunk, hogy felkutassuk egy különleges szerkezet, az "Időgömb" darabjait, mielőtt ellenségünk, a "Hődítő" hidat tudna létesíteni vele birodalma és a Föld kö-



zött. Gyönyörűen megszerkesztett 3D-s világokban barangolhatunk, ahol a rengeteg speciális fény, és egyéb effektus miatt minden abszolút valóságosnak tűnik. A **Doom** stílusú anyagban komplex megoldásra váró pályák várnak ránk, teli misztikus, egyre erősebb, és persze egyre hatalmasabb őslényekkel, szörnyekkel, és robotokkal.





# APRÓHIRDETÉSEK

## AMIGA KÍNÁL

Al200 + színes monitor + külső drive + 2 db joy + 2 db mouse + 500 db lemez játékokkal 75.000 Ft-ért eladó. Érd.: Illés Tamás Nyíregyháza, Erkel F. u. 4. Tel.: 06-20-283-362

Eladó CD32, 2 db control pad, 28 db CD (pl: Alien Breed 3D, Tower Ass ATR, Jungle Strike, Heimdall 2, Shadow Fighter, Rise Worms, Bubba U Stix, Lital Divil, Imp.Mis.2025, Cannon Fodder Universe, Brian the Lion stb. Tel: 1375-505

## C64 KERES

Kék Nintendo GameBoy-omat 2 játékkal, garanciával elcserélném 8 bites számítógépre: C116, C-4, joy illesztő floppy, sok prg., irodalom, esetleg raffleséssel. Más is érdekel! Bartók Zoltán 3762 Szégyelget, Rákóczi út 21.

## C64 KÍNÁL

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Érd.: 419-4117

## PC KÍNÁL

Sürgősen eladó PC-re a Lost in Time c. CD-s játék 2000 Ft-ért. Tel:(06)-72-328-990, Harangi István.

## EGYÉB KERES

NES-re keresek: Zelda Legendája, Link kalandja, Faxanadu, Kirby kalandja kazettákat. Telefon: 06-36-315-509 Dávid Árpád 3300 Eger, Faiskóla u.6. fsz.2.

## EGYÉB KÍNÁL

Eladó SNES + 2 joy + ASCII pad 15500 Ft. Super GB 5000, USA konv. 2300, DKC-II 7-8000Ft, 11 db játék 4-5000 Ft-ért. Pl: Megaman, Pittall, Lion King. Tel.: 92/327-212 Péter

Eladó Megadrive-ra eredeti FIFA Soccer '95 - szuper foci - mindössze 5000 Ft-ért. Tel.: 06-88-372-359 Harcos Gábor

Eladó egy GG + 4 játék (Sonic2, Columns, Out Run, Psych World) + adapter 24000 Ft-ért. Tel.: 261-0325

Eladó egy darab SNES játék W.F.RAW. Ár megegyezés szerint. Tel.: 06-29-423-757 Robit keresd délután

Eladó SEGA GG Power adattorral. Játékok: Columns, Shinobi, Star Wars, MKII olcsón. Ár: megegyezés szerint. Érd.: (94)330-969, 9700 Szombathely, Hóvirág u.20.

Eladom SNES-re: MK3 - 8000Ft, Killer Instinct - 7000Ft, de ha együtt veszed - 14000Ft. Cím: Pénczes Andor, 4138 Komádi, Széchenyi út 28.

Eladó: SEGA MD2 + 4 db joy + MK 2-3, FIFA 96, Sonic 2, Urban Strike, Super Street F2, Back to Future3. Érd.: Taba Ernő Soltvadkert, Zalka 41. Tel.: 06/78/381-512 este 6 után. Irányár: 60.000Ft

Jó állapotban lévő GameBoy 101-es játékkal (DK2, Aladdin, Tennis) eladó. Levélben kérem a visszajelzést! Cím: Forgács Gergely 8900 Zalaegerszeg, Sas u. 30.

Eladó egy kitűnő állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 20000Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movitz Maker CD eladó. Irányár: 8000Ft. Érd. lehet a 06/96/413-091

Kifogástalan állapotban lévő PSX játékok eladók: WiPeout 2097, Tomb Raider, Tekken2, Starblade Alpha. Érdeklődni: 34 334-941 (16-tól Gyurkó Péter)

SNES-re eladó: Donkey Kong Country 7.000Ft, Killer I. 7.000Ft, Mortal Kombat1 - 6500Ft, T2 - 4000Ft, Killer I. USA + konverter 5.500Ft. Keresem: Super SF2. Érd.: Ferencz Zsolt 6352 Fajsz, Honvéd u. 47. Tel.: (78) 368-626

PSX-re eladó programok: FIFA '97, Crash Bandicoot, Destruction Derby2, Die Hard Trilogy. Érd.: délelőtt-ként a 06-29-330-426-os telefonszámon

Eladó CD32 billentyűzettel, egérrel, játékokkal, extra CD-vel külön-külön is! Reális árak! Tel.: (57) 461-084

Eladó egy NES + 2 joy 8000Ft, 20 db program 2500Ft/db, egybe 50000Ft. Plusz SNES programok 8000-4000Ft/db. Tel.: 06-60-460-013 (17 óra után)

Eladó GB 7 db programmal (Pl: Tom és Jerry, Star Trek) együtt 18e Ft, darabonként is, csak budapestieknek. T.: 294-97-81 esténként

SEGA MS játékok eladók. Válaszborítékért listát küldök. Cím: Ódor Gábor, 2151 Fót, Beniczky köz 10.

Eladó egy SEGA MD + 2 db 6 gombos távirányítós joy + 6 db program: Justice League, Lion King, stb. Cím: László György 8775 Kiszombor, Achim A. u. 3. Sürgős!!!

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: Earthworm Jim 1-2, Cannon Fodder, Killer Instinct, Lost Vikings, Starwing, NBA Live '96. Érd.: délután 2-től Tel.: 189-22-43. A játékok külön is megvásárolhatóak.

SNES játékok eladók: Mortal Kombat3: 6000Ft, International Super Star Soccer Deluxe: 6000Ft, Earthworm Jim: 4000Ft, Super Mario All Stars: 2000Ft. Tel.: 48-475-843

Eladó SNES + 1 joy + 1 db játék (Super Mario World) Érdeklődni a 06/57/404-284 telefonon. Irányár: 18.000Ft

## EGYÉB CSERE

Elcserélem GameGear játékaimat: Road Rash, World Series Baseball-t, Beavis and Butthead vagy Ushra Monster Truck-ra. Viczinger Dániel Tel.: 403-6228 (18-20 óráig).

Elcserélném SEGA Master System-emet + 4 db játékomat egy GameBoy-ra + 1-2 játékra. Tel.: 246-32-62

## Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával)

minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják.

A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

## Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,-

fél évre: 1.650,-

egy évre: 3.200,-

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132).

Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

# Mars az 576<sup>KByte</sup>-ba!

## Húsvéti nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte boltjaiban!

Aki 1997. március 17. és április 17. között 2.999 Ft felett vásárol az 576 KByte Pozsonyi úti vagy a Pólus Centerben lévő boltjában, húsvéti **Mars** vagy **SNICKERS** csokit kap ajándékba. Azok a vásárlóink, akik az 576 KByte gondozásában magyar kézikönyvvel kiadott játékok (ld. 1. oldal képei) közül vásárolnak ez idő alatt, plusz egy **Mars** ajándékcsomagot zsákmányolnak.

### SNICKERS nyereményjáték (március 15-április 15.)

Minden vásárlónk, aki ebben az időszakban bármit vásárol két budapesti boltunk bármelyikében, részt vesz játékunkban. Vásárlás után tölts ki egy nyere-ményszelvényt (név, cím, vásárlás időpontja), melyet a boltban találsz, és dobd be a gyűjtőládába. Három kisorsolt vásárlónk **visszanyeri vásárlásának értékét** és még az alábbi ajándékokat is hazaviheti:

- I. díj: 1 db Snickers focilabda + Snickers ajándékcsomag
- II. díj: 1 db Snickers sporttáska + Snickers ajándékcsomag
- III. díj: 1 db Snickers baseball sapka + Snickers ajándékcsomag

Fontos! Nyereményedet akkor tudjuk átadni, ha megőrzöd a számlát!



Sorsolás: április 20. Nyerteseink nevét májusi számunkban közöljük.

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 CARRIER COMMAND IRON LORD SPACE QUEST II	90/2 BUOKAN F29 RETALIATOR FUTURE WARS	90/3 CASTLE MASTER MIDWINTER VENDETTA	90/4 BLOOD MONEY INDIANA JONES III TUSKER	90/5 LOGO RINGS OF MEDUSA UNREAL	90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	90/7 DAMOCLES PRINCE OF PERSIA WINGS	91/1 CADAVER SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	91/2 CODEMAN ICEMAN DIZZY IV INDIANAPOLIS 500	91/3 ELVIRA NARCOS POLICE PARATROOP 90
91/4 BATTLE COMMAND DRAGON'S LAIR II LEMMINGS	91/5 LAST NINJA III NIGHT SHIFT TURRICAN II	91/6 CHUCK ROCK ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY	91/7-8 ARMOUR GEDDON GEN X RAILROAD TYCOON	91/9 DEATH K. OF KRYN DELTEROS F15 II	91/10 ELF SPEEDBALL 2 THUNDERHAWK	91/11 BATTLE ISLE ROD LAND SILENT SERVICE II	91/12 CRUISE FOR CORPSE HEAD OVER HILLS UTOPIA	92/1 EXILE JAMES POND II MOONFALL	92/2 ANOTHER WORLD CELTIC LEGENDS RED BARON
92/3 FORMULA 1GP LARRY'S POPULOUS 2	92/4 BIRDS OF PREY BLACK CRYPT PINBALL DREAMS	92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	92/6 EPIC EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	92/7-8 EPIC CREATURES 2 DUNE MONKEY ISLAND 2	92/9 HOOK LURE OF TEMPRESS SPACE QUEST IV	92/10 DARKSEED PREMIERE SIM EARTH	92/11 A TRAIN SHADOW OF BEAST III SWORD OF HONOUR	92/12 ATAC PERFECT GENERAL SULLY PUTTY	93/1 GOBLINS 2 HUMANS WIZARDRY 7
93/2 COMANCHE FLASHBACK STREET FIGHTER 2	93/3 DRAGON'S LAIR III DUNE 2 SLEEPWALKER	93/4 COBRA MISSION ECO QUEST X WING	93/5 CHUCK ROCK II DESERT STRIKE SUPERFROG	93/6 JORDAN IN FLIGHT LEGACY STRIKE COMMANDER	93/7-8 HOOK LOST VIKINGS SPACE HULK SYNDICATE	93/9 FIELDS OF GLORY ISHAR II LANDS OF LORE	93/10 DARK HALF ONE STEP BEYOND WARLORDS II	93/11 COMBAT AIR PATROL PRIVATEER SEAL TEAM	93/12 NHL HOCKEY SHADOW CASTER SIMON THE SORCERER
94/1 LARRY 6 MORTAL KOMBAT SETTLERS	94/2 ALONE IN THE DARK 2 DOOM TX	94/3 HEIMDALL 2 SM CITY 2000 SKIDMARKS	94/4 ARCHON ULTRA DRAGONSHERE F14 FLEET DEFENDER	94/5 BENEATH A STEEL SKY HORDE	94/6 MPOSSABLE MISSION 2025 SABRE TEAM WRATH OF THE DEMON	94/7-8 AL QUADAM K240 OVERLORD	94/9 OUTPOST THEME PARK THE FIGHTER	94/10 COLONIZATION DELTA V DOOM	94/11 ARMOURD FIST DREAMWEB MASTER OF MAGIC
94/12 ECSTASY INFERNO NASCAR	95/1 LITTLE BIG ADVENTURE POWER DRIVE WARCRAFT	95/2 DESCENT MAGIC CARPET WING COMMANDER 3	95/3 ALONE IN THE DARK 3 HOKUM KA 50 NEWCOMER	95/4 DARK FORCES LOST EDEN US NAVY FIGHTERS	95/5 DISCWORD SKIDMARKS 2 UFO 2	95/6 FULL THROTTLE MICRO MACHINES 2 RISE OF TRIAD	95/7-8 JAGGED ALLIANCE METAL MARINES VIRTUAL POOL	95/9 DUNGEON MASTER 2 MECHWARRIOR 2 PANZER GENERAL	95/10 SCOWMAN & CONQUER FADE TO BLACK NEED FOR SPEED
95/11 CESAAX 2 FFA 96 SCREAMER	95/12 MORTAL KOMBAT 3 STONEKEEP WORMS	96/1 INDYCAR 2 REBEL ASSAULT 2 THE DIG	96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2 EARTHWORM JIM: DEN	96/3 SEA LEGENDS TOUCHE WING COMMANDER 4	96/4 BIG RED RACING DUKE NUKEM 3D RAYMAN	96/5 CYBERIA 2 EF 2000 STORM	96/6 BAD MOJO MEGARACE 2 SETTLERS 2	96/7-8 AHSALONGBOW ECCO THE DOLPHIN QUAKE	96/9 AFTERLIFE BERMUDA SYNDROMA RESIDENT EVIL

## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért,  
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

### Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rászánasz postautalványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjelölés rovatra ird be: "RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	318,-	96/7-8.	318,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltséget) rendelhetőek az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## PC CD ROM

### JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BIG RED RACING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BIRDS OF PREY	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 RACING ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 SPORTS ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	10999
11TH HOUR	4999	BLOODNET	3999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999	BLOODWING	3999
1944 ACROSS THE RHINE	3999	BROKEN SWORD	7999
3D ULTRA PINBALL 2	5999	BUG	9999
7TH GUEST	4999	BUREAU 13	3999
ABSOLUTE PINBALL	9999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
ABUSE	9999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
ACTA VENTURA	9999	CANNON FODDER 2	3999
ACTUA SOCCER	3999	CAPTAIN QUASAR	9999
ADV. CIVILIZATION	4999	CAR & DRIVER	2999
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
AFTERSHOCK	5999	CHAOS CONTROL	3999
AFTERLIFE	4999	CHRONICLES OF THE S.	4999
AH40 KOREA MISSION DISK	7999	CHRONOMASTER	4999
AH40 LONGBOW	12999	CIVIL WAR	HIVJ
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION	3999
AL UNSER JR. ARCADE RACE	2999	CIVILIZATION II	11999
ALBION	9999	CLANDESTINE	4999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COLONIZATION	3999
ALIEN INCIDENT	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ALIEN TRILOGY	10999	COMANCHE 2.0 CLASSIC	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMANCHE 3	HIVJ
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCHER MACLEAN POOL	3999	COMMAND & CONQUER	9999
ARCHIBALD	5999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCHIMEDIAN DYNASTY	11999	COMPLETE INSIDE SOCCER	6999
ARE YOU READY & ALERT	4999	CONGO	3999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	CONQUERROR AD 1086	5999
ASSAULT RIGS	4999	CONQUEST OF NEW W. DELUXE	3999
ATF	11999	CREATURE SHOCK	9999
BARBIE FASHION DESIGNER	11999	CREATURES	9999
BATTLE ISLE 3	4999	CRUSADER NO REGRET	9999
BEDLAM	4999	CRUSADER NO REMORSE	HIVJ
BENEATH A STEEL SKY	3999	CYBER SPEED	4999
BEST 3D GAMES	2999	CYBERIA	4999
BEST ARCADE GAMES	2999	D	3999
BEST BATTLE GAMES	2999	D1000	3999
BEST GAMES OF 95	2999	DARK FORCES	4999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DARK LIGHT CONFLICT	HIVJ

DARKER	3999	FOOTBALL MASTERS	7999
DAWN PATROL	2999	FORMULA 1 GP	3999
DAWN PATROL HEAD 2 HEAD	HIVJ	FORMULA 1 GP 2	9999
DAY OF TENTACLE	3999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
DAYTONA	9999	FRANKENSTEIN	1999
DEADLY GAMES	11999	FREDDY PHARKAS	3999
DEATH RALLY	9999	FRONT LINES	4999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999	FULL THROTTLE	4999
DESTRUCTION DERBY	4999	FUN PACK	2999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FUN PACK 2	2999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		FUN PACK 3	2999
DIABLO	11999	FX FIGHTER	4999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ	GABRIEL KNIGHT 2	4999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	GENEWARS	4999
DOWN IN THE DUMPS	4999	GRAND PRIX MANAGER	3999
DRAWNGHEART	10999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
DREAMWEB	3999	GREMLIN CO3 COMPILATION	2999
DUKE NUKEM II	2999	GUILTY	3999
DUNE	2999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUST	3999	HERETIC SHADOW O. S. R.	4999
EARTH SIEGE	3999	HEROES OF THE 357TH	4999
ECSTATIC	4999	HEROES OF M&M 2	11999
EP2000 EVOLUTION	11999	HI OCTANE	3999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		HIND	9999
EP2000 TACTCOM	5999	HOOK&LEGEND OF KYR.	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		HUNTER HUNTED	11999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INCA	4999
ELF	1999	INDIANAPOLIS 500	2999
EMPIRE SOCCER	1999	INFERNO	3999
ERASER TURNABOUT	11999	INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
EURO 96	4999	INTERNATIONAL SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTORS	3999	IRON ASSAULT	3999
EXTREME CHESS	10999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JAGGED ALLIANCE	4999
F117A	2999	JAZZ JACK RABBIT	4999
F14 FLEET DEF. & SCEN.	3999	JIMMY WHITE SNOOKER	3999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	JOHNNY BAZOOKATONE	3999
F22 LIGHTNING 2	11999	JOURNEYMAN PROJECT	3999
FADE TO BLACK	9999	JUNGLE BOOK	4999
FAST ATTACK	9999	JUNGLE STRIKE	6999
FIELDS OF GLORY	3999	KID S KIT 4-7	9999
FIFA SOCCER 97	12999	KID S KIT 8-12	9999
FIFA SOCCER CLASSIC	3999	KINGS QUEST VI	4999
FIRE FIGHT	4999	KKND	HIVJ
FLASHBACK	3999	LABYRINTH OF TIME	4999
FLIGHT UNLIMITED	HIVJ	LANDS OF LORE	4999
FLYING CORPS	11999	LAST DYNASTY	3999
FOOTBALL GLORY	2999	LAURA BOW 2	2999

LEGEND OF KYRANDIA	3999	PATRICIAN	3999
LEGEND OF KYRANDIA 3	3999	PBA BOWLING	3999
LEMMINGS 3D	4999	PERFECT WEAPON	HIVJ
LINKS 386	3999	PHANTASMAGORIA 2	11999
LITTLI DIVIL	3999	PINBALL 2000	2999
LITTLE BIG ADV. CLASSIC	3999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
LOADSTAR	4999	PIRATES GOLD	3999
LODFORUNNER	3999	POLICE QUEST SWAT	5999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	POWER CHESS	10999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	POWER CORRUPTION & LIES	6999
LOST EDEN	3999	POWER DRIVE	6999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PREMIER MANAGER 3 DELUXE	4999
LOTUS 3	1999	PRISONER OF ICE	4999
MAGIC CARPET	3999	PRIVATEER	3999
MAGIC CARPET 2	4999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999
MAGIC CARPET DATA	4999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC THE GATHERING - ACCLAIM	10999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
MAGIC THE GATHERING - MICROPROSE	HIVJ	PSYCHO PINBALL	3999
MANIAC SPORTS	3999	PUSH OVER	1999
MANIC KARTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MASTER OF ORION II	11999	RAILROAD TYCOON DELUXE	9999
MAX	11999	REBEL ASSAULT	4999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
MICROCOSM	4999	RED ALERT - C&C 2	11999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	REPUBLICASTELY	7499
MORTAL COIL	3999	RESURRECTION - R.O.ROBOTS 2	4999
MUPPETS INSIDE	7999	RETRIBUTION	3999
NASCAR 2	10999	RETURN FIRE	9999
NASCAR & TRACK PACK	3999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
NASCAR TRACK PACK	4999	RISE & RULE OF ANC.EMP.	5999
NATO FIGHTERS	5999	RISE OF ROBOTS	7999
NAVY STRIKE	4999	RISE OF TRIAD	3999
NBA LIVE 97	12999	ROAD RASH	9999
NEED FOR SPEED SPEC.ED.	11999	ROAD WARRIORS	2999
NEED FOR SPEED 2	HIVJ	ROLLING STONES VODDO	3999
NHL 97 HOCKEY	HIVJ	LONGUE	3999
NIGEL MANSSELL W.CH.	1999	SAM & MAX	3999
NINE	11999	SCARAB AKA CYBERWOLF	HIVJ
NOCTROPOLIS	3999	SCREAMER	HIVJ
NORMAD	2999	SCREAMER 2	9999
NORMALITY	4999	SEA LEGENDS	9999
OBELIX	HIVJ	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1999	1999
OFFENSIVE	4999	SENSIBLE GOLF	3999
OLYMPIC GAMES	3999	SENSIBLE W. OF SOCCER	HIVJ
OLYMPIC SOCCER 96	3999	SHADOW GASTER	3999
OVERLORD	3999	SHANNARA	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SHAREWARE PACK	5999
PANZER DRAGON	11999	SHELL SHOCK	4999
		SHIVERS	3999

SHOCK WAVE ASSAULT	3999	TIME GATE	5999
SILENT STEEL	3999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
SILVERLOAD	3999	TOMB RAIDER	10999
SIM CITY	3999	TORINS PASSAGE	3999
SIM PARK	9999	TOSHINDEN	10999
SLEEPWALKER	1999	TOUCHE ADV. OF 5TH M.	9999
SLIPSTREAM 5000	3999	TRACK ATTACK	3999
SMURFS	HIVJ	TRANSPORT TYCOON DELUXE	3999
SPACE HULK	2999	TUNNEL B1	9999
SPACE JAM	9999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
SPECTRE VR	3999	SPEED HASTE	4999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999	SPOR	11999
STAR BALL	3999	STAR CONTROL 3	11999
STAR CRUSADER	3999	STAR CRUSADER	3999
STAR GENERAL	11999	STAR WARS TRILOGY	4999
STAR WARS TRILOGY	4999	STARLORD	3999
STEEL PANTHERS II	9999	STONEKEEPER	5999
STORM	4999	STORM	4999
STREET FIGHTER 2	3999	STRIFE	10999
STRIFE	10999	STRIKE COMMANDER	3999
STRIKE COMMANDER	3999	SUBWAR 2050 & SCEN	4999
SUBWAR 2050 & SCEN	4999	SUMMER GAMES SEX	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	SUPER CARS INT.	2999
SUPER CARS INT.	2999	SUPER KARTS	3999
SUPER KARTS	3999	SUPER SKI PAD	6999
SUPER SKI PAD	6999	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	SYNDICATE PLUS CLASSIC	3999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	3999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYSTEM SHOCK	7999
SYSTEM SHOCK	7999	TEAM F1	10999
TEAM F1	10999	TERMINAL VELOCITY	3999
TERMINAL VELOCITY	3999	TERMINATOR FUTURE SHOCK	HIVJ
TERMINATOR FUTURE SHOCK	HIVJ	TERMINATOR SKYNET	7999
TERMINATOR SKYNET	7999	THEME HOSPITAL	HIVJ
THEME HOSPITAL	HIVJ	TFX	3999
TFX	3999	THEME PARK	3999
THEME PARK	3999	THEXDER	3999
THEXDER	3999	THIS MEANS WAR	3999
THIS MEANS WAR	3999	THOMAS THE TANK ENGINE	3999
THOMAS THE TANK ENGINE	3999	THUNDER HAWK 2	3999
THUNDER HAWK 2	3999	THUNDER HAWK 2	7999
THUNDER HAWK 2	7999	TIE FIGHTERS COLLECTOR S	4999
TIE FIGHTERS COLLECTOR S	4999	TILT	3999
TILT	3999	TIME COMMANDO	9999

### 1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

### 1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

## PC 3.5"LEMEZES

### JÁTÉKOK

ALADDIN	4999	PEPPER S ADVENTURE	2999
ALL DOGS GO TO H.	1999	PINBALL DREAMS 2	3999
BATTLE ISLE DATA	3999	PIZZA TYCOON	4999
BREAKTHRU	3999	PYROTECHNICA	3499
COMANCHE	7999	REALMS	2999
CYBER RACE	3999	RETURN OF THE PHANTOM	5999
DAEMONSGATE	3999	REX NEBULAR	4999
DARKER	6999	RINGWORLD	3999
DREAMWEB	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EL FISH	3999	SHADOW LANDS	2999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CONTROLL II	4999
FREE DC	4499	STAR CRUSADER	5999
GUILTY	3999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000	4999	SUMMER CHALLENGE	2999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA JONES DESK.ADV.	2999	THE CYCLES	2999
INFERNO	5999	TIE FIGHTER DEF. OF EMPIRE	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JUNGLE BOOK	4999	ULTIMA 7	3999
LION KING	4999	UNIVERSE	3999
MIDWINTER II	2499	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
PACIFIC ISLAND	3499	X WING IMPERIAL PURSUIT	3999
PATRICIAN	4999	ZEPPELIN	3999
PATRIOT	4999		

## VISZONTELEADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

A CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT KEDVES MEGRENDELŐI IS RÉSZT VESZNEK AZ 576 KByte HÚSVÉTI MÁRS NYEREMÉNY JÁTÉKÁBAN. FELTÉTELEKET LÁSD A 47. OLDALON!

# 576 KByte shop

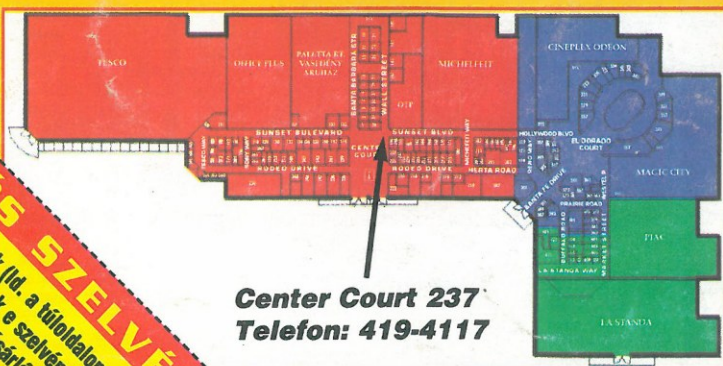
**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

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

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



**Új boltunk  
nyílt a  
Pópus  
Centerben!**



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

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD-ROM akciónk (ld. a túllátalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.  
Akciónk 2007. április 15-ig érvényes!