

PC - SONY - SEGA - NINTENDO - C 6 4

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte



TECHNO-LÁZ

A JÖVŐ ÉVEZRED HADVISELÉSE
FÖLDÖN ÉGEN ÉS - GYALOG

MDK G-NOME



MAGIC THE GATHERING

AZ ÖRDÖG BIBLIÁJA AZ ACCLAIM ÉS
A MICROPROSE FELDOLGOZÁSÁBAN



theme HOSPITAL

RESZKESSETEK, BETEGEK!
EGY KEDVES EMBER ELTEMET...

VIII. évfolyam, 4. szám, 1997. április

TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

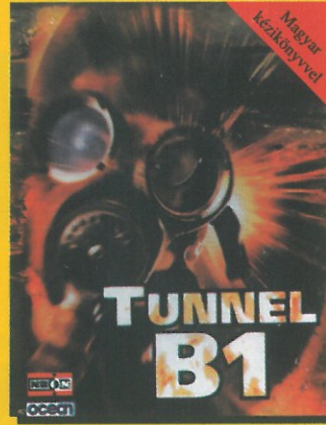
FANTASZTIKUS **576** AKCIÓ MÁJUS 15.-IG



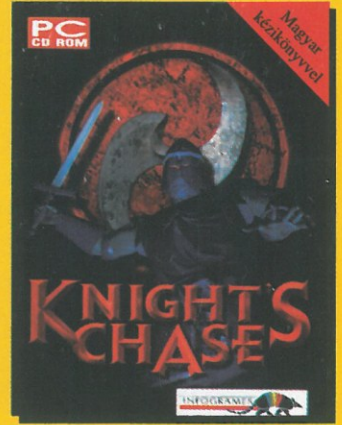
Grand Prix 2
9999,- helyett: 7999,-



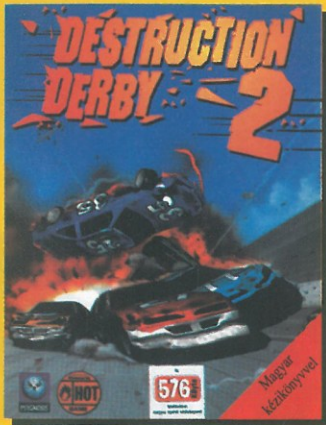
Magic The Gathering
11999,- helyett: 7999,-



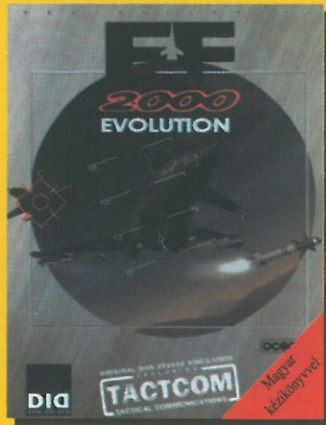
Tunnel B1
9999,- helyett: 4999,-



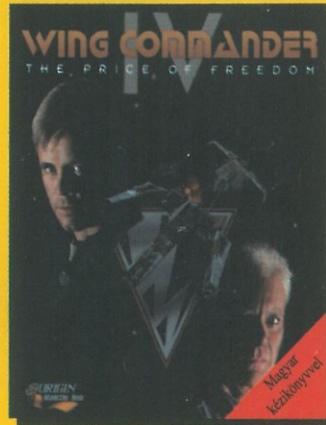
Knight's Chase
5999,- helyett: 3999,-



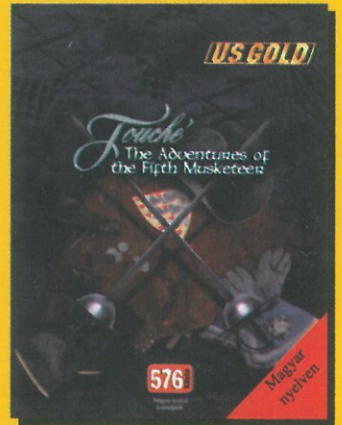
Destruction Derby 2
11999,- helyett: 7999,-



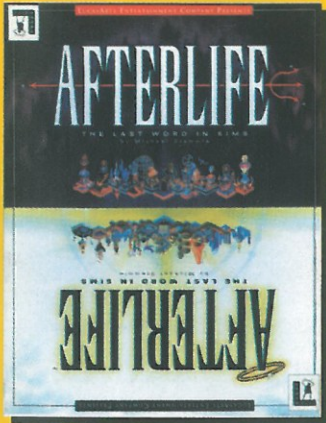
EF 2000 Evolution
11999,- helyett: 7999,-



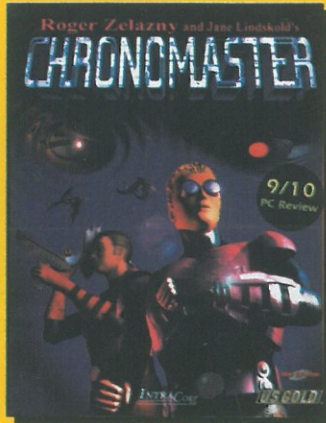
Wing Commander IV
9999,- helyett: 5999,-



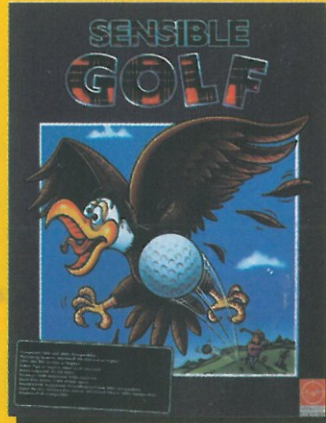
Touché
9999,- helyett: 5999,-



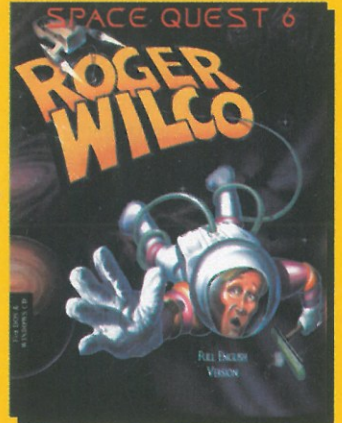
Afterlife
11999,- helyett: 4999,-



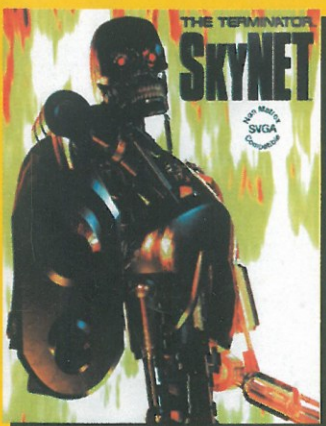
Chronomaster
9999,- helyett: 3999,-



Sensible Golf
9999,- helyett: 3999,-



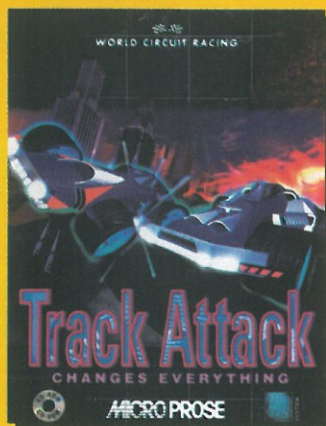
Space Quest 6
9999,- helyett: 3999,-



The Terminator SkyNET
7999,- helyett: 4999,-



Syndicate Wars
10999,- helyett: 4999,-



Track Attack
7999,- helyett: 3999,-

Akciós játékok ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzletelben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY

Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akciók szelvényével érvényesek. A szelvény több játék vásárlására is jogosítja fel.

576 KByte

MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC).....	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC) ..	10
WIZARDRY: NEMESIS (PC)	12
BLACKDAWN (PSX)	15
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	17
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	18
SWAGMAN (SAT).....	19
ECSTATICA 2. (PC)	20
MDK (PC)	22
9 (PC)	24
G-NOME (PC)	26
THEME HOSPITAL (PC)	28
TERMINATOR SKYNET (PC)	30
KICK OFF'97 (PC)	31
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)	32
DIE HARD TRILOGY (SAT).....	33
POWER F1 (PC)	34
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
VIKINGS (PC).....	38
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64)	41

PC HÍREK.....	4
KONZOL HÍREK.....	6
TREND: STAR WARS	7
MAGIC THE GATHERING	8
CINKELT LAPOK.....	42
CSEVEGŐ	44

9 (PC)	24
BLACKDAWN (PSX)	15
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
DIE HARD TRILOGY (SAT)	33
ECSTATICA 2. (PC)	20
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	17
G-NOME (PC).....	26
KICK OFF'97 (PC)	31
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC)	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC).....	10
MDK (PC).....	22
POWER F1 (PC)	34
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)	32
SWAGMAN (SAT)	19
TERMINATOR SKYNET (PC)	30
THEME HOSPITAL (PC)	28
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64)	41
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	18
VIKINGS (PC).....	38
WIZARDRY: NEMESIS (PC)	12

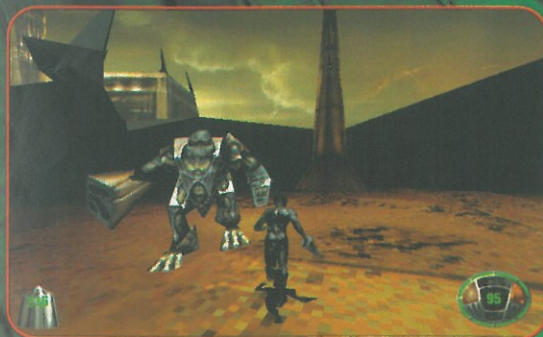
tartalom

V I I I . É V F O L Y A M ,

MAGIC The Gathering

A kártya az ördög Bibliája. Hát még ez! Rövid szabályismertető, és rögtön két, egymástól merőben eltérő számítógépes feldolgozása

8. oldal



MDK

A Shiny vadonatúj technológiája új stílust vezethet be a 3D akciók világában. Egy játék, amit mindenkinek látnia kell!

22. oldal



G-NOME

Dobjátok ki a MechWarrior 2-t, és szökkenjétek a 7th Level mázsás acélszörnyeinek nyergébe!

26. oldal



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

ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/04-66-22)

Felölös vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

ördmai előkészítés: Kismarosai Renáta Levélígítás: Recent Kft.

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

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

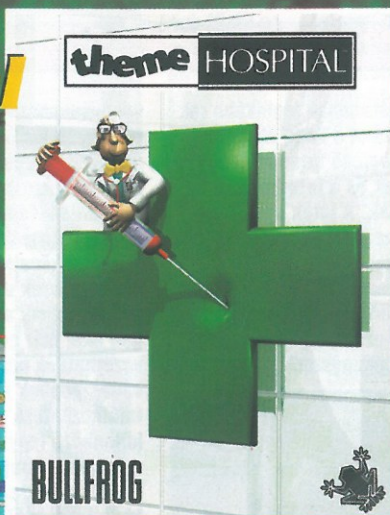
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

Theme Hospital

A Bullfrog Theme Parkjának régen várt folytatása egy dilisekkel teli kórház kellős közepén.

28. oldal



AKTUÁLIS

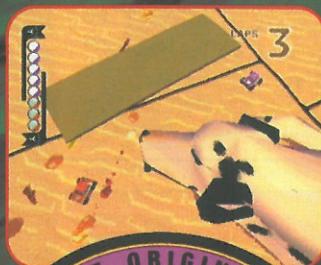
Odakint az utcán emelkedett hangulatú emberek illetlen dalokat óbégatnak, kölnis- és egyéb üvegekkel a kezükben - ez azt súgja nekem, hogy alkalmasint tavasz lesz. Lehet, hogy ez nem csak nekem tűnt fel, hanem a PC-s kiadóknak is, akik húsvét alkalmából szemlélatomást felébredtek a karácsonyi nagyvásár utáni téli álmukból. Egyre-másra jelennek meg a jobbnál-jobb cuccok, köztük néhány régóta várt nagy névvel, úgymint: MDK, Theme Hospital, G-Name - és még folytathatnám, bár egyszerűbb lesz, ha a tartalomjegyzékre pillantasz. Konzolfronton új hadműveletet nyitunk: a Turokkal megkezdjük körutazásunkat az új gépcsoda, a Nintendo64 világában, sőt, az sem kizárt, hogy minden olvasónknak küldünk egyet a nyuszival. (Ajvél! Most látom, hogy a nyusziból pörkölt lett, szóval ezt kénytelenek leszünk elhalasztani jövőig - akkor majd újra átgondoljuk ezt a kérdést.)

Nagyon köszönöm a zsáknyi kérdőívet, amit voltatok szívesek kitöltve visszaküldeni (amelyik nem volt kitöltve, azon segítetttem). Mivel a megadott határidő után is töretlen mennyiségben érkeztek, úgy döntöttünk, várunk a kiértékeléssel a következő számunkig. Bár azt már most látom belőlük, hogy itt nemsokára oldalszámnövelés esedékes. Sajnálattal tudatom a nagyérdeművel, hogy egyetlen helyes megfejtés sem érkezett múlt havi rejtvényünkre - senkinek sem sikerült helyesen kiszíneznie a negyedik oldalon levő fekete-fehér képeket. Így kényte-

Húsvéti futballparádé

Három kiváló futtbalmanager összecsapása ráadásnak pedig egy igazi csemege a Kick Off'97 személyében.

16. oldal



Micro Machines

A Code Masters talán átnyújtotta nekünk minden idők legjátszhatóbb játékát.

33. oldal

len vagyok magam között kisorsolni a kétéhetes floridai utazást a legutóbbi Miss Universe-verseny első három helyezettjével. Nahát! Nyertem. Na sziasztok - a következő 576-ra talán hazatérek, addig csak üdvözlő képeslapokat küldök mindenkinek...

APRÓSÁGOK

Rögtön nyitátnak egy rémhír: a Microsoft bejelentette, hogy a Windows új verziója valószínűleg nem készül el karácsony előtt, viszont a tesztverziók már szeptembertől hozzáférhetőek lesznek. Szegény PC-tulajdonosoknak tehát egy ideig még nem kell aggódniuk azért, hogy mit kényszerít megint rájuk a Microsoft-birodalom és fura ura.

Áprilisban jelenik meg egy új angol PC-s újság **Net-gamer** címmel, amellyel kiadója kizárólag a multiplayer online játékosokat óhajtja megcélolni. További infok a www.netgamer.net címen.

Az **Eidos** folytatja a világ felvásárlását: a Core Design, a Silicon Dreams és a Looking Glass bekebelezése után (hogy csak a legnevesebbeket említsük) most az amerikai illetőségű Black Dragonnal és az angol Sports Interactive-vel (a Championship Manager sorozat készítői) erősítette sorait.

Habár a Virgin a Red Alerttel Európában elérte az 1 milliós eladási számot, a PC-s platformon publikáló játékiadók igencsak szívják mostanában a fogukat: a rendkívül kiélezett piaci versenyben számtalan játék csak igen szerény fogyást mutat fel. Március harmadik hetében a listavezető Red Alert még a 2.000 eladott példányt sem érte el (a 10. helyezést a Microprose Magic the Gatheringje mindössze 700 példányban kelt el) – miközben például a PlayStationön listavezető Micro Machines V3 több mint 20.000 példányban talált új gazdára.

Új processzor került a boltokba az Inteltől: a **Pentium Overdrive** processzor az MMX-technológiára alapozott programok futtatását teszi lehetővé a hagyományos Pentium procival és alaplappal rendelkező PC-tulajdonosok számára.

Az Interneten folyó szoftverkereskedés becslések szerint csak az USA-ban évente körülbelül 3 milliárd dollárjába kerül a kiadóknak. Talán ez motiválhatta az FBI számítógépes bűnözés ellen felállított szekciója **Cyber Strike** fedőnevű hadműveletét, melynek során többszáz személyre csaptak le Mulder és Scully kollégái.

Jó hír a sörözőknek, izé, akarom mondani a szőrfőzőknek: az év közepétől már kapható lesz az **56.000 bps** átviteli sebességet biztosító faxmodemek több típusa is.

PC - HÍREK

GREMLIN

A Gremlin mostanában leginkább rekámozott játéka a Sand Warriors, ami igen meglepő turmixa az egyiptomi mitológiának és a futurisztikus hi-
pertechnológiának. A játék egy 3D akció, amelyben Szeth és Hórusz Háza küzd a kies Tawy bolygó feletti egyeduralomért. Az ehhez vezető út természetesen a másik teljes kiirtása. A játékot Ozirisz Házában egyik mezítlábas közkatónaként kezdjük, a legegyszerűbb, alapfegy-



verzettel felszerelt gép nyergében. A játékban 30 küldetést kell végrehajtunk, amelyek egyrészt elősegítik előléptetésünket, másrészt az egyes pályákon történő működésnek stratégiai jelentősége is van: a lerombolt ellenséges célpontok hiánya a következő pályán is érződik. Az előléptetések után főnökeink egyre több embert adnak a kezünk alá, a játék végén akár már egy 15 főből álló századot vezethetünk harcra. Szintén fejleszhető vadászgépeink típusa (20 különbözővel találkozhatunk a játékban), továbbá tíz különböző fegyverrendszer aggathatunk magunkra a hagyományos gépágyútól kezdve a nukleáris rakétáig. A felszín kivitelezésénél szintén érvényesül az ókor zatyulása a hi-tech kütyűkkel: a templomok szomszédságában olajfúró tornyok szökkennek az égbé, a piramisok

árnyékában pedig rakéta kilövőállások várják az arra reppenő játékost. A játéknak mostanában illene megjelennie.

E havi számunkban találtok egy kisebb rakás focimanagert, de ezek számát nyáron tovább szaporítja a Premier Manager'97, ami a Gremlin PM-sorozatának immáron negyedik tagja. Ez alkalomra a játék teljesen új engine-t kapott, és feladatainkat a kiválasztott nehézségi szint szerint határozták meg. A legbonyolultabb részben az egyik percben például egy új stadiont építünk, a következőben pedig egy elgurult stoplit keresünk. A cím egy kicsit megtévesztő, mert a játékban az angol premier osztályon kívül nemcsak a négy liga, hanem az összes fontosabb európai csapat, játékos és manager története/statisztikái is helyet kaptak, csapatfotókkal, ahogy az illik is.

GAMETEK

Hohó, megint itt van a jó öreg Gametek. Ugy látszik, az ő újdonságai nélkül már nem múlik el egyetlen hónap sem. Illetve most csak egy újdonságunkkal foglalkozunk, ami a C&C-klónok egyre duzzadó táborát fogja szaporítani, bár egyéni(esekedő) SVGA-grafikájával inkább a múltkor ismertetett KKND-re üt. A játék Dark Colony névre hallgat, és már ugyan ejtetünk szót róla, most újra visszatérünk rá, mert sikerült részletesebb anyagot szereznünk róla.

A történet színhelye az Alpha Centauri, időpontja pedig 2098, mikor is a kormányzattól elszakadt csúnya ipari/gazdasági korporációk próbálják megszerezni az általános hatalmat a kedves konkurrencia totális leverésével. Minden csoport már szert tett egy bizonyos nyersanyagbázisra, amelyet új

fegyverek kutatására, új nyersanyagok megszerzésére – na és elsősorban ellenfelei megtámadására szokott for-



dítani. A feladat innen már ismerős lehet a real time stratégiák kedvelőinek, csipegessünk tehát inkább egy picit a díszek közül. Magától értetődik, hogy már eleve találunk benne egy kalap beépített scenariót (mivel a kerettörténetben említett bolygók száma 30, valószínűsíthetően ennyit), ahol különbö-

ző opciókkal variálhatjuk a nehézségi szintet, de a játékhoz mellékelnek egy editort is, amivel üres perceinkben tovább fokozhatjuk a már raktáron levő pályák számát. A precíz zoom-opciók támogatják, hogy akár az egyes katonáinkat is minél kényelmesebben irányíthassuk, de általánosságban is elmondható, hogy kivitelezésnél elsődleges szerepet kapott a látvány: minden robban, ég és füstöl, sejtelmes fénybe burkolva a közelben levő épületeket és csapatokat. Természetesen találkozunk az egyes pályákat összekötő, immár elmaradhatatlan tartozéknak számító renderelt mozikkal is. Nyilvánvaló, hogy a játék támogatja a helyi hálózatot és a modemen keresztül történő játékot is. Hát egyelőre ennyi – majd meglátjuk, mi sült ki belőle, ha megjött a teljes játék.

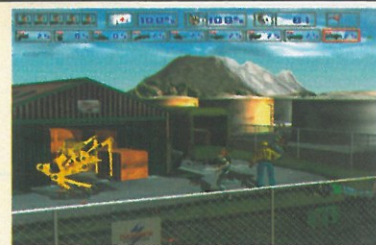
OCEAN

Ha van játék, ami már megjelenése előtt biztos sikert ígérkezik, akkor az az Ocean Guts'n'Garters című stuffja az. Ebben ugyanis minden adott, ami manapság egy sikerrecepten szerepel: Stallone koma filmjeit idéző kommandós küldetés két kökemény K-



Force ügynök, Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle főszereplésével. A fickó és a bébit Ferros szigetére dobják le ejtőernyővel, hogy megállítsák a gonosz Wort admirálist. Nevezett úr fixa ideája, hogy génebézségi eljárással kifejlessze a szuperkatont, átvegye a hatalmat a világ felett, meg minden olyan dolgot csináljon, ami ezeknek a negatív szereplőknek szokásuk. (Ez a kis történet is csak azt hivatott bizonyítani, hogy a jó ötlet gyakran lopott ötlet.)

Természetesen bármelyik ügynököt irányíthatjuk (két játékos üzemmódban akár egymást támogatva is). Több mint 200 Siliconon renderelt helyszín motion



captured technikával renderelt, 256 különféle szereplő – mindez 32 ezer színű SVGA-ban.

A játékot az Ocean áprilisi megjelenéssel ígérte PC-re (nem kizárt, hogy következő számunkban összefutok vele), de még tavasszal lesz PSX-verzió is.

EIDOS

Az e hóra rendelt legnagyobb körutazásunk az Eidoshoz kapcsolódik, akik – mindamellett, hogy a Tomb Raider révén mostanában elég rendszeresen lubickolgtak a centekben meg a dollárokból – manapság talán a legdinamikusabban terjeszkedő forgalmazónak számítanak Európa PC- és konzolplatformjain.

Múltkori Trendünk Command&Conquer-kezdéseiben már ejtettünk néhány kószót az egyik legnagyobb sikervárományos Eidos-stuffról, a **Conquest Earth**ről, de épp itt az ideje, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A történet 1995. októberében kezdődik, amikor a NASA Galileo nevű űrszondája befejezte hosszú útját a Naprendszer legnagyobb bolygója felé, és sikeresen belépett a Jupiter légkörébe. A földi tudósok kíváncsi ezrel figyelték az űrszondát, ami reményeik szerint tudományos felfedezések alapjául szolgáló adatok millióit továbbította volna a Földre, mielőtt végképp elenyészik az izzó gázóriás



felszínén. Azonban nemcsak a földi tudósok figyelték lélegzetvisszafojtva a szondát – a jupiteriek is. Valahogy sehova sem tudták hova rakni ezt a repülő bigyót, ami még távolról sem emlékeztet azokra a modern, morfoló hajókra, amelyeket ők fejlesztettek ki a Jupiteren. A masina mégis töretlen sebességgel tört a világuk kellős közepébe... Talán csak nem a SOL3-ról, arról a mérgező oxigént tartalmazó légkör miatt eddig lakatlannak és lakhatatlannak vélt, kék színű kis bolygócskáról érkezett? Lehetséges lenne, hogy egy fejlett, agresszív fajta első követének tekinthető, az első lépésnek a Jupiter hatalmas hidrogénforrásai megszerzéséhez vezető úton? Szegény jupiternyíkek az egyetlen lehetséges megelőző védekezési módszert választották a kérdés megválaszolására: az azonnali támadást a Föld bolygó ellen. Ezzel kezdetét veszi a két rassz élet-halálharca – vagyis beindul a C&C-mozsi, néhány ígéretes újítással. Kivitelezését tekintve szinte magától értetődik a 640*480-as SVGA-grafika, most először 65 ezer színben. Játsható hagyományos módon és real time-ban, továbbá mód van nemcsak a taktikai szintű összecsapásokat, hanem az egész háborút személyesen irányítanunk, a műholdas felderítéstől kezdve a csapatok kiindulási pozícióinak meghatározásáig. Antiszociális egyedek lehetnek a jupiteriekkel is, társaságok meg nyilván erősen kultiválják majd a multiplayer opciót. A megjelenés tavaszra

várható, és egyaránt örvendhetnek neki a PC-, a PlayStation- és a Saturn-tulajdonosok is.

A következő darab a **Deathtrap Dungeon** névre hallgat és a poétikus cím egy



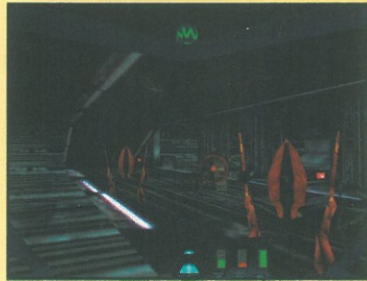
16 szintből álló 3D fantasy akció/ka-landjátékot takar. Lehet, hogy csak a kisördög bújt ki belőlem, de már megint déja vu-érzetem támadt: ez a roppant szoros és hiányos ruházatot viselő hölgy a mozgásával, jellegzetes szaltóival és 3D környezetének kivitelezésével engem erőteljesen emlékeztet egy másik Eidos-tyúkra – Clara Roff, vagy hogy is hívták a bébit... (Úgy látszik, ennél a cégnél kizárólag feministák dolgoznak. Ami egyébként nem baj.) Mindenesetre a történetet más környezetbe helyezték, ami igencsak patinás a maga nevében, hiszen Ian Livingstone Fighting Fantasy-sorozata szolgál alapjául. 55 különböző szörny (sárkány, ork, zombi, múmia, stb.) várja, hogy vidám közelharc keretében összemérjük velük rettenetes pallosunkat – vagy távolharc keretében még rettenetesebb varázstudásunkat, mert egy fantasyben az is dukál, ugyebár. A 3D akciók és a fantasyelemek dinamikus kutyulmánya (rejtett csapatok, titkos folyosók, lezuhanó vas-tüskék, satöbbi) méltó Tomb Raider-utódot sejtetnek a PC- és a PlayStation-tulajok számára. Az előbbi formátumnak már most meg kellett volna jelennie (jelzem, eleddig még nem tett ilyet), az utóbbit csak májusra ígérték, szóval az még időben van...

Robog tovább az Eidos-vonat. Következő megállója a **Steel Legions**, amelyet roppant taktikusan csak szeptemberre ígérnek a boltokba a PC-seknek és a PlayStationösöknek (bár ahogy ismerem



őket, várnak vele a karácsony előtti nagybevásárlásig). A történet a szokásos sci-fi környezetben, pár évvel a nukleáris világvégé után játszódik, amikor a hatalmas ipari konglomerátumok késhegyre menő háborút folytatnak a nyersanyagbázisokért – és testületileg tojnak a földi kormányzatra. Szemléletét tekintve szintén játszható stratégiként, illetve akciószerűen, amennyiben emlékeztet is a Conquest Earthre – csak

most egy szintén igencsak divatos stílus, a Mechwarrior-szerű száztonnás acélmonstrum lesz a felvidítő SVGA-környezet. (Csak úgy magunk között jegyzem meg, hogy a nemsokára szemedbe ötlő G-Name után rendszeren fel kell kötni az alsóneműjüket!) Roppant ígéretesnek tűnik az az információ, hogy a terepet a számítógép mindig véletlenszerűen újragenerálja, továbbá minden egyes játékosnak, a tábornoktól az utolsó köz-katonáig önálló karaktere van, aszerint fogadják a parancsokat, hozzák meg döntéseiket – a lehetőségek tehát gyakorlatilag kimeríthetetlenek lesznek, hiszen a játékos mindig vadonatúj helyzettel kerül szembe! Szokás szerint megtaláljuk a multiplayer opciót is, amit nyomhatunk egymás ellen és szövetségben, de az aktuális trend szerint lesz hálózati opció is, melyben akár 100 vidám Mikrobi is csépelheti egymást. Sci-fiből sohasem elég. Nincs is annál jobb, amikor fantasztikus űrhajók repkednek le-fel a monitoron! Mindjárt



kaptok egy adag Star Wars – addig is a megfelelő feeling kialakítása végett, kukkantsuk meg a **Terracide**-ot. Erről a 3D akciójátékról már sokat elárul reklámszlogenje: "Törj be – öl meg mindenkit – és utána próbálj meg kitörni!" A történet arról szól, hogy pár mutáns humanoida leszármazottja visszatér a Földre, amelyet ősei már századokkal előbb el kényszerültek hagyni. Sok jót nem forgatnak fejükben, tehát kénytelenek vagyunk egy könnyű kis vadászgépet meglovagolva szembeszállni velük, mielőtt végleg benyújtanak a számlat. A játékban 20 szinten 20 különböző fegyverrel 20hatunk 20árosan ujjat a gonosz ellenfelekkel. A követendő receptet a szlogenből már megtudtuk, most inkább jöjjön pár technikai részlet. A saját nézet, pilótafülke és harmadik nézőpont szemszögből szemmel kísérhető akció rendkívül gyorsnak és látványosnak ígérkezik, mert alapvetően a legújabb 3D kártyákra fejlesztették, ráadásul nem elégedtek meg a párezer poligon felvonultatásával, még a felszínt borító textúrák is animálva vannak. Természetesen mód lesz majd multiplayer játékra is 16 pilótának, deathmatch, kooperatív illetve szövetségi alapon is.

Egyelőre ennyit az Eidosról. Mostani ígéreteiken végigtekintve, szerényen megállapíthatjuk, hogy nem erőltetik túlzottan a vadonatúj ötleteket – inkább a jelenleg divatos klisékre építenek. Sebaj. Ha ezt megfelelő minőségben tesszik, akkor már az is nagyon nagy szó – és szemléletmást úgy tűnik, hogy valahogy így lőn...

A **Tomb Raider** most már kezd meg szállni a média minden ágazatát: a játék után ugyebár megkezdtek a film forgatását – március 24-én pedig megjelent a **Raiders** című lemez, amelyet az Eidos tulajdonában levő, meglepő nevű (Raider Records – nahát...) cég adott ki. A felvételek és a videoklip elkészítésében közreműködők sorában ott találjuk **George Michael** és a **Spice Girls** is.

Tizenkét évvel minden idők legsikeresebb számítógépes játéka, a **Tetris**nek megalkotása után **Alekszej Pajtinov** kézhez kapta az első jogdíját. A számos platformon, többmillió példányban elkelt játékra eddig ki nem fizetett pénz talán már dollármillióra is rúghat, de szegény ruszki matematikusnak csak most sikerült elintéznie, hogy a copyright-jogok visszaszálljanak rá.

A **GT Interactive**-hez szerződött a **Simon&Schuster** nevű jenkai brigád (ők gyártották például a Tom Clancy's SSN c. tengeralattjáró szimulátort). A szerződés arra szól, hogy az S&S újabb Star Trek-témájú játékok halmaival árássa el a piacot. Már meg is kezdték a **Star Trek: Deep Space Nine** fejlesztését.

A **Red Alert** valószínűleg minden rekordot meg fog dönteni, ha másban nem, hát a nemhivatalos kiegészítő CD-k számában. Ezidáig nem kevesebb, mint 11 unofficial CD jelent meg hozzá, amelyek kiadót a Virgin kivétel nélkül, egytől-egyig bepereltet. Az indok hol a márkavédett Red Alert név használata, hol pedig a csomagolásukon szereplő, eredeti játékból lopott screenshot volt. (Különösen potátlon volt a holland gyártmányú Tactical Operations II kiadója, aki egy-egyben lemásolta a Red Alert amerikai kiadásának szürke dobozát.) A Virginnek peres ügyei mellett azért vannak jó húzásai is, hiszen április közepétől már kapható a hivatalos kiegészítő lemez is, **Counterstrike** címmel.

Bill Gates látogatást tett az **Apple** főhadiszállásán, ahol tárgyalásokat folytatott a két cég jövőben tervezett szorosabb együttműködése körül a téma, különös tekintettel a **Windows NT** integrálására az Apple által jelenleg használt rendszerekbe. Mivel ezt most éppen egy Power PC-pötyögőm, a víz kiveret a gondolatától, hogy nemsokára Microsoft-emblémák tűnhetnek fel ebben a tökéletesen és megbízhatóan üzemelő gépen is... Inkább Billy tanulmányozná kicsit a Mac OS-t!

APRÓSÁGOK

A Mortal Kombat rajongók számára egy fantasztikus hír érkezett a Midwaytől. Az év végén szeretnének megjeleníteni a **Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero** című N64 játékkal, ami ha hiszitek, ha nem, egy RPG lesz, Sub-Zero fűszereplésével. A játékot először a Square-rel akarták fejleszteni, de a Nintendo és a Square között azóta kialakult viszony következtében ebből persze nem lett semmi.

Imár több hónapja terjengtek bizonyos szóbeszédok a tavalyi év egyik legsikeresebb PlayStation játékaról, a **Resident Evil**-ről, s most már a Capcom is hivatalosan megerősítette a hírt, hogy elkészül a játék Saturn-verziója. Screenshotsok egyelőre még nem közöltek, csak annyit tudni, hogy a megjelenés valamikor nyárra van be tervezve.

Még mindig a **Resident Evil**-nél maradva: úgy látszik, hamarosan ugyanarra a sorsra jut, mint a Mortal Kombat. A Capcom ugyanis eladta a megfilmesítés jogait a német illetőségű **Constantin Films**-nek, akik egész estés mozit készítenek a játékból.

Állítólag a **Nintendo 64** képességei úgy lenyűgözték **Steven Spielberg**-et, hogy a híres filmrendező egy szerződést akar kötni a Nintendo of Americával egy exkluzív Nintendo 64 játék fejlesztésére. A gond csak ott kezdődik, hogy ezt a munkát a Dreamworks Interactive-en keresztül akarja kivitelezni, ahol neki is részesedése van. Csak-hogy a cég részvényeinek 50%-a a PC-orientált **Microsoft** tulajdonát képezi, aminek a vezetősége nem valószínű, hogy rajongana az efféle ötletekért.

A legújabb **PlayStation**-hoz fejlesztett memóriakártyára a 3MB flash RAM-nak köszönhetően 24-szer annyit lehet menteni, mint egy hagyományos kártyára, vagyis 360 slot áll a rendelkezésünkre. A kártya további érdekessége, hogy egy kis kijelző is helyet kapott rajta, ami mindig azt a számot mutatja, melyik hely van éppen használatban.

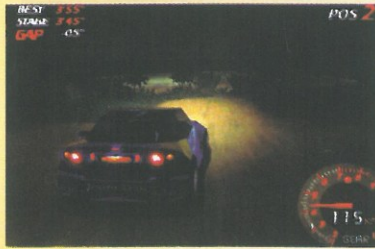
A **Playstation**-ök 35%-os márciusi árcsökkentése általános vásárlási lázat váltott ki úgy Európában, mint szerte a világon. A Sony bejelentette, hogy áprilisban 1.35. májusra pedig havi **1.5 millió** (!) akarja emelni a termelést. Nem kizárt, hogy a gép ilyen mértékű felfuttatása újabb áresést eredményez, de ha ezt sokáig így folytatják, akkor a PlayStation forgalmazása nem-sokára hasonlós lesz a 30 forintos eldobható pengyűjtőhöz: minden trafikban kapható lesz a Fidszi-szigetektől Albániáig...

KONZOL HÍREK

VR RALLY (PLAYSTATION)

Az Infogrames minden bizonnyal nagy meglepetést fog okozni a jelenleg fejlesztés alatt álló VR Rallyjával – legalábbis ezt látszanak bizonyítani az eddig nyilvánosságra hozott screenshotok, amelyek szerint az eddigi legszebben kivitelezett PlayStationös rally szimulátorhoz lesz szerencsénk. Ami a Ridge Racer és a társai főlé emeli ezt az anyagot, az nem más, mint a PlayStation csak ritkán használt magas felbontása. A készítők hanyagolták a Sony által biztosított C könyvtárakat, és közvetlenül programozták a gép GPU és GTE processzorát (a grafikai és geometriai processzorokat), így sikerült olyan grafikát elérniük, amire rápillantva elsőre inkább valami N64-es játékra gondolnánk. A játék további pozitívuma az osztott képernyős, két

játékos üzemmód. Ha minden igaz még linkelni is lehet két gépet, s így már akár négyen lehet versenyezni egyszerre. Na persze kíváncsiak leszünk, milyen lesz a játék "élőben", ám ha – amint ígérik – a mozgással és a képfrissítéssel sem lesz semmi gond, akkor valóban a PlayStation lesz idén a rally rajongók gépe.



SKULL FANG (SATURN)

Saturn egyik legfőbb erőssége – mint arról már korábban is hírt adtunk – a 2D-s grafikája, lévén, hogy a PlayStationnel ellentétben a Saturnnál hardveresen gondoskodtak az ilyen típusú megjelenítésről. Nem csoda tehát, ha a Data East ezt a platformot választotta a játéktérvekben már sikert aratott shoot'em up-ja, a Skull Fang konverziójához. Noha első ránézésre egy teljesen hétköznapi, vertikálisan scrollozódó, űrhajós, lövöldözős játékról van szó – tele jókora, izgó-mozgó, forgolódo ellenfelekkel, a szokásos bonusokkal és többféle felvehető

fegyverrel – azért van egy sajátos vonása a dolognak: minden egyes pályán a szó szoros értelmében egy főellenséget kell végigüldöznünk, tehát a rombolás mellett szerepet kapott a minél nagyobb sebesség is. Már csak napok kérdése, és a játék a boltok polcain lesz.



APOCALYPSE (PLAYSTATION)

Az Activision egyik legnagyobb ideai dobása az Apocalypse lesz, egy külső perspektívából játszódó, lövöldözős, 3D-s akciójáték. A még készülőfélben lévő program máris felkeltette a nyugati szaksajtó heves érdeklődését, lévén, hogy főhős szerepét Bruce Willisre osztották. A 3D-s karakter kila-

lakításához Bruce fiút tetőtől talpig bedigitalizálták, vagyis a figura mozgásától kezdve a texture mapped arcvonásáig minden órá fogja emlékeztetni az embert. A karakter mozgásának kialakításához a készítők egy teljesen új technológiát, az ún. "Activation"-t használták, amely révén a digitalizált mozgásokat úgy kapcsolja össze a gép, hogy azok teljesen folyamatosnak tűnnek, magyarul: olyan minőségű lesz maga a játék is, mint az akciót időnként színesítő videojelenetek. Maga Willis így nyilatkozott a játékról: "Amikor ezek srácok az Activisiontól megmutatták az új grafikát és a mozgást, a látvány teljesen le-taglózott". A játék története amúgy egy futurisztikus, elembertelenedett világba kalauzol minket, ahol stílszerűen az Apokalipszis Négy Lovasát kell legyőznünk.



MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

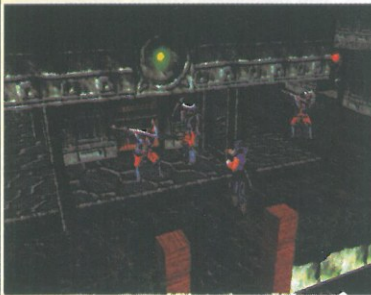
Nintendo úgy látszik nem akar felhagyni azzal az ostoba üzletpolitikájával, miszerint az európai közönséget csak másodlagos felhasználónak tekintik. Míg a japánok már javában nyomulnak a Mario Kart 64-gyel, addig nekünk októberig várniuk kell a PAL verzióra. Minden idők egyik legsikeresebb SNES játékaról van szó, aminek mi sem természetesebb, hogy elkészítették a 64 bites folytatását. Marioval, valamint a Nintendo többi híres figurájával – köztük Donkey Konggal vagy Bowserrel – apró gokartokba ülhetünk, és fergegtes száguldásba kezdhetünk. A játékban szerencsére megtartották a SNES-verzió tökéletes irányíthatóságát, és ehhez 16 gyönyörűséges pályát alkottak. Repeszhetünk többek között közúti forgalomban, tartálykocsikat kerülgetve, de megfordulhatunk még a Mario 64-ben látott kastély körül is. Ha pedig nem csak egy

irányítóval rendelkezünk, akár négyfelé oszthatjuk a képernyőt, és így ráadásul nem csak versenyeket nyomathatunk egymás ellen: a készítők kedveskedtek egy ún. Csata üzemmóddal is, s az ehhez kialakított plusz négy pályával, ahol tisztán egymás kinyírása a cél.



NINJA (SATURN/PLAYSTATION)

Miután a Core igen sikeresen zárta a '96-os évet, nem sokáig üldögélt a babérjain. A cég ugyan megtehetné, hogy Tomb Raider klónokat kezdjen el gyártani, de mégsem ezt a könnyű utat választotta. Bár a Ninja első pillantásra egy távolkeleti környezetbe helyezett Tomb Raidernek tűnik, mégis egy teljesen más típusú játékról van szó. Mindenekelőtt a legfőbb különbség, hogy Lara Crofftal ellentétben ninjánkkal gyakran a szabadban kell verekednünk, ami más terep-generálást tett szükségessé. A nézőpont inkább izometrikus, mint teljesen 3D, és a kamerakezelésen is sokat fejlesztettek. A szimpla küzdelmeknél látványos, Virtua Fighter típusú közeli képeken láthatjuk az eseményeket, de mihelyt több ellenfél támad ránk, a ka-



mera eltávolodik, így biztosítva a maximális játszhatóságot. A játékot egyszerre fejlesztik mindkét 32 bites konzolon, de a Core – ahogy már a Tomb Raidernél is tette – ismét rácafol arra az általánosan elterjedt téveszmére, hogy a Saturn lenne az alsóbbrendű platform. A Core még átlátszó effektet is tudott a Saturnnal produkálni, s egy roppant impresszív, folyón játszódó részt hozott össze, nem is szólva az egyéb fényeffektusokról. Mindent lehet, csak akarni, no meg TUDNI kell. A játékban többfajta ellenfél lesz, mint a Tomb Raiderben, viszont nem lesznek FMV jelenetek, amiket a készítők valahogy nem nagyon respektálnak. Ez annyit tesz, hogy a mozijelenetek is olyanok lesznek, mint maga a játék, magyarul besétálunk például egy főellenséghez, s a program csak pár másodpercre veszi el tőlünk az irányítást, amíg bemutatja ökelmét. Ha jó ütemben halad a munka, valamikor a nyár folyamán tudunk először Ninjazni.

Valahol egy messzi-messzi galaxisban... Ismerős netán valahonnan a kezdet? Vagy talán csak az itt éktelenkedő **Star Wars**-logo teszi a déja vu-érzést? Tudja az ördög, az viszont biztos, hogy épp húsz éve annak, hogy ebben a közeli-közeli galaxisban egy George Lucas nevű úriember átnyújtotta a hozzá hasonló tényeknek a 'Csillagok háborúja' című kis krealmányát. (Magyarországon az elvársak egyébként meglepő gyorsasággal mutatták be: nyilván az éppen akkor futó 'Pirx pilóta kalandjai' c. nagyszabású alkotásnak próbálták propagandát csapni ezekkel az ósdi Jenki filmtrükkökkel...) A romantikus sci-fi történetet úgy a filmes kollégák, mint a kritikusok, osztatlan fanyalgással fogadták – nem úgy a t. publikum, akinek jóvoltából Mr. Lucas a tízmillió dollár befektetéssel készült filmből négyszázat kasszírozott. Ez persze csak a film tiszta jövedelme, ehhez még hozzájön a különféle apró csin-

természetesen a manapság már elmaradhatatlannak számító multiplayer opció. A **Jedi Knight**ban Kyle Katarn szerepét alakítjuk (a Dark Forcesből már ismerős lehet), aki a Jedi völgyet akarja felszabadítani az ördögi Jerec uralma alól. Akad némi szerepjáték-effekt is, de természetesen ez is Star Wars-günyába öltöztetve: az egyes szintek teljesítéséből (kinyírt ürgék, titkos helyek felfedezése, stb.) Erőt nyersz, amelyeket személyiséged gonosz vagy jó oldalának fejlesztésébe fektethetsz. Ahogy előrehaladsz az Erő használatának tudományában, úgy egyre újabb képességeket birtokába kerülsz, úgymint: erőtér, testi regeneráció, lebegés vagy láthatatlanság. A multiplayer üzemmódban viszont minden játékos más képességekkel és más fegyverekkel rendelkezik. A játékot elvileg márciusra ígérték, amit a mai napon maximum csak áprilisi tréfának minősíthetnek – de előbb-utóbb azért csak megjelenik.

A második számú trónkövetelő, az **X-Wing vs. Tie Fighter** a Rebel Assault-hívók szívét fogja igazán megdobogtatni, hiszen alapvetően egy ügyességi játékról van szó. A-Wingtől Z-Wingig bezárólag mindenféle vadászt meglovagolhatunk a 20 küldetésben, de természetesen kis gonoszok is boldogok lehetnek, hiszen nemcsak a lázadók, hanem a birodalmiak oldalán is harcba szállhatunk Tie Fightertől Bye Fighterig. Multiplayer és network üzemmódban is meg majd a móka, nem is beszélve arról, hogy az egyes küldetések védő-, kísérő- és támadó feladatokra oszlanak. Ezt szintén márciusra ígérték – kommentárt lásd mint fent.

Most jön, ami még nem volt: a Birodalom átmege stratégiába! Nyilván a Masters of Orionok (Star Generalok, Imperium Galacticak, és így tovább) ihlették Lucasékat, amint logikai játékokat fabrikáltak a már jól ismert konfliktusból. Pontosabban nem is ők fabrikálták, hanem kiadták bérmeükába, mert ez a stuff kivételesen nem in-house készül. A több mint 200 csillagrendszert felvonul-

tató összecsapásban egyaránt játszhatjuk a Birodalmiak és a Lázadók szerepét: előbbi esetben a lázadó HQ elfoglalása vagy Luke Skywalker kézrekerítése a feladat, utóbbiban pedig a császári trón megszerzése vagy Darth Vader vendéglátása némi kényszermunkára. A játék címe világszerte **Star Wars Supremacy** lesz, kivéve az angolokat, akik mindent másképp csinálnak, mint a normális emberek: ott **Rebellion** lesz a titulus. Megjelentési ígéret: tavasz, ami szokás szerint fenntartással kezelendő. Most egy igen ijesztő dolog következik: **Yoda Star-es**. Nyilván Lucasék másik sztárja, Indián Jónás bátyó ihlette ezt a mászkálós marhaságot, ami valahogy sehogy sem akar beleilleni ebbe a magában igencsak minőségi kategóriába. Valahova hintek róla egy képet, hacsak a tervező más-ként nem akarja – de legyen elég annyi róla, hogy igazából az ugyancsak Virgin által forgalmazott Beavis és Butt-head-kreténségek színvonalát súrolja. Volt (akarom mondani: lesz) ilyen is – felejtjük el az egészet.

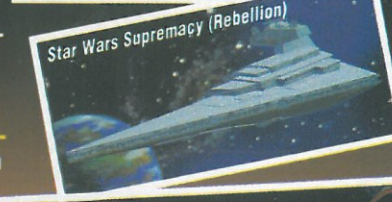
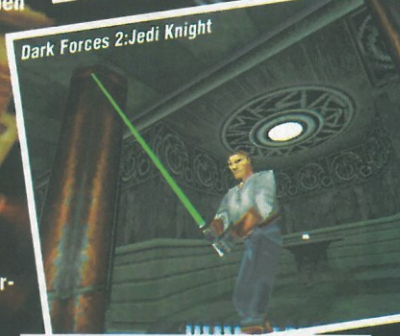
Jó éjszakát mindenkinek! Következő számunkban Rákosi Mátyás beszédeiből olvashattok. Addig is legyen veletek a Gero!

Star Wars

STAR WARS

talanságokból befolyó jogdíjak összege, hiszen a jó üzletet szimatoló kisiparosok nemsokára elárasztották a világot a film karaktereivel reklámozott műtűrkékekkel, kezdve a ceruzaelemmel működő fénykardtól, a Yoda-matrujas éjjeliedényen át, egészen a McVader-burjerig (jó sok ketchuppal). Mivel a Star Wars-öröklet nem igazán óhajtott csillapodni, a számítógépek beköltözése az otthonokba Lucas úrnak egy vadonatúj befektetési forrást kínál: egy számítógépes szórakoztató divíziót. A Lukas Arcú fiúk műveit pont az az effektus jellemzi, mint a gazdiét: a szakma fanyalog – a közönség meg sorban áll. Nekik köszönhetjük például a két Monkey Islandet (csak jönne már a harmadik!), a Sam and Maxet, a Full Throttle-t, a The Diget, meg még ki tudja hány világsikert. Természetesen a profil szerves részét képezik az immáron trilógiává bővült Star Warsról lenyúzható továbbítható, amelyek mindig igyekeznek az aktuális játéktrendhez alkalmazkodni, kezdve a Rebel Assaultoktól a Dark Forcesig bezárólag. Mivel idén újabb Star Wars feldolgozásokhoz jut a nagyérdemű, épp itt az ideje, hogy megkukkantsuk, mit rejt a Lucas Arts-társoly.

A legnagyobb várakozás természetesen a Dark Forces folytatását illeti, ami – vélhetően – úgy viszonylik majd a Quake-hez, mint elődje a Doomhoz: nagyfelbontású 3D grafikus engine, 22 vadonatúj küldetés, és



Gyűjtögetős kártyajáték. Magic: The Gathering. Dominia. Nem hinném, hogy kis hazánkban túl sokan ismernek e fogalmakat. Jógamam hó másfél éve, egy békésnek hitt kocsmába betérve szembesültem először ezzel az örülettel. Egész pontosan egy testes, enyhén ittas fickó keltette fel érdeklődésemet, aki egy nagy pakli kártyát szorongatva haragoga valakinek, hogy "untappeld már a Nevinyrral Disket". E talányos mondat mindesetre a csaposra gyakorolta a legnagyobb hatást, aki rögtön izgalmi állapotba került és mindenféle **** kártyákról kezdett el magyarázni egyik ismerősének. Az elmaradt borralalokról és lefoglalt asztalokról szóló okfejtése engem mondjuk hidegen hagyott, viszont e titokzatos kártyajáték ugyancsak kíváncsivá tett. Hamarosan megtudtam, hogy a Magic: The Gathering névre hallgat, s ez az első, és minden kétséget kizáróan legnépszerűbb

gyűjtögetős kártyajáték. Később magam is megpróbálkoztam vele, s e súlyos "ballépés" bizony komoly következményekkel járt. Egyrészt időlegesen a teljes anyagi csőd szélére juttatott, másrészt viszont egy olyan játékformával ismertett meg, melynek büvköréből a mai napig nem tudtam kiszabadulni.

EGY MODERN MESE

Történetünk jópár évvel ezelőtt Amerikában kezdődik, ahol egy Richard Garfield nevezetű úriember a Magic-kel egy teljesen új műfajt teremt meg: a gyűjtögetős kártyajátékot. Ennél a pontnál álljunk is meg egy pillanatra, mivel e megnevezés elsőre nehezen érthető. A szokványos kártyajátékokhoz ugyebár elég egy paklit vennünk, ez tartalmaz minden szükséges lapot. Egy gyűjtögetős kártyajáték viszont kb. 400 lapból áll, melyek közül egy pakliban

csak hatvanat találunk, véletlenszerűen összeválogatva. Az egyes lapok gyakorisága is változó, tehát egy teljes sorozatot összeharcsolni igen csak idő- és pénzigényes feladat. Ezt az egész gyűjtögetősdit az teszi érdekessé, hogy egyre gyarapodó gyűjteményünkben más és más paklikat rakhatunk össze, az egyes lapokat kedvünk szerint variálva. Egy-egy parti végkimenetele tehát nem is annyira a szerencsén, mint inkább a játékosok taktikai érzékén múlik. Az igazán nyerő kombinációkhoz persze ritka és értékes lapokra lesz szükségünk, tehát újabb és újabb paklikat és kiegészítőket kell vennünk. Ördögi kör. Mert hiába a briliáns taktika, a pókerarc – ha nincs elég lapunk, a milliomos Pistike fél perc alatt laposra ver. Ezt persze nehezen veszi be az ember gyomra, úgyhogy irány a

gét (és eladási statisztikáit) eleddig egyik trónkövetelő sem tudta felülmúlni.

Mindezek után én már nem azon csodálkozom, hogy majdnem egy időben két, a Magic alapján készült számitógépes játék is megjelent, hanem azon, hogy erre 97-ig kellett várniuk.

ALAPOZÁS

Az, hogy egy előzőleg megkevert pakliból húzunk és a játék körökre van osztva, a tapasztalt zsigabubusokat már aligha fogja meglepni. A köröknél érdemes megállnunk egy pillanatra, mivel ezek menete a játékán legnehezebben érthető része. Minden kör hét fázisra van osztva, ezek előre meghatározott rendben követik egymást. Például ha valamit

lénk ereszt egy villámot, ami három életerőpontot sebez. Ezt igen bölcsen egy ellenvarázssal fogadjuk, ami megsemmisít egy épp az adott pillanatban leidézett varázslatot. Eddig a dolog rendben is lenne, de ellenfelünk egy másik ellenvarázssal még megszüntetheti a mi ellenvarázssunkat, s ez esetben a villám bizony annak rendje s módja szerint lesebzí varázslónkat.

Alig hiszem, hogy a fenti, fölöttébb hevenyészett ismertető alapján bárki is pontosan átlátna a játékot. Ezt persze egy ilyen rövid bevezető után nem is lehet elvárni. Azt viszont őszintén remélem, hogy a fentiek alapján már mindenki sejti, hogy nagyjából miről is szól a Magic: The Gathering.

Az elkövetkezendő három oldalon mindenesetre két, egymástól mind

MAGIC

The Gathering

legközelebbi bolt és lehet tuningolni. A gond persze ott kezdődik, amikor sorra jelennek meg az új lapokat tartalmazó kiegészítő csomagok. A pénz meg csak megy, megy és megy... Ki van ez találva, kérem.

Visszatérve az előzményekre, Garfield bátyó megcsinálta a játékát, kiadatta egy Wizard of the Coast nevezetű kis céggel, s kíváncsian várta a fejleményeket. Eztán minden biztonnyal dobott egy hátast, visitva és pezsgőt locsolva rohanguált lakásában az égietek áldva. Ha azt mondom, hogy bankot robbantott, finoman fogalmazok. A Magic: The Gathering előbb bombaüzlet, majd örület, legvégül pedig hisztéria lett. És nem csak Amerikában. A Wizard of the Coast számmilliókat (igen, nyajas olvasó, DOLLARBAN) kaszált, a Magic pedig már a japán nyelvű kiadásnál tart. Azóta persze tucatjával jelennek meg a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, de a Magic népszerűsége

el felejtettünk megcselekedni a harc fázisban, azt a végfázisban csak a legkritikább esetben áll módunkban megcselekedni. Épp ezért mindig két-három fázissal (mit fázissal, néha körrel...) előre kell kombinálnunk, s egy-egy figyelmetlenségért bizony igen drágan fogunk fizetni.

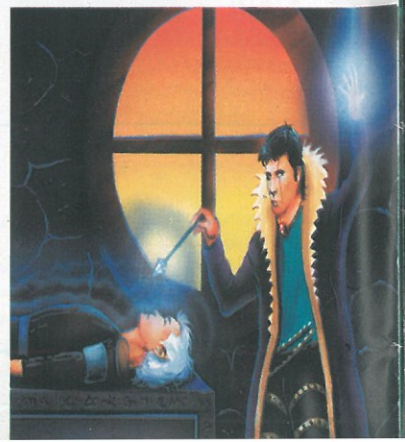
A kezünkben tartott varázslatokat illetve földeket tehetjük le a pástra, s a már lent lévő lapokkal tudunk galad ellenfelünk orra alá borsot törni. A játék végcéja az ellenséges varázsló életerőpontjainak nullára redukálása, ez főleg teremtményeink buzgó támadásai miatt szokott bekövetkezni.

A Magic tan legkényesebb része az időrendiség, mivel a mindenféle fázisok és lap típusok ugyancsak beza-varnak. Az események egyfajta fordított időrendben követik egymást, azaz minden cselekedetre lehet reagálni. Hmm, ez így elég homályos, talán egy példa kissé tisztábbá teszi a helyzetet. Ellenfelünk mondjuk be-

minőségében, mind pedig hangulatában ugyancsak különböző Magic-átról olvashattok.

Bizonyára sokakban felmerül a költői kérdés: vajh mi oknál fogva születik szinte egyidőben két feldolgozás is egy olyan játékról (illetve műfajról), melyet eleddig ugyancsak hanyagoltak a software-gyártó cégek fura urai? A válasz szerény véleményem szerint az Acclaim üzletpolitikájában keresendő, mivel e manapság nem túl sikeres cég főleg jól csengő nevekkal igyekszik hamar feledhető játékaival túladni (bővebb fejtegetést e témáról a februári számban megjelent cikkben olvashattatok). Az pedig tiszta haszon, ha egy igényesebb társaság igencsak nagy eschnadrattával beharangozott, amellet valoban színvonalas feldolgozást – legalább megjelenésben – meg lehet előzni egy olyan szeméttel, mint a Battlemage...

T.J.



Azt nem tudom, hogy a Battlemage-től pontosan mit is vártak az Acclames fiúk, az viszont biztos, hogy a program a maga nemében páratlan. Nyugodt szívvel állíthatom: ilyen pocskék, az eredeti játék hangulatát és rendszerét elbaltázó átíratot én még életemben nem láttam!

KÜLCSÍN...

Az egyes számú, és legkomolyabb problémám az, hogy a sok évi átlagnál is gátlástalanabb programozók megpróbálták Command&Conquer-elemeket becsémpészni a játékba. Egy kártyajáték feldolgozásába!!! Magyarán a párbaj real time-ban játszódik, a terepet felülnézetből látjuk, a különféle teremtményeket pedig a már jól ismert point&click rendszerrel irányíthatjuk. Remek. A baj csak az, hogy például a grafika nemhogy a Red Alert színvonalát nem üti meg, hanem egyenes az Amigás korszakot idézi. Ennek ellenére a Battlemage futtatásához legalább 16 Mb RAM és két Mb-os video kártya szükséges, hogy a P75 processzorral már ne is beszéljünk. Ja, és szükségünk lesz Billy kedvenc operációs rendszerére is...

Íme a párbaj. Szerintem ezt a képernyőt még a játék készítői sem látják át...



A meglehetősen sivatari terepen mikronnyi alakok rohagnak fel és alá, csak néhány nagyobb paca emelkedik ki a zöld szmótyból (értsd: fű). Az egész esztétikai lidércnyomást a képernyő tetején trónoló ablakok és egyéb kijelzők teszik teljessé. Ezek hívottak az épp rendelkezésünkre álló manát illetve életerő-pontjainkat jelezni, de e nemes feladatot az esetek túlnyomó részében nem igazán tudják teljesíteni. Nem értem, hogy miért nem lehetett ezeket egyszerűen SZÁMOKKAL kiírni, és hogy miért kell kis piros műtyűrökkel meg színes csíkokkal szenvednünk. A roppant lehangoló összehatást csak egyik-másik állókép valamint a valóban gyönyörű bevezető képsor töri meg.

...ÉS JÁTÉK MENET

Maga a játék néhány Világjáró küzdelméről szól, akik egy Corondor nevezetű konti-

MAGIC

The Gathering

BATTLEMAGE

nenst próbálnak meghódítani. Ezek nagy hatalmú varázslók, kik kedvükre közlekedhetnek a különböző létsíkok között és használhatják az öt különböző színű manát. A már emlegetett Corondor különösen nagy varázserővel bír, épp ezért meghódítása rendkívül hatalmas ruházhatja föl bármelyik Világjárót.

A Hadjáratot (Conquest) választva szállhatunk be e nemes versengésbe, a hat Világjáró egyikeként. Maga a "stratégiai" rész meglehetősen egyértelmű: foglaljuk el a területeket, gyűjtsük az innen befolyó pénzt és a kártyalapokat. Ez utóbbiak amúgy különösen lényegesek a végső győzelemünkhöz, mivel az ellenséges Világjárók mindegyikének megvan a gyenge pontja, amit néhány kártyalap ravasz párosításával ki is tudunk használni. A gond csak az, hogy maga az ütközet ugye real time-ban zajlik, épp ezért igazán összetett kombinációkra se időnk, se módunk nem lesz.

És ezzel el is érkezünk a Battlemage leggyászosabb pontjához: a párbajhoz. Párbaj két varázsló között alakul ki, akik egy adott területért csatáznak. A szisztéma már ismert: lapjainkból összeállítunk egy paklit, a párviadal közben innen húzunk új lapokat, s ezeket a lapokat idézhetjük meg. A kártyalapokat két részre oszthatjuk: földekre és varázslatokra. A varázslatokkal kényseríthetjük ellenfelünket térdre, míg a földek az ezek megidézéséhez szükséges manát adják. Az eredeti Magic: The Gatheringben ez az egész folyamat ha nem is egyszerű, de legalább áttekinthető volt - mivel a bölcs alkotók körökre osztották a játékokat. Volt időnk felmérni az ellenfél lehetőségeit, előre szá-

molnunk és legfőképp taktikázunk. Az Acclaim mindezt feláldozta a divat oltárán, s a játék így elvesztette a Magic minden varázslatát. Ami viszont még nagyobb baj, a hosszú évek során kialakult játékegység is felborult, bizonyos lapok használhatatlanok, míg mások irreálisan erősek lettek.

Magára a kezelésre nem is térek ki külön, ízeftőlül csak annyit jegyeznek meg, hogy a játék irányításához igen sűrűn kell majd a billentyűzetet is használnunk. A legtöbb gondunk egyébként a különféle teremtményekkel (Summon típusú varázslatok) és gyorsításokkal (Instant és Interrupt típusú varázslatok) lesz.

A teremtményeinkkel verhetjük agyon az ellenséges varázslót, illetve annak teremtményeit. Ez eddig tiszta ügy, viszont amikor egyszerre tíz kis bigyó fog egy tekintélyes méretű terepen futkározni, s mindennek tetejébe némelyikük rendelkezik bizonyos képességekkel, melyekre külön figyelniük kell, hát... Szerintem NEM az én reflexeim van a baj. A gyorsítások még tréfásabbak, mivel ezek egy részével elvileg az ellenséges varázslatokra reagálhatnánk. Ez annyit tesz, hogy csak és kizárólag az adott lap leidézése pillanatában használhatjuk őket. Na most megnézem azt a játékos, aki egy real time programban ilyen körülményes kezelés mellett bármit is azonnal használni tudna!

KRITIKA

Hirtelenjében nem is tudom, hogy az eddig leirtakon kívül még milyen kritikával illetném a játékot. Túl sok pozitívum úgyszintén nem jut eszembe - a Battlemage maga a nagybetűs KUDARC. Nem is értem, hogy a Wizard

Az állóképek még egész pofásra sikeredtek, de a többi...



of the Coast hogy adhatta a nevét egy ilyen "játékhoz". Rendben, a pénz nagy úr. Na de ennyire!?! Alig hiszem, hogy a Magic the Gathering-rajongók táborát akár egy füvel is növelné a Battlemage. Aki meg akarja ismerni az IGAZI Magic-et, az vizgázó szeméit a következő oldalra vesse.

T.J.

magic the gathering

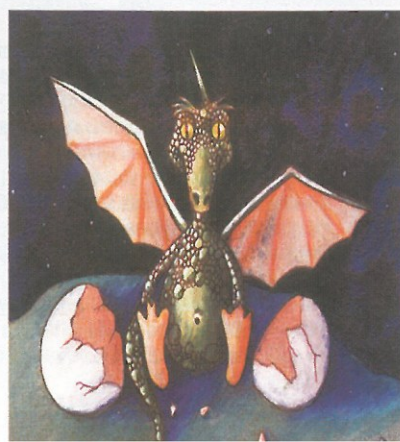
Kiadja: Acclaim

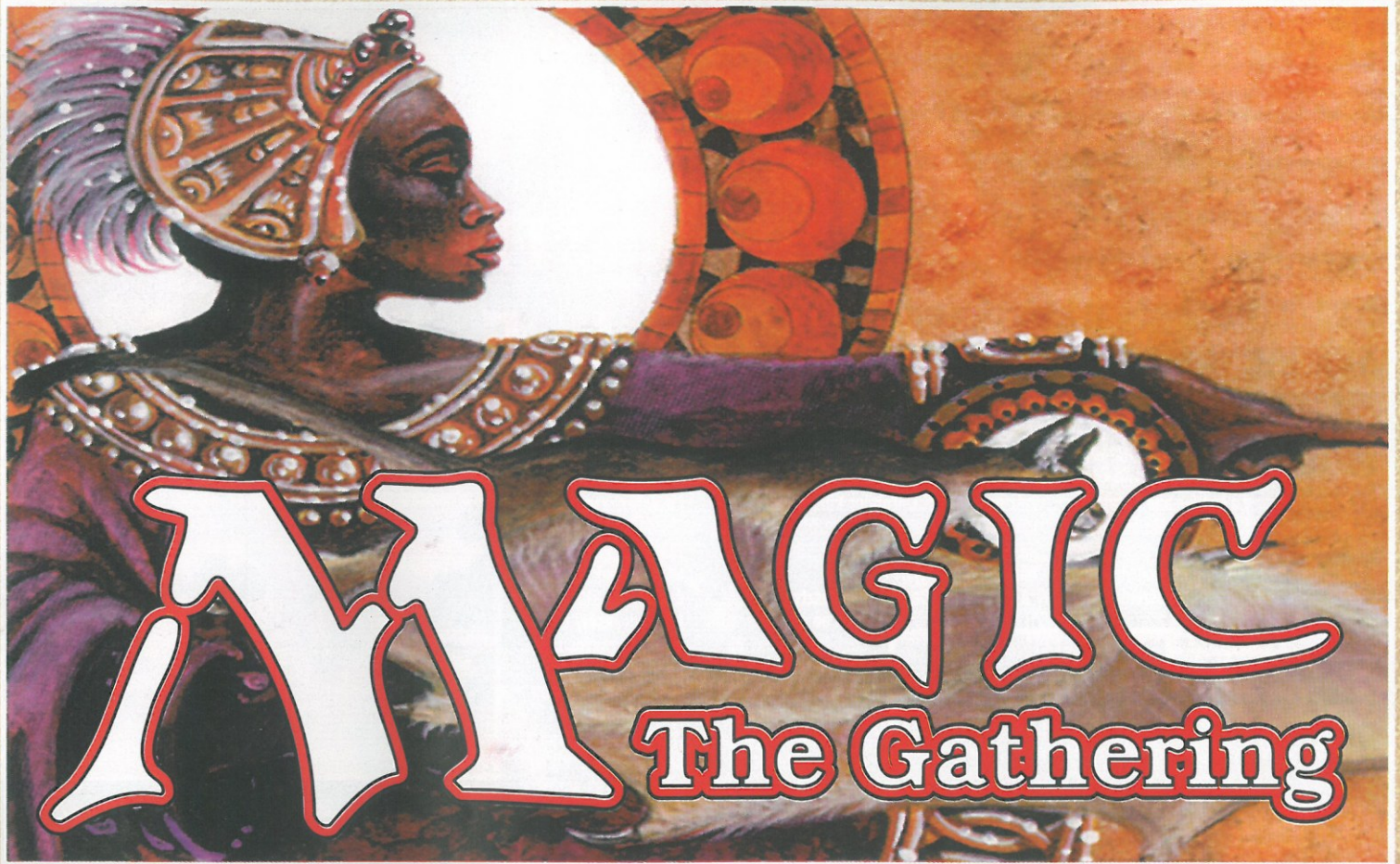
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 2XCD, 2MB SVGA, WIN95

✓ Hát mégiscsak egy MTG-feldolgozás • az állóképek elég jók
X Real-time • ronda
• kezelhetetlen

55%





No jó, a Battlemage élvoncolása után evezünk békésebb (vagy inkább hálásabb?) vizekre. A logikai/stratégiai játékok kedvelőinek nagy szerencséjére a Microprose is kiadott egy Magic: The Gathering feldolgozást, ami igen meglepő módon a Magic The Gathering nevet viseli. A Battlemage-hez

kell bújni a programhoz mellékelt kézikönyvet. E vaskos könyvecske egyébként igen magvas olvasmány, mivel készítőit oly lázas ügybuzgalom fűtötte, melyet jómagam még nem éltem át. Elvégre kétszáz oldal összehozni szabályismertető gyanánt – ez már azért valami. Egyébként itt jegyezném meg, hogy a játék nyelvű kézikönyvvel is megvásárolható az 576 KByte Shopban, amiben már kissé "áramvonalasabb" leírást és teljes laplistát találhattok (Reklám über alles). Mielőtt még a

A szabályok már emlegetett bonyolultsága miatt senki ne várjon az alábbiakban részletes kezelési útmutatót. Erre nem csak egy, hanem négy oldal is kevés lenne – úgyhogy érjétek be néhány véletlenszerű infotördékkel. Ezekkel (az eddig leírtakkal kiegészítve) már belevághattok a Magic: The Gathering "felderítésébe".

fel, a városokban seftelhetünk, elfeledett labirintusokat foszthatunk ki és így tovább. Kalandozásaink során lapgyűjteményünk persze folyamatosan bővülni fog, tehát újabb és újabb kombinációkat, paklikat állíthatunk össze.

HOGY IS NÉZ KI EGY PÁRBAJ?

A párbaj két varázsló hősi harcáról szól, kik minden erejükkel megpróbálják kiirtani a másikat. E nemes célra persze nem öklüket és egyéb végtagsajkákat használják (előg időtlenül is néznének ki...), hanem különféle varázslatokat idéznek meg. Ezeket a varázsigéket jelképezik az egyes kártyalapok, amiket öt különböző színre osztottak föl a játék fondorlatos kiagyalói. Természetesen mind az öt színnek megvan a maga hangulata és specialitása.

AZ ALAPFELÁLLÁS

A játék teljes háttértörténetére most nem térnek ki, mivel ez egy fordulatokban és bohókás tulajdonnevekben ugyancsak bővelkedő sztori. A lényeg: egy fiatal varázsló szerepében kell a világunk feletti uralomért marakodó öt főmágust megrendszabályoznunk. Csekélység. Ellenfeleink sajnos mindenféle lényekkel árasztották el Shandalar földjét, akik azonnal és szó nélkül

letámadnak minden útjukba kerülő varázslót. Velük fogunk majd leggyakrabban párbajozni, bár a végső győzelemhez le kell nyomnunk az öt főmágust is. A vadonban barangolva romokat deríthetünk



Shandalar kies földjén gyanúsán nagy az egy képernyőre eső falvak száma

hasonlóan ez is egy igen színvonalas introval mutatkozik be, ám a hasonlóságok itt hál'Istennek véget is érnek. A program alkotói ugyanis az eredeti gyűjtögetős-kártyajáték alapjaira építettek, szinte betű szerint követve az eredeti kézikönyvet. A Magic: The Gatheringet épp ezért még a leggarcedzettebb stratégák sem fogják az "egyszerű" jelzővel illetni. Ahhoz, hogy valaki teljes egészében megértse és átlássa a helyenként ugyancsak szövevényes szabályokat, bizony igen sokat

komplikált irányítással bárki is elriasztanék, gyorsan leszögezem: a Magic: The Gathering a legjobb stratégia játékok egyike. A program íróinak nemcsak az eredeti játék hangulatát sikerült visszaadniuk, hanem néhány új rész beiktatásával még tovább is fejlesztették azt. A grafika tetszetős, a hangok jól sikerültek, a játékmenet pedig pergő. A játék egyetlen szépséghibája, hogy csak Win95 alól hajlandó elindulni. Ez a Microsoft-mizéria már kezd túl lépni a józslés határain...



A Battlemage öskőszával szemben itt a párbaj határozottan áttekinthető

Nincs is a fekete paklinál szebb dolog a világon (vámírok, zombik, rohadás, nekromancia és hasonló nyálánkságok)



A Vörös lapok láttán minden pirománlás szájában összefut a nyál: robbantások, villámok, tűzlabdák és csúnya nagy sárkányok. Ez tehát a pusztítás és rombolás színe – gyors győzelem vagy lassú vereség.

A Fekete varázslatok már trükkösebb jószágok, főleg az életerővel manipulálnak. Meg persze ott van jónéhány kedves kis teremtmény is, úgymint vámírok, zombik, csontvázak és a többi horrorfilmbe illő szörnyeteg (marslakók sajna nincsenek).

A Zöld szín a természet színe, használói dúskálnak a manában (erre később még visszatérek) és a durvábbnál durvább lényekben.

Ami a Fehér lapokat illeti, azok mindenben ellentétesek a fekete varázslatokkal. A gyilkolás helyett a gyógyítás az erősségük, mint ahogy a Fehér lényekre sem illik igazán a "brutális" jelző. Ennek ellenére taktikusan használva őket a leghatalmasabb Zöld hordát is megállíthatjuk, a végjátékban pedig már nekünk áll a zászló.

Minden kétséget kizáróan a Kék a legidegesítőbb szín – ellenfelünknek. A kézikönyv tanulsága szerint "az elemi víz és illúziók" mágiaja, de szerény véleményem szerint varázslatai tömören és egyszerűen a szívátásra épülnek. Magyarán a saját fegyvereit fordítjuk riválisunk ellen: átállítjuk lényeit, megszüntetjük varázslatait, a tengerek mélyén rejtőző gigászi szörnyekről nem is beszélve.

Aztán akadnak még Színtelen varázslatok is, ezeket bármilyen pakliba betehetjük és hatásukat tekintve is roppant változatos képet mutatnak.

A Magic the Gathering kártyajáték kapcsán leírtak szerint folyik le egy párbaj, bár ott jónéhány dologról még nem ejtettem szót. Példának okáért a különféle varázslatok megidézése korántsem olyan egyszerű, hogy csak úgy telepokoljuk a játékteret (továbbiakban pást) mindenféle kacifántos lapokkal – ez esetben a Magic nem sokkal haladna meg az autós-kártyák színvonalát. A játékban minden varázslatnak megvan az ára, azaz a megidezéséhez szükséges manamennyiség. Manát a különböző földekből nyerhetünk, ezeket a varázslatokhoz hasonlóan rakhatunk le a pástra (idézési költségük vi-



A felénk közelítő, felettlébb gyanús alak valami csúnyaságra készül...

szont nincs). Minden fajta földből egy adott színű manát nyerhetünk ki, például erdőből zöld manát, szigetből kék manát és így tovább. Egy lap leidezéséhez fel kell áldozni egy bizonyos mennyiségű manát, aminek egy része színhez kötött. Vegyünk egy példát: egy lény leidezéséhez kell egy színtelen és egy kék mana. A színtelen mana bármely földünkől kinyerhető, így a szörnyűséges szörnyeteg megidézhető mondjuk egy sziget és egy erdő elforgatásával, de ez utóbbi föld helyett bármi más manát adó lap megtette volna.

Bizonyos típusú kártyák, mint például a teremtmények és földek tartósan a páston maradnak, míg mások csak kijátszásuk pillanatában fejtik ki hatásukat – ezután a dobott lapok közé kerülnek. A páston lévő

lapok némelyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyeket külön aktiválnunk kell. Ezt a kártyalap elforgatásával tehetjük meg, ami viszont időlegesen megszünteti az adott varázslat játékra gyakorolt hatását.

A VARÁZSLATOK FAJTÁI

Summon: egy teremtményt idézhetünk meg velük, ami ezek után a páston is marad. Két legfontosabb tulajdonságuk a lap bal alsó sarkában látható két szám, az erő illetve az életerő. Az életerő jelzi a teremtmény életerő-pontjainak számát, míg az erő azt mutatja, hogy ellenfelén hány életerőpontot bír sebezni. A saját körünk harc fázisában támadhatjuk meg az ellenfelet a kiválasztott teremtményekkel, akik azonnal el is fordulnak. Ezzel az ellenséges varázsló megpróbálhatja saját, el nem fordított teremtményeivel feltartóztatni a támadókat. Ha valakit nem tartóztat fel, az megsebzti a varázslót. Egész egyszerűen hangzik, nemde? Nem kell aggodni, játék közben már korántsem fog annak tűnni.

Teremtményt csakis saját körünkben idézhetjük le, és annak is csak a fő fázisában (Main Phase).

Artifact illetve **Artifact Creature:** erekiye illetve eleven erekiye. Az erekiyék a teremtményekhez hasonlóan a páston maradnak, s kifejtik hatásukat. Az eleven erekiyék minden szempontból úgy viselkednek, mint a teremtmények, viszont színtelen lapnak számítanak.

Leidezésükre ugyanaz vonatkozik, mint a teremtményekre.

Sorcery: a rítusok már más lapra tartoznak, mivel hatásukat csak egyszer fejtik ki, s az csakis az adott pillanatban él. Csakis saját körünk fő fázisaiban használhatjuk őket, s ezután rögtön a dobott lapok közé (tehát a temetőbe) kerülnek.

Instant illetve **Interrupt:** varázsige illetve rögtönzés, fő erényük hogy bármikor, akár ellenfelünk körében is leidézhetőek. Ettől eltekintve a rítusoknál leírtak szerint viselkednek. A rögtönzéseknél meg még egy igen hálás tulajdonsága: ezekkel megelőzhetjük az ellenfél varázslatait. Például ha a gaz ellen egy tűzlabdát akarna egyik teremtményünkbe löni, egy megfelelő rögtönzéssel még időben semlegesíthetjük a varázslatot.

Enchant illetve **Enchantment:** ráolvasás illetve általános ráolvasás. Minden ráolvasással egy páston ma-

radó, azaz permanens lapot ruházhatunk fel előnyös (vagy épp hátrányos) tulajdonságokkal (például megnövelhetjük velük egy teremtmény erejét). Addig maradnak a páston amíg a "gazdalap" is ott tartózkodik, ezután a temetőbe kerülnek.

Sajnos őket is csak saját körünk már sokat emlegetett fő fázisában lehet leidézni.

Hát, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a Magic: The Gathering-ről. Illetve összeszedni többet is össze tudtam volna, csakhat a fojtogató helyhiány meg egyebek... Aki-



A képen látható pakli kipróbálását senkinek sem ajánlom, elvégre épeszű ember nem játszik három színnel

nek neadj'isten felkeltette volna érdeklődését a játék, de a fentiek alapján még nem teljesen világos irányítása, annak a kézikönyv illetve a Tutorial névre hallgató igen profin megcsinált oktatóprogram tanulmányozását javaslom. Ez utóbbi különösen szórakoztató dolog, egy fehér és fekete varázsló szórakoztatja egymást (Spy vs. Spy feeling...) – teljesen digitalizált környezetben.

Nekem egyébként nagyon tetszik a játék, bár ezt eddigi ömlengéseimből nem nehéz kitalálni. Tartok tőle, hogy jópáran kissé körülményesnek és ódivatúnak fogják tartani irányítási rendszerét, a komplikált szabályokról nem is beszélve. Aki viszont szereti a valódi kihívást jelentő játékokat, s nem riad vissza szürkeállományának végletekig való kihasználásától, annak csak ajánlani tudom a Magic: The Gathering-et.

T.J.

magic the gathering **Kiadja: Microprose**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

4860X/100, 16MB RAM, WIN95, 4xCD, 5VGA

✓ Kiváló adaptációja egy kiváló játéknak a alapos szabálykönyv
X Néha gond van az üzembiztonsággal

92%

A Wizardry sorozat eddigi részei sok szerepjátékos szívet megdobogtattak már, feledhetetlen órákat szereztek és szereznek még mindig a stílus kedvelőinek. A sorozat hírnevét elképesztő mérete, összetett, változatos feladatai és csodás varázslatai alapozták meg. Ne riasszon el senkit a Nemesis-től, ha azt mondod, hogy ez egészen más: az eddigi részekhez nem hasonlítható, fantasztikus kivitelezésű, remekbe szabott szerepjáték – vagy inkább kaland – született a Sir-tech keze alatt. A Nemesisben a látványon és a kalandelemeken van a hangsúly. Ennek ismeretében nem is meglepő az 5 CD-s méret.

A program felépítésén már a kezdet kezdetén igen meglepődhetnek a Wizardry-rajongók, hisz ezúttal csak egy szem emberkét irányítunk. Sajnos jelentős mértékben változott a varázslás is, gyakorlatilag használhatatlan lett, édeskevés mana jut egy tisztességes varázs elsütésére, s amíg elsül, addig porba hullhat a fejünk. A négy szférához 4-4 varázslat

övünkbe lévő 4 tárgy látható, és egy díszcsat, aminek segítségével a tárgylisztába csöppenhetünk. Itt a pajzs jelzi védettségünket, a More ponttal a többi tárgyhelyre kapcsolhatunk, az Infoval emberünk adatait kérhetjük le, a Doneal pedig visszatérünk a játékképernyő-

jük a négy varázsszférát (Levegő, Tűz, Víz, Föld) sorrendben menjünk a falakhoz). Ezután menjünk fel, nyissuk ki a szekrényt, ahol gyógyítalt és egy üres üveget találunk. Kifelé jövet a házból Ri-amba, a varázslóba ütközünk, aki átadja első varázslatunkat: a köd/gyógy varázst.

ezek törékenyek. Az első jobbos ajtó mögött néhány szekrény sorakozik, tartalmaz egy emerald pálcát, mellyel gyógyít-hatjuk magunkat, és néhány bőrcucc. Szintén ebben a szobában, egyik ágyban egy ékszer található. Térjünk vissza a folyosóra és a következő balos ajtón irány

The Wizardry Adventure

re. Ami érdekes, az a képernyő tetején lévő 8 varázshatár: mindegyiknek van egy támadó és egy védő funkciója. Ez attól függ, hogy az emberkéd képére sütöd-e el, vagy az ellenségre. Fontos, hogy varázsláshoz az egyik kezében kell lennie a talizmánnak. A varázslat ereje attól függ, mennyi idő telik el a két egérkattintás között – ez persze a felhasznált mana mennyiségére is hatással van. Még hátra van a jobb felső sarokban található Options gomb, amivel a szokásos men-



Ébreszd fel a halottakat!



tartozik, így összesen 16 van a játékban, ami még köztünk szólva sem valami sok. Látványos varázsolgatásra senki ne számítson. A szörnyek és csaták száma miatt is elhúzzhatják a szájukat a szerepjátékosok. Csak elvétve találkozhatunk vérmes szörnyekkel, sőt, akadnak olyan labirintusok, ahol egyáltalán nem fordulnak elő. Néha meg túl erős szörnyekkel kell harcba szállni: ha sikerülne is porba tipornunk őket, akkor is szükségünk lesz összes varázssitalunkra és szerény varázstudományunkra a regenerálódáshoz. Hiányoznak a jó kis csaták, amikor 4-5-6 kiéheztet gonosztevőt kell sorban kardélni hányunk. A kalandorok számára azonban igazi gyöngyszem a játék: jópofa küldetéseket kell teljesíteni, fantasztikus környezetben. Egyszóval: ez a program inkább a kalandorok szívet fogja megdobogtatni. Engem hangulatában és felépítésében leginkább a Stonekeepre emlékeztet a játék.

Nem hiszem, hogy érdemes a kezeléssel sokat beszélni: alul látható az iránytű; egy könyv, mely a kalandok feljegyzése történik; a kard, mely a harc-készültséget jelzi; valamint az emberünk képe, ahol gyorsan fel-fegyverezhetjük. Innen jobbra az

Olykor démoni erők ellen is harcba kell szállni

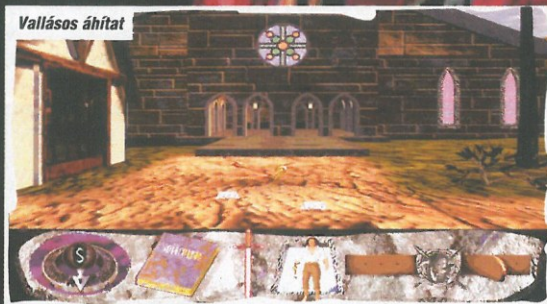


tés/töltés és a beállítások menüjébe csöppenhetünk. Ennek felderítését a játékosra bízom, én belekezek a leírásba.

A FALUCSKA

Barátunk a falu melletti kiserdőben pihen, amikor egy sárkánydémon a semiből lecsapott rá és a magasba ragadta. Őriási szerencséje volt a fiúnak, mert a közeli patakon épp kikötéshez készülődött egy öreg varázsló, aki varázsbotjával leszedte a gonosz teremtményt, és a fiú nagy puffanással visszatért a földre. Persze ennél többről van szó: nem véletlen, hogy pont EZT a srácot kapta el AZ a teremtmény – felmenőinek köszönhetően ugyanis ő a kiválasztott, aki képes összegyűjteni a hét talizmánt, melyek veszélyt jelentenek az egész Univerzumra. Miután a varázsló meggyógyít, nézzünk le a varázskamrába, ahol megismerhet-

A kút körül találunk egy kart. Csináltasuk meg a kovácsal, s ha már ügyis erre jártunk, emeljük el a rozsdás kardot. Keressük meg az olajat, majd térjünk be a falucska kocsmájába. Mivel a démonoknak és sárkányoknak köszönhetően alig maradt néhány lélek a városban, kiszolgálás sincs, így a mai fröccs úszott – se-baj, kárpótoljuk magunkat a tőrrel és menjünk fel a padlászobába, ahol egy bőrruhát találunk. Mielőtt távoznánk a faluból, nézzünk be a kovácshoz, s ha kész a kar, szereljük a kútra, olajozzuk be, és húzzuk fel a vedret, amiben egy kulcs van.



Vallásos áhítat

A FALU MENTI ERDŐ

A Harganikhoz egyelőre nem lehet menni: egy fa állja el az utunkat. Nem sokáig, mert hamarosan természetes módon átadjuk a fát az enyészetnek. A földről szedjük fel a bogarakat és tegyük be az üvegcsébe. Amikor a mocsaras részhez érünk, kapaszkodjunk az ágba, majd keressünk egy kerülő utat az erdőn át. A forrásnál túrjunk bele a hűs vízbe és emeljük ki a vésett követ. Akik szeretik az izgalmat, azok álldogáljanak a hídon egy picit, hátha összeomlik. A romok közt egy rozsdás kulcs rejtőzik, amit tessék eltenni! Most vissza a fához, s szőrjük rá a bogarakat az üvegből. Az eredmény nem marad el: a fát pillanatok alatt felzabálják. Egy Hargani üdvözöl a fán túlról, és második varázslatunkat tanuljuk meg tőle: mérgezés/felgyógyítás. Adjuk át neki a vésett követ, ami kulcs a Hargani-birodalomhoz. Másszunk le.

VENDÉGSÉGBEN A HARGANIKNÁL 1.

Rögtön a pálya elején találunk egy rozsdás kardot, amit érdemes eltenni, mert

be. A szemközti mosdóban néhány alkaluskészletre tehetünk szert. Ha a mosdó előtt elfordulunk, a könyvtárba jutunk. Szedjük össze mindent (a földről és a könyvespolcokról), amit lehet, a keleti falon lévő polcon keressük meg a varázstekerest: tűzvihar/frissítés. Ugyanazon a falon van egy doboz, amit ha ki-

nyitunk, az intelligencia gombjára le-lünk. Az északi falon található vörös könyv egy járatot nyit meg, ami mögött tüskés falú szoba fogad, s a tüskék minden lépésre közelednek. Mielőtt felnyársaljuk magunkat, ugorjunk be a bal oldali gödörbe, majd másszunk ki a tül-ső oldalon. Menjünk a jobb oldali 2. gödörhöz, ugorjunk bele és másszunk ki a tül-ső felén, majd jöhet a jobb oldali 3. gödör. Az utolsó gödör a bal oldali, a kijárat előtt. Ajánlatos a térképet nézni minden lépés után, mert igen könnyű elkeveredni.

Most egy elég érdekes hely következik: vizsgáljuk meg a liftek (vagy mik) tetejét, és ahol van egy kis hézag, az alá álljunk be. Különbön menthetetlenül összelapulunk. Ezt a mókát még el kell játszani egyszer vagy kétszer, hogy a kijáráthoz jussunk. Nem is egy, hanem



kettő jelenik meg: az egyik mögött értékes ajándéktárgyak várnak (gyógyital, páncél), a másik mögött pedig egy fa, amiről az élő kulcs emelhető le (mintha egy ócska kard is lenne itt). A kulccsal rohanjunk a főfolyosó végéhez és nyissunk ajtót a 2. szintre. Mielőtt lejjebb merészkednénk, érdemes bejárni a főfolyosóról nyíló két szobát: egyik mögött számszerű, tegez, nyilak és egy ócska kard található. A másik szobában ágyak vannak, némelyikben ékszerek lapulnak.

tek is van! Az ebédlőben találunk egy könyvet, azt helyezük a hátsó helységben a könyvespolc megfelelő helyére. A megjelenő tárcsán a fáról lejegyzett jelek segítségével mehetünk át.

3. SZINT

Nehéz pontos leírást adni ehhez a csatornarendszerhez. Vizsgáljuk át a hordókat, és ha pióca mar, keressük meg a sóval teli hordót, az hatástalanítja. Ha ügyesek va-

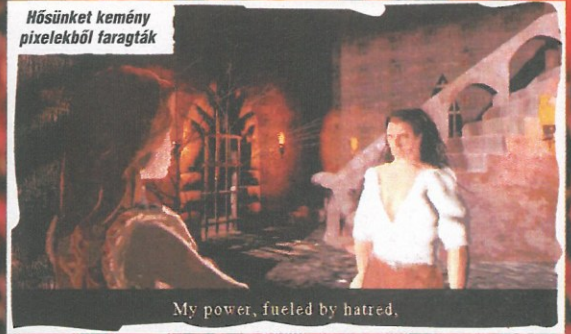
ki. A szint legvégén egy csúnya fiú fogad, akin csak a pusztítás kardja sebez (ezt csórtuk a koponyától). Végül vegyük ki az erő talizmánját a varázslattal védett rejtékből a tükördarab segítségével. Az egyik helyen illúziófal van, ott sétáljunk ki.

A CSATORNARENDSZER

A karakterszámlálót látva, azt hiszem jobb lesz ezentúl csak a szintek rázós feladatait ismertetni...

A létrán álljunk meg félúton, s térjünk be a csatornába. Az elpusztított dögöktől vegyünk kölcsön egy fémpajzsot! Sok minden nincs itt, a délkeleti részen található némi gyógylé és egy ajtó (gomb nyitja), amin keresztül átmehetünk a másik részbe. Mászáljunk itt egy darabig, s ha rátalálunk egy levegőszimbólumra a fa-

Hősünket kemény pixelekből taragták



Menjünk vissza az első rendszerbe, s irány az északi terem. Kattintsunk a zöldesen fénylő padlóra, ahonnan emelvény tűnik elő, s a Sérthetlenség talizmánját kiemelhetjük belőle a hátsó falon keresztül (!!!). Errefelé van egy tigriskarom és egy jegyzet Riantól (ő mentett meg a jätték elején) Jaranhoz (aki híres varázsló). Az ajtón bejutni az imént szerzett színlóddal lehet.

JARAN, A CSODÁLATOS VARÁZSLÓ

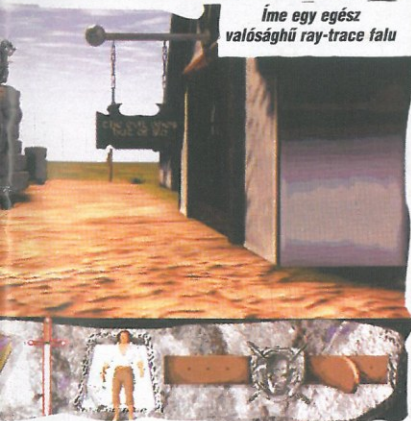
Ismét a szabad ég alatt! Vegyük fel a kürtöt (örizzük is meg!), majd menjünk a toronyba. Derítsük fel a szintet, a kertben vegyük fel a halott pillangót és helyezzük a folyosón lévő gyűjteménybe. Jutalmunk egy darázs kulcs. A darázsos ajtó lehet kinyitni vele, s mögötte a következő szint fogad. A fürdőben, a szekrényben egy

Nemesis Varázslatos

2. SZINT

A szörnyektől el kell szedni a hosszú kardot. Az legalább nem török. Első dolgunk rögtön a bejárat után az legyen, hogy egy tűzvarázzsal felolvasztjuk a jéget, s felvesszük a pajzsot. A tűzlabdák úgy viselkednek, mint a tűzvihar varázs. A nagyteremben kattintsunk a tükörrre, s válaszoljunk a találós kérdésre (It is nothing, yet we call it by name: Sky; Knocking on our chamber door: Time; It is born in the sky: Rain; Provider of life has none itself: Earth; Reaches for the sun but never leaves the earth: Tree). A jó felelet

Íme egy egész valóságú ray-trace falu



jutalma a kreativitás gömbje, s még egy üvegszilánkra is szert tehetünk (ez fontos). A zárt ajtókat nyissuk ki ákulccsal. Először is irány a fa, ahonnan írjuk le a rúnajeleket. A másik szobában egy szobor áll, két rejtékkel az oldalán. Egyikben szénpor van, ami megvakítja az ellenfeleket, a másikban egy levél. A többi szobát járjuk végig a páncélért, nyílveszőért. A konyhában a gyógyital mellett titkos rej-

gyünk, ékkövekre, pénzre, buzogányra, egy kapcsolókarra, Amber pálcára (tűzvarázs), gyógyitalokra teszünk szert. Ha kapcsolót találunk a falon, helyezzük bele kart, és húzzuk le. Így kiszabadulnak a Hargani rabok a cellából. A cellában vegyük fel a csontot és beszélgesünk el a beteg Harganival. A beszéd gömbjét adja át nekünk és egy papírdarabot, ami egyik könyvünkől hiányzik. Valahol a csatorna mélyén barátságatlan koponya hever átszúrva egy klassz karddal. Vizsgáljuk meg közelebbről, s helyezzük a beszéd gömbjét a szájába, az intelligencia gömbjét a bal szemébe, a kreativitását pedig a jobba. Most már a mienk lehet a kard, de csak úgy vegyük kézbe, ha fegyver, pajzs, amulett nincs a másik kezünkben! A szint végén néhány hatalmas csattogó protkó fogad, amiket a csonttal támaszthatunk

A természet lágy öle



lon, kattintsunk rá. A benti teremben jegyezzük meg a gőzöcskék színét (kék, sárga, kék, piros, piros). Található még két titkos szoba, amikben gyógyitalt, egy rubin pálcát (tűzvarázs) és a vakítás/szuperharc varázst találjuk.

ametiszt gömbre és némi gyógylére lelünk (előbbi segíti a manatöltődést). Keressük meg Jarant, aki sokat mesél Nithosról, ahol a hatalomra éhes varázslók a hét talizmán segítségével megpróbálták megnyitni a kaput a végtelen energia dimenziójába. A kulcsot szedjük fel a földről és a felső szinten lévő íróasztalt nyissuk ki vele. Itt a jégvihar/méregelenítés varázstekerésre lelünk. Valahol errefelé található egy törött tábladarab, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk a gondolakikötőbe, szálljunk be és fújunk a kürtbe. A másik oldalon egy barlang fogad, mely a Venimore Marshra visz. Itt hadakozunk két növényvel, s tegyük el levágott csápjaikat. Mivel mérgezőek, menjünk vissza Jaran fürdőszobájába és áztassuk be őket a mosdóba, ahol méregtelenednek. Süssük el magunkra a méregtelenítés varázst, kössük össze a két csapot, majd menjünk vissza a Venimore Marshra, ahonnan egyenes út vezet a faluba.

ISMÉT A FALUSKÁBAN

A kovács egyik értékes ékszerünkért hajlandó odaadni remek kardját. Adjuk neki az ócska kulcsot is, majd nézzük el a koc-

Mondja valaki, hogy nem felhasználóbarát a tárgylista!



A vas magától izzik, ha ő áll az álló mögé...



mába, ahol a részeg Taz panasolja, hogy barátját, a sírásót elragadták a túlvilági erők. A papnak adjuk oda a puszttás kardját, hogy űzze el az átkot róla (aki nem tapasztalta eddig: a kard néha fellázad gazdája ellen...), és segítségül adjuk át az Armory Anthologia könyvet is, hogy azonosítani tudja a kard átkát. Érdeemes adakozni, mert

életerönket növeli áldása. Nem árt császárkálni egy kicsit, amíg elkészül a kulcs és a kard (ha valakinek szüksége van rá), mert igen sokára látjuk viszont a faluskát. Ha készen állunk az egyik leghosszabb útra, irány a Venimore Marsh, azon belül is a töröny. A lezárt csapóajtót a kútból felhúzott kulccsal lehet kinyitni. Rögtön jobbra van egy zárt ajtó, melyet a Jarantól elhozott tábladarabbal kombinálva lehet kinyitni. Ezt követően nyomjuk le a bal, jobb, alsó, felső gombot, és máris bejutunk. A festményen látható leány bosszút akar állni a minotauruszon, s ehhez ajánlja fel a görbe kardot. Ugyancsak ebben a teremben található egy páncéling, a szekrényben varázslöttök és a Jade pálcá, mellyel homokvihar kelthető. E szint lényege a labirintus, mely a minotauruszhoz vezet. Belépve az első ajtón a következőképpen haladjunk: bal, jobb, bal, jobb, egyenes, jobb, bal. A minotauruszt csak a görbe karddal lehet megölni! Halála után felvehetjük az ostarát, majd a csápokból készített kötél segítségével ereszkedünk le. Keressük meg a kijáratot a tűzbarlangból. A gombabarlangban kellemetlen meglepetések érhetnek, gyorsítsunk – két teljesítményjavító cucc található ezen a pályán – és lépünk le az elhagyatott kastélyba.

Veszett földrengés közepette emelkedik ki a kalandjáték gyakori mellékszereplője



AZ ELHAGYATOTT KASTÉLY ÉS EGYÉB ÉRDEKES HELYEK

Először is gyűjtünk be egy kódarabkát és a második kaput támasszuk ki, hogy ne zuhanjon le. Ha ránk esik egy háló, vágjuk ki magunkat szorult helyzetünkéből! A kötőmelék között van egy varázstekercs a homokvihar/varázsvédelemre. Ha meghúzzuk

Nem hűdős a lehelete?



a láncok egyikét, leszakad a plafon egy része, s felvehető egy deszka. Egy páncél is hever itt valahol. Másszunk fel a létrán, s a lyuk felett lógó láncot hosszabbítsuk meg a hálóból származó kötéllel, s lendül-

jünk át a túloldalra. Irány a következő emelet. Mindezek előtt kapjuk fel az ollót, és vágjuk el a másik asztalon álló gyertya lángját (sajátos tűzoltó módszer...), majd döntjük fel az asztalt és olvassuk el a rúnás könyvet. A legfelső emeleten lakik Zelana, aki igen durván üdvözlő, de mielőtt kiadnánk lelkünket,

rájön, kik vagyunk. Vegyük magunkhoz a vérkő köpenyt, az ezüstpalcát (élőhalottak ellen) és a szélvihar/pajzs varázslatot. Menjünk vissza az első szintre, ahol megkapjuk a robbanás talizmánját és egy sárkánypikkelyt. A pikkellyel a gombabarlang másik kijáratát nyitható, ami Ystalin sárkány barlangjába vezet. A barlangba jutáshoz süssünk el egy szélvihar varázst, s a szél hátán repülünk oda. A rajzasztal felett egyik tekercsben egy biztosíték található, a többi szerkenyű egy fali polcban található meg. Szükség lesz rájuk, mivel elektromos ajtó vezet a barlang további termeibe, s ehhez össze kell szerelni a elektromos egységet. Ennek megoldása legyen a tí feladatokat. A további termekben lehetőleg ne nyúljunk semmihez, hiába csábít a sok ékszer, arany. A következő ajtót logikai feladvány védi, s ha hibázunk újabbat kapunk, így előbb-utóbb azért csak sikerül megfejtetni. Az utolsó terembe találkozzunk a sárkánnyal, aki elvisz Nitherába.

NITHERA, AHONNAN AZ AMULETTEK SZÁRMAZNAK

Ystalin búcsúzóul nekünk adja a Baziliszkuszt talizmánt és egy remek páncélt. A kertben kezdődnek a kalandok, itt egy üveg lámpaolajra, egy kétkeszes kardra és egy sextánsra lelünek. Az egyik fákylatartó hamis, meghúzva bejutunk az épületbe. A szőnyegre NE lépjünk rá! Az északi falon egy rejték mögött

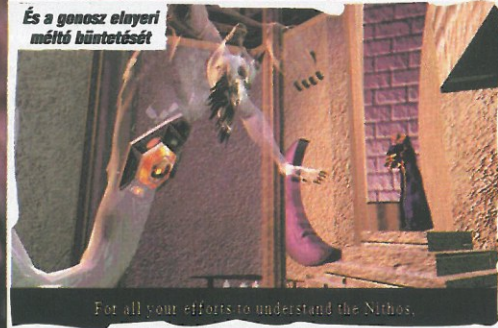
Menjünk visz-sza a szőnyeges terembe, s menjünk ki a bal oldali ajtón. A rejték mögötti felső kapcsolót átkapcsoltuk, szabad lesz az út. Az emlékmás ajtót vagy a régi kulcs-csal vagy egy homokvihar varázssal tudjuk kinyitni; mögötte egy hamis könyvben az energia talizmánjára lelünk. Az eltorlaszolt ajtót ássuk ki a lapáttal, a kör alakú teremben vegyük fel a gyógy-talimánt, majd menjünk ki a szélhajóig. Egy sárkánnyal kell végezni, majd a hajóba behelyezni az iránytűt és irány a gondola állomás.

A TEMETŐ ÉS A VÉGJÁTÉK

A sírkamra elején vegyük fel a feszítővasat, amivel a zárt kriptákat lehet feltörni. Mindet törjük fel, és ráoljuk ki őket! Itt található meg a paralizálás/védelem varázstekercs, ékszerek (a pap nőveli erőnket értük), valamint Seldin testamentuma, melyben szeretné ha csontjai a kriptájába kerüljenek. Egy helyen omladozik a fal, itt törjük be. Tas zombiját üssük le, s máris megvan az utolsó talimán. Aki eleget akar tenni Seldin akaratának az keresse meg a csontjait.

Bizony, elérkeztünk a végéhez – irány Jaran kastélya, s az íróasztalon lévő rúná táblán nyomjuk be a következő jeleket: 14., 5., 23., 7., 13., 10., 12. A csontváz-sárkány most már leenged bennünket az alsó szintre, ahol egy kardot találhatunk

És a gonosz elnyeri méltó büntetését



For all your efforts to understand the Nithas...

van három kapcsoló, a felsőt kapcsoljuk le, majd hagyjuk el a helyiséget a jobb oldali ajtón át. A könyvtárba

kerülve, az első balos ajtó mögül vegyük fel az ásót, az ebédlőből a tűzpiszkálót. A keleti falon húzzuk meg a fákylatartót a tűzpiszkálóval, mire egy titkos helységbe kerülünk. A kések között jó időzítéssel juthatunk át, a gömbre kattintással lehet kikapcsolni őket. Itt néhány lötytyöt és egy átjárót találunk a másik szobába (csak akkor lesz nyitva, ha a következő kutas feladatot elvégeztük). Keressük meg a kutat, és a körülötte lévő három flakást tegyük a következő sorrendbe a kút előtt lévő oszlopokra: legkisebb jobbra, középső félig töltve balra, a legnagyobb teletöltve középre. Keressük meg a medencét, s üsszünk le a víz alatti üreghez, melyet az ásóval kibontva egy maszkhoz jutunk. A könyvtárszobában a rossz létrát a lámpaolajjal olajozzuk be. Rengeteg érdekes olvasmány van itt, valamint egy titkos helység, mely az egyik lámpa meghúzásával válik láthatóvá.

és a kapu kulcsát. A kulccsal lépünk be az utolsó helyszínre, ahol sok mindenre fény derül...

Ha könnyedén szeretnél nyerni, belépés előtt használd a Baziliszkuszt talimánt! Ha harcolni akarsz, először varázsolj, csak után nyúl a kardodhoz.

Koronczai Gáspár

Jelen esetben, úgy vélem, éppen vesztesre állunk



nemesis

Kiadja:
Sir-Tech

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486 66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Egyszerű kezelés • hosszú történet • kiváló hangulat
X kevés varázslat • kevés szörny, és azok is túl erősek

83%

LÉGIVESZÉLY!

A harci helikopterek csodái most egy egészen kiváló programmal gyarapíthatják PlayStationös gyűjteményüket. Képzeljétek el a Thunderhawk 2-t az Agile Warrioral keresztezve, és máris megkapjátok, mire számíthatok a Black Dawnban. Sivatagos, havas, vagy épp szigetekre szabott tájak fölött repkedhettek, melyeken kedvetekre vandálkodhattok, épületeket robbantgathattok, fákat gyűjthettek fel. A robbanásokat remek fényeffektusok követik, bevillannak a házak falai, de még a helikopter műszerfalán is jól látható, ha valami égő tárgy mellett haladtok el. A grafika tehát jobb, mint a Thunderhawk 2-ben, ráadásul a képernyő update se olyan gyenge, noha itt is alkalmazták a szokásos kód effektust. A játékmenet egy az egyben az Agile Warriorból lett kimásolva: a hadműveletek célpontokra vannak felosztva, ezeket kell sorban teljesíteniük, üzemanyagot és fegyverzetet pedig az ellenségtől zsákmányolhatunk.

A játék a jövő évben, 1998-ban játszódik. Mint az ilyen játékoktól már megszokhattuk, egy titkos szervezet pilótáját alakítjuk, akivel az amerikai kormány nem hivatalos hadműveleteit kell végrehajtanunk különféle terrrorszervezetek és drokartellek ellen. Munkánkhoz egy AH-69 Mohawk helikopter bocsájtanak a rendelkezésünkre, aminek képességeit az introban rögtön meg is csodálhatjuk. Bár a "csodálhatjuk" kifejezés

terei már nagyon frankón vannak mozgatva, a képernyő, és a HUD pedig első pillantásra teljesen jól áttekinthető. A jobb alsó sarokban láthatjuk a térképet, ezen apró pontok jelölik az éppen aktuális elsődleges célpontokat, a helyzetünket pedig egy nyíl jelképezi. A térkép segítségével tájékozódhatunk, a közvetlenül ránk leselkedő veszélyeket a bal oldali radar mutatja. A magasság és sebességmérőnek sok jelentősége nincs, hiszen jól érzékelhető mindkét dolog a kijelzők nélkül is, a legfelül látható kis panelre viszont annál több figyelmet kell fordítanunk. Itt látható a páncélzatunk, az üzemanyagtartály állapotja, továbbá az,

Az ellenség kiirtása nélkül kockázatos a túsokat felvenni



mindenhol SAM állások "köpködik" felénk a hőkövetős rakétáikat. Ezek a legkegyetlenebb eszközök az ellenség kezében: ha meghalljuk, hogy "SAM launched", már

előbb meg kell tisztítani a környező terepet. A viszonylag kevés küldetés ellenére ne számítson senki rövid játékmetre: egy-egy csata akár húsz percig is elhúzódhat, és eb-

latot kölcsönöznek a játéknak: az embernek kedve lenne tőlük berepülni az ellenség keresztútjába, és halomra löni mindent... Ezt azonban inkább ne tegyék, mert csak az lenne az eredménye, hogy pár másodperc leforgása alatt füstölög roncossá változtatjuk a gépünket. A játékban alapvető taktikai elem a türelem és a módszeresség. Nem lehet rögtön nekirontani a célobjektumoknak,

BLACKDAWN

Nagy a sürgős-forgás a Central Park légterében



egy kicsit túlzás, hiszen láthattunk már ennél szebb intro animációt. Furcsa például, hogy egy tank tornya úgy repül a levegőbe, hogy közben a harckocsi teste meg se moccan...

Meggyőződésem, hogy az a jól irányítható akciójáték, amelyiknél nem kell elővennem a kézikönyvet. A Black Dawn szerencsére ilyen, és ez nem csak azért van, mert a töltes alatt kiírja az egész billentyűzetkiosztást. Az alapkiosztás szerintem jobb nem is lehetne, de akinek nem tetszik, az az Options menüben még három másik lehetőség közül válogathat, köztük – külön az Agile Warrior rajongók számára – egy Agile Mode közül is. A helikoptert kétféle üzemmódban is vezethetjük: egyrészt hagyományosan (a magasságot külön szabályozva), másrészt (a pause menüben a Fly Mode-ot bekapcsolva) úgy, mintha egy repülőgépet vezetnénk. Négyféle külső-belső nézőpont közül választhatunk, valamint a belső nézetben még ki is tekinthetünk két oldalra.

Az Agile Warrior annak idején nekem leginkább a repülő abszolút irreális mozgatása miatt nem tetszett, és egy kissé nehézségek találtam a térképezési rendszert. A Virgin munkatársai hasonló visszajelzéseket kaphattak, mivel a Black Dawn helikop-

terei milyen speciális fegyver van éppen használatban. Ezek lehetnek különböző rakéták, napalm, esetleg atombomba. Ilyen fegyvereket az ellenségtől zsákmányolhatunk, de játék közben felvehetünk géppuskákat módosító ikonokat is; a háromszoros géppuska például már bivalyerős, bár elég lassú. Némelyik ellenféltől egy ún. Wingman ikont vehetünk el, amivel egy igen hasznos segítőter-

sat hívhatunk, aki hathatósan irtja majd körülöttünk az ellent.

Összesen hét fajta terepen kell helyt állnunk, ezeken a célpontok legtöbbször négy csoportra vannak osztva. Nem mindig csak támadó feladatokat kapunk, objektumok védelmezése, és túsok kimentése is elmaradhatatlan része az akcióknak. A küldetések persze egyre nehezebbek: kezdetben még csak radarállomásokat, ágyúkat kell elpusztítanunk, a végén meg már szinte

csak egy dolgot tehetünk: menekülünk. Sajnos itt egy negatívumot kell megemlítenem: mivel a terep nem túl nagy, menekülés közben gyakran az a kellemetlen élmény érhet minket, hogy a térkép szélénél nem enged tovább minket a gép, és sarokba szorulva tehetlenül nézzük, amint szépen belénk csapódik a rakéta...

Az intelligensen mozgott ellenteleken kívül, a program egyik legfőbb erőssége, hogy ezáltal nem kell Rambot játszva egyedül nekirontanunk az ellenségnek. Szövetséges tankok és helikopterek egyengetik az utunkat, akik aktívan részt vesznek a csatában. Egyébként igen hasznos dolog, hogy a SAM-ek őket nem fogják be, ám a már kellemetlenebb, hogy mi viszont kilöhetjük őket. Igaz, néha ez segítségünkre lehet, mivel jobb híján tőlük is zsákmányolhatunk üzemanyagot. Vigyázat, ha "mérő véletlenségből" kettőt is

A robbanások fényel borítják be az éjszakai terepet



ben még nincs benne a kb. ötvenszer ennyi időt kitevő sikertelen próbálkozások. Csüggedni viszont nem érdemes, hiszen minden sikeres hadművelet után pályakódot kapunk.

V.Z.

Hajóinkat több tucat helikoptertől kell megvédelmeznünk



blackdawn Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONÁ

PLAYSTATION

✓ Kézhez álló irányítás
• remek hangeffektek
X A körítés túl puritán, néhány animáció azért elkeltna

83%

kinyírunk, az összes többi barát hirtelen ellenünk fordul. Ilyenkor meneküljünk távolra, mert később visszatérve hamar megbocsájtanak. A gépek realisztikus mozgatásán kívül az eszméletlenül eltalált hangeffektek adják a játék fantasztikus hangulatát. A rotor csatógva szeli a levegőt, süvítenek a lövedékek, a túsok beszálláskor kiabálnak, hogy húzzuk már el a csikót. A zenék pedig igazi Rambos hangu-

FIFA SOCCER MANAGER

Az Electronic Arts EA Sports divíziójának neve mára szinte egybeforrt a kiváló sportjátékok fogalmával. Aki már látta valamelyik programjukat, azután minden más játékot egy kicsit szűrőbbnek, fakóbbnak talál. Mára több tucat nagyszerű játék öregbit és hírnevüket. Egyik legnevesebb sorozatuk a FIFA Soccer, mely most elérkezett a legújabb „részéhez”. No persze nem szerves folytatásról van szó, hiszen a FIFA'97 csak

igényű menedzserjelöltek számára nem kielégítő. Csapatunk az angol első-, másod-, harmad- és negyed(!)osztályból, a német 1. és 2. Bundesliga-ból, a francia első és második vonalból, az olasz serie A és B, valamint a skót bajnokságokból kerülhetnek ki. Ez valóban sok, de én azért igen-csak hiányolom a spanyol, a portugál és a holland csapatokat – legalább az első osztályokat rakták volna bele – hiszen ezek a csapatok

stadionbővítés az egyik legnagyobb kidolgozott része a programnak.

A managerprogramok sajátossága a rengeteg statisztikai adat, itt is mindent megtudhatunk úgy a játékosokról, mint a csapatokról. Az EA kiváló „díjaznerei” itt is működésbe léptek: minden adat megjeleníthető számszerűen és grafikus formában is.

Egy kis számszerű ömlengés a játékosokról: a játékban szereplő 7500 (!) játékos 29 (!) különböző tulajdonsággal rendelkezik, melyek között olyanok is helyt kaptak a szokásos alapskilleken kívül, mint a vezetői rátermettség, stb. A játékosvásárlást is jól megcsinálták –

egyébként a már ismert módszer érvényesül, akire van pénz az megvesz, akire nincs, az nem. A nemzeti bajnokságokon kívül indulhatunk az összes európai kupában is, és itt végre normális rendszerben. Mindezek gyönyörűen megdizájnolt menük alatt láthatók, rendkívül könnyű kezeléssel párosítva, tényleg látványosan.

Most jön a feketeleves: maguk a meccsek. Ilyen stílusú játékok még nem nagyon találkoztam ehhez hasonló grafikai kidolgozással. Az egész mérkőzést páholyból követhetjük, több kameraállásból, ezzel tehát nincs gond. Az animációkhoz David Ginolat kérték fel motion capture technikai megvalósítás keretében – tudjátok, ráagatnak mindenféle kis kötyűket meg drótokat és míg ő dekáztat, a gép követi és eltárolja a mozgást. Szegény biztosan túl hosszú ideje ült a Newcastle kispadján, mert a meccs közben látható jelenetek engem a magyar másodosztályban látható köztudottan brilliáns és gyors megoldásokra emlékeztettek, miközben a játékosok a befűket kihajítják a pályán. A lehetetlen szituációk csak fokozták a gymrom remegését: nagy nehezen (kb. a játékidő 10. percében) eljutok az ellenfél kapuja elé, a csatárom a 16-oson belül nem ráruj, hanem visszapasszol a felezőn túlra(!) és a védőm, mintegy 60-ról (!) rárujja a lasztit. Mondjuk van ilyen megoldás, úgy évente egyszer elő is fordul egész Európában, na de minden második kapurúgás ilyen! Arról nem is beszélve, hogy az esetek 90 %-ában a kapusom nézi a 3-4(!) másodpercig feléje szálló labdát majd amikor odaér hozzá, egy Sandokant megszégyenítő tigrisugrással oldalvást vetődik az útjából, nehogy véletlenül eltalálja. Az eredményt gondolom nem kell részletezni. Normális gólt ritkán, fejest és szögletet egyszer sem láttam. Kíváncsi vagyok, hogy a győzelem után a játékosok a befűket kihajítják a pályán. A lehetetlen szituációk csak fokozták a gymrom remegését: nagy nehezen (kb. a játékidő 10. percében) eljutok az ellenfél kapuja elé, a csatárom a 16-oson belül nem ráruj, hanem visszapasszol a felezőn túlra(!) és a védőm, mintegy 60-ról (!) rárujja a lasztit. Mondjuk van ilyen megoldás, úgy évente egyszer elő is fordul egész Európában, na de minden második kapurúgás ilyen! Arról nem is beszélve, hogy az esetek 90 %-ában a kapusom nézi a 3-4(!) másodpercig feléje szálló labdát majd amikor odaér hozzá, egy Sandokant megszégyenítő tigrisugrással oldalvást vetődik az útjából, nehogy véletlenül eltalálja. Az eredményt gondolom nem kell részletezni. Normális gólt ritkán, fejest és szögletet egyszer sem láttam. Kíváncsi vagyok, hogy a győzelem után a játékosok a befűket kihajítják a pályán.

mezkezelést, tehát dúdolhatjuk a már jól ismert rigmust: Pörög a winchester, ki tudja hol áll meg, s mit, hogyan talál meg. Néhányszor sehogya: visszatér a már-már retteggett desktopra...

Feljutásnál, kiesésnél, nyereséknél (és az introban) a már megszokott jó minőségű videókat találjuk, bár a szokásosnál ezek most rövidebbnek tűntek. Zene csak ezeknél van, a játék közben nincs. Az ott hallható hangok néha jók (pl. meccseknel a közönség), néha viszont elég érdekes kategóriába tartoznak: madárcsicsergés egy managerjátékban a menü alatt (?), és a különböző megdöbbentő emberi nyögések például a statisztika menüben.

Az e havi pénzmozgáson nem kerestek túl sokat a bankok

Current Date: Mon 29 Jul
Balance: £7,000,000
Next match: Sat 17 Aug

Arsenal vs Leeds
Premiership

BALANCE SHEET

INCOME		OUTGOINGS	
Merchandise	£0	Wages	£0
Player sales	£0	Merchandise	£0
Loans	£0	Player purchase	£0
Ticket sales	£0	Loan payments	£0
Concessions	£0	Pitch Maint	£0
Events	£0	Stadium Maint	£0
Grants	£0	Building Costs	£0
Gifts	£0		
TV/Radio rights	£0		
Third party	£0		
		Total Income	£0
		Total Outgoings	£0
		Profit Total	£0

alig pár hónapja jelent meg – most egy kicsit más vizekre eveztek az EA-fiúk. A program nevéből egyenesen következik az eltérés mibenléte: FIFA Soccer Manager.

A Championship Manager 2 (95 vége) óta talán nem jelent meg igazán színvonalas focimanager program. A Sensible Soccer új változatában és a karácsony előtt megjelent Complete Onside Soccerben tetszelegthetünk ugyan edzői szerepökben is – de a Sensi inkább játékra való, az Onside pedig egy eléggé félresikerült próbálkozás volt. Jól érezték az EA programozói, hogy ideje lenne betölteni az itt kínálkozó űrt. Nézzük, mire számíthatunk:

Kat nyelven játszhatunk, ami eleve jó dolog, bár mivel nem találtam a magyart, kénytelen voltam az angolnál maradni. Az irányítható klubok száma elég magas – bár a hozzám hasonló magas

gyon merünk...). Ugyan sokan szerepelnek közülük a játékokban, de még egyszer hangsúlyozom, nem irányíthatjuk őket. Nyitit az itteni negatívumokról, most jönnek a kellemesebb dolgok: ami adatot a játékban szereplő klubokról összegyűjtöttek, az viszont rendkívül valóságú. A legfrissebb játékoszisztemények is benne vannak és ez nagyon jó hír! Ez a pontosság nemcsak a csapatra, hanem a hozzájuk kapcsolódó létesítményekre is igaz: a stadionok persze nem fotorealisztikusak, mindenesetre az alakjuk és a befogadóképességük száma szinte teljesen megegyezik az eredetivel. Természetesen bővíthetők, így jó szereplés esetén a befolyt pénzügyösszeg függvényében bármelyik csapatnak összehozhatunk egy Bernabeuhoz hasonló poklot, ahol az ellenfél játékosai több, mint 100.000 ellenséges pillantás kerestüzetben próbálnak valami eredményt elérni. A

Kommentár nem szükséges

Current Date: Mon 29 Jul
Balance: £7,000,000
Next match: Sat 17 Aug

Arsenal vs Leeds
Premiership

CLUB ASSETS

Cash	£7,000,000
Player Assets	£72,615,328
Building Assets	£0
Loans	£0
Total	£79,615,328

Összességében: lookra rettentő cool a program (így Golden Johnny után szabadon), csak hát azok a mérkőzések ne lennének! Vagy legalább ki lehetne kapcsolni! Vagy mi! Fogjuk fel úgy: ezek még csak a valamelyik görög betűvel jelölt verzio hibái és a végleges változatban (április végén jön) már ki lesznek javítva a program kellemetlenségei. Bizunk tehát az EA Sportsnál dolgozó fiúkban, mert ha sikerül a dolog, akkor az eddigi legjobb focimanagert üdvözölhetjük körökben.

K.Z.

Épít-szépül már a leendő bajnok új stadionja

Current Date: Mon 29 Jul
Balance: £7,000,000
Next match: Sat 17 Aug

Liverpool vs Oxford U
Premiership

STADIUM

View Stadium

Roof

Stand

Duration	5 weeks
Quantity	1
Per Roof	£0
Per Stand	£28,000
Sub-total	£28,000
Demolition	£6,000
Build	£34,000
Discount	0%
Total	£34,000

Build Expand Buy Land

fifa soccer manager

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATHATÓSSÁG
ZENEBONNA

P75, 16MB RAM, 2xCD.

✓ Remek körítés • roppant részletes és naprakész adatok
X A mérkőzések és néha a hangok • lemezkezelés

90%

Football

masters

Folytassuk a focimenedzserek szemléjét a Football Masters 97 című produkcióval. A játék nyilván elsősorban az angol piacot célozza meg, amit onnan szűrhetünk le, hogy kizárólag angol csapatokat irányíthatunk. Ahogy egy maj programtól elvárható, edzői tevékenységünket a Premier League-től egészen a negyedosztályban szereplő csapatokig terjeszthetjük ki. Ideje, hogy a játék címképernyőjén szereplő négy úriembert (Brian Little/Aston Villa, Rud Gullit/Chelsea, Alex Ferguson/Manchester United, Kevin Keegan/volt Newcastle United) lemossuk az angol és az európai élvonal színteréről.

Személy szerint szomorúan konstatáltam, hogy csak angolokat irányíthatunk. Szerencsére a csapatok adatai a lehető leggrissebnek, a 96/97-es szezon játékosállományát tartalmazza, sőt, egy-két év közben beszerzett emberke is szerepel (pl. Iversen a Tottenhamból). Aki egy kicsit is szereti a statisztikákat, az bőven vágkálhat az adatokban. Az összes kluberedmény szerepel (no persze nem úgy, hogy ki-ivel-mennyit játszott, hanem egy koordináta-rendszerben van megjelölve helyezés(kupákban a forduló)/évszám összefüggésben), a legnagyobb arányú győzelmek és a legfájóbb vereségek (szintén kupákra és ligákra lebontva, de ezek már számszerűen és időponttal együtt). A játékosok átigazolási adatai megtalálhatók, bár ez eléggé foghíjasnak tűnt, mert csak a legjobb angolokat találjuk meg, a külföldieket és a nem igazán ismert játékosokat nem. Feltétlenül megemlíteném, hogy a grafikusok vették a fáradságot, és az összes (!) csapat címerét megrajzolták (!), sőt, a játékban szereplő külföldieket is! Apró, külföldiek: itt nem valami nagy a választék, sem a csapatok, sem az átigazolható játékosok számát tekintve. Egy-egy nemzetközi kupasorozatban a nagyobb nyugat-európai országoktól eltérően mindig ugyanazok a csap-

patok indulnak, és ez a harmadik-negyedik szezon után már nem valami szívdertő. Ami kis hazánkat illeti, a Bajnokok Ligájában a Debrecen (?), a KEK-ben a Fradi (??), az UEFA-kupában pedig a Vác (???) és a Nagykanizsa (????) indul évadról-évadra. Hogy ez utóbbit honnan halászták elő a szerintük 30.000-es szurkolótáborával együtt, azt ne kérdezzétek, mindenesetre címerestül benne van! A játékosállományukról se ejtsünk sok szót – mindenesetre néhány nevet eltaláltak. Ez így egy kicsit összecsapott munkának tűnik, ha több együttest nem is akartak belerakni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki induljon a kupákban. Nagyon jópofa volt,

ját is megnézhetjük, ami igen derék, mert hasonló játékokban ilyen még nem nagyon volt. A játék jó minőségű fotókkal tarkított játékmenelete elég látványos szórakozást ígér, bár még befért volna a stadionok képe a tökéletes élvezet eléréséhez. Ami a taktikai felállításokat illeti, ez nagyszerűen lett megoldva: nem előre megadott formációkból választhatunk, hanem a pálya négyzetéről képén oda helyezük el a játékosainkat, ahol szerintünk a legtöbbet fogja nyújtani. A csapatok egyenként kb. tízféle tulajdonsággal bírnak, valamint egyes esetekben egy specialitásuk is van (pl. bedobás, szabadrúgás). Sajnos a meccs képe már egy kicsit sivárabb látványt nyújt. Mindössze arról van szó, hogy a pályán az egymással szemben felálló két csapatformációt látjuk, és egy labda rohangál ide-oda a játéktérre, miközben a játékosok nem mozdulnak. Érdekesebb mozzanatoknál (szöglet, lap, gól, kezdés,

hosszabbítás, sérülések) egy kis fotó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pálya helyén. Ami tetszett, hogy a FIFA-val ellentétben itt kapunk egy statisztikai értékelőt a meccsek végén a kapurúgásokról, a taktikáról, az egyes csapatrészek százalékos működéséről, és a játékosokat is osztályozza. Ilyenformán a gyengébb teljesítményt nyújtók rövidesen a kispadon találhatják magukat. A mérkőzés közben a játékosok melletti csík hossza mutatja a játékos aktivitását a pályán, ha ez rövid, cseréljük le sebesen. Az viszont nem igazán jó, hogy ha cserélni szeretnénk, csak a játékosok nevét látjuk, valamint azt, hogy védő, középpályás illetve csatár-e. Meg kell a meccs előtt jegyezniünk a cseresorról, hogy bal, jobb vagy középső emberről van-e szó.

Egy kicsit más vizekre evezve: hiányolom a nemzeti válogatottak szereplését a játékhól. Az ott nyújtott teljesítmény, és az ott szerzett sérülések nagyban befolyásolják egy élvonalbeli csapat működését, illetve a játékos értékét. Egyébiránt az érték általában a játékos szezonbeli szereplésétől függ, nagyon helyesen. Sajnos nincsen európai szuperkupa és a dél-amerikai bajnokkal vívandó világgupa sem a játékban.

Szomorú véget ér a szezon. Jobb lett volna mégis atomfizikusnak menni

masters



Manager of the Month

Month	Team
September	Leeds United
October	Leeds United
November	Nottingham Forest
December	Liverpool
January	Arsenal
February	Sheff Wed Wednesday
March	Southampton
April	
May	
Season	

Ez a köpcös figura semmi esetre sem azonos velem. De akkor hogyan lehet ő a hónap managere?!

hogy a nagyobb angol csapatokhoz tartozó szurkolói fórumok levelcíme és néha a telefonszáma(!) is benne van a játékban, lehet velük contactolni (már el is határoztam, hogy írok a Chelsea igen sajátos, Cockney Rebels nevet viselő gárdájának).

Maga a játék egyébként megfelel az elvárásainknak: sok menü, mindent megtehetünk a játékosátigazolástól a stadionbővítésen át a nyári szabadság minőségének meghatározásáig. Mindezt olyan formában és menük segítségével, ahol szerencsére nem veszik el az ember az alpontok tengerében. Könnyen átlátható, hogy hol is járunk. Igazolások: bosszantóan kevés a külföldi játékos, minden posztot összevetve nem lehet belőlük több mint 100. Kevés! A magyarok közül Lipcsei és Preisinger a megvehető játékos, mindkettő elég jó tulajdonságokkal. Az angolokkal minden rendben van, sőt, a jobb játékosok fotó-

A játék DOS alól működik, nem túl nagy a hardverigénye, és a gyorsaságára sem lehet panaszkodni. Három nap alatt háromszoros BEK-győztes faragtam a negyedosztályú Colchester Unitedet, melynek kezdetben 2.000-es, majd egyre növekvő tábora a végén majd szétfeszítette az általam épített 67.000 embert befogadó új stadiont, a Milan elleni 3-0-ás hazai győzelemmel záruló elődöntőn. Még egy dolog: kupában, ha még nem vagyunk elsőosztályúak, ne várjunk nagy eredményt, ha csapatunk egy magasabb régióban szereplő gárdával csap össze, majd mindig kikapunk, itt csak a legkritikább esetben fordulnak elő meglepetés eredmények. Ha feljebb jutunk, ugyanazzal a játékosállománnyal (!) már könnyen győzhetünk. Ez azért elég érdekes, de fordítva is igaz, ha feljebb vagyunk, mint az ellenfél, nagy zakó lesz a jussa. Nem vagyok megbékélve a hangokkal, csak a meccs alatt hallhatjuk a közönség moraját, egyébként íródnak egy kriptához hasonló hangulatot áraszt.

Mindent összevetve, most már csak a játékban múlik, hogy a látványosabb FM97-t vagy a valószínűbb, részletesebb, de egy kicsit szürkébb CM2-t választja.

K.Z.

Újabb jelentős lépés, hogy halhatatlanná válják a Szerda-drukkereknél



football masters Kiadja: ESP

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

486DX266, 4MB RAM, 512K SVGA, 5B COMP

✓ Klubszinten rengeteg adat
• statisztikák • fotóalbum
X Kevés külföldi játékos • hiányoznak az európai kupák és a válogatott meccsek

81%

A Championship Manager nem egy új fiú a szakmában. Az első rész emlékeim szerint 93 tavaszán jelent meg, s már akkor két csoportra osztotta a menedzser játékok kedvelőit. Az egyik csoport élt-halt érte. Imádtá döbbenetes

tunk elcsábítani egy-egy ászat valamelyik vetélytárustól. Egy drága játékost kérhettünk kölcsönbe, sőt, szó lehet két ember cseréjéről is (persze az értékkülönböt kifizetésével). Bármelyik akciót választjuk is, először a két klubnak kell meg-

mozog, nincs lehetőségünk pénzügyi helyzetünk kezelésére (azaz sem kölcsönt felvenni, sem felesleges pénzünket befektetni nem tudjuk). Végül abba sincs beleszólásunk, hogy mikor és hogyan bővítjük a csapat stadionját.

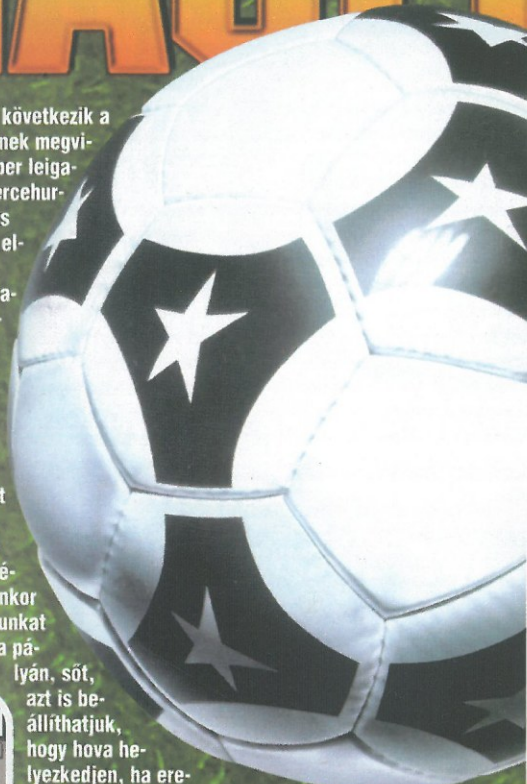
Championship MANAGER

2

96/97 UPDATES

mennyiségű adatáért, precíz beállítási lehetőségeiért, és a hetekig tartó izgalmas játékért. A másik viszont rá sem tudt nézni a programra. Gyűlölte hosszadalmas töltőgetéseit, a rengeteg várakozásért és a minden látványt nélkülöző meccsekért. Nos az EIDOS Interactive gondozásában készült 96/97-es kiadás ezeken az előzményeken nem igazán változtatott, sőt, ha lehet, még rátett egy lapáttal mindkét oldalra. Kezdjük az adatokkal. A programban a négy angol liga teljes játékosállományán kívül megtaláljuk az európai és dél-amerikai bajnokságok labdarúgóit is, sőt, rengeteg ifjúsági korú fiatalembert is. Ennek a több, mint 4.000 játékosnak természetesen nemcsak a nevét, hanem értékét és mintegy 20 tulajdonságának teljesen korrekt (értsd: az élő labdarúgók statisztikáiból összeállított) értékelését tartalmazza. Emellett a játék során folya-

egyeznie, majd következik a játékos igényeinek megvitatása. Egy ember leigazolása körüli hercehurca, az alkudozás akár hetekig is eltarthat. A következő igazán érdekes dolog a taktika. Itt temérdek előre beállított felállítás és játéktípus közül válogathatunk, s ha ezek között sem találjuk meg a megfelelőt, sajátot is készíthetünk. Ilyenkor minden játékosunkat elhelyezhetjük a pályán, sőt, azt is beállíthatjuk, hogy hova helyezkedjen, ha eredeti posztján nincs sok feladata (persze ez némi intelligenciát követel a játékostól, hiszen nem mindegy, hogy például a söprögető mikor megy előre a támadásokat segíteni). Itt egy kicsit nehézkes, hogy a nevek mellett nem jelennek meg azonnal a labdarúgók képességei, így az embernek vagy kívülről kell ismernie minden játékosát, vagy ide-



A játék kezelése elég egyszerű és egyértelmű, bár kell egy kis tapasztalat, mire az ember minden eldugott kis menüről tudni fogja, hol keresse. A grafika nem túl látványos, a szép háttérképek előtt nagy, szöveges gombokat kell nyomogatnunk. De hát ez egy ilyen típusú játékhoz pontosan elegendő. A hangokról igazán sokat nem lehet mondani. Amíg munkán-

Preston 2 **Darlington** 1

McDonald	19	Innes	77
Wilkinson	32	Atkinson injured	58
Barnick injured	35		
Attendance	17,810		

Onto the head of Wilcox!

Hiába, az osztálykülönbség ellen nincs mit tenni

matosan készíti a statisztikákat, nyilván tartja a változásokat. Így egy ideig végén pontosan tudjuk, kik szolgálták meg a beléjük fektetett pénzt, kiktől kell rövid úton megszabadulnunk, s kiket érdemes leigazolnunk. Apró átigazolás. Ezen a téren a szerzőknek sikerült tökéleteset alkotniuk, hiszen egy játékosal mindent megtehetünk, ami a foci világában előfordul. Az egész a játékospiac feltérképezésével kezdődik. Ehhez megadhatjuk, hogy milyen korú, értékű játékost keresünk, milyen pozícióra, külföldön vagy belföldön. Körülnézhetünk a szerződés nélküliek – főleg fiatalok – között vagy megpróbálha-

A programot csak annak érdemes elkezdenie, aki képes több szezon végigküzdeni az esetleges sikerért. Az első néhány évben ugyanis szinte reménytelen valami komolyabb eredményt elérni. Később azonban – ha jól megy a csapatnak – jönnek a nemzetközi sikerek, nagycsapatok próbálnak magukhoz csábítani és a csúcson felajánlják valamelyik brit nemzeti tizenegy irányítását is. Ilyenkor folytathatjuk klubcsapatunk vezetését, csak a válogatott meccsek előtt kell kiválogatnunk, melyik játékosokat hívjuk meg az edzőtáborba.

Darlington Info

Stadium: The Feethams Ground, Capacity: 7048 (1100 seats)

Manager: Tibor Temesvári

	This Month	This Season	Last Season
Revenue	111,540	1,115,400	1,115,400
Transfer Fees	17,300	173,000	173,000
Player Sales	170	1,700	1,700
Expenses	111,540	1,115,400	1,115,400
Profit	17,300	173,000	173,000

Hát a grafika itt is merült

kat végezzük, a gép többnyire síri csöndben vár. Meccsek közben viszont egész jó a közvetítés (több, mint 4 óra szöveg van a CD-n) és jó a közönség zaja is. Temesvári Tibor

kell ismernie minden játékosát, vagy ideoda lapozgathat a kezdőcsapat összeállítása közben. Eddig csupa jó dolog volt, most nézzünk néhány negatívumot. Furcsa, hogy a csapat edzőjeként semmi beleszólásunk nincs játékosaink felkészülésébe. Nem tudjuk embereink gyengébb képességeit javítani, edzéstervet összeállítani és igazából fogalmam sincs, mitől függ a játékosok erőállapota és fittsége. Szintén furcsa, hogy bár ebben a világban minden a pénz körül

Darlington

Edző: Tibor Temesvári

Ezt a meccset kontráinkkal kell megnyernünk

championship manager 2 **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486SX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Több heti szórakozás
• töménytelen adat
X Sok várakozás • hiányzik néhány fontos rész

90%



nek – pontosabban az abban tartott eszközöknek – használatát az A és a C gombok jelentik. A B gombbal ugri tudunk. Az X és a Z gombokkal lehet a gyerekek között váltogatni (ha Hannah-t már kiszabadítottuk a kalitkából), az Y-nal pedig a mozdítható tárgyakat (nyilakkal jelölt ládákat) tudjuk tologatni és húzogtatni. A jobb shift gombot nyomva tartva hősünk futni fog, a bal shifttel pedig a gyerekeknél lévő tárgyak listája fog megjelenni. Ezen a két-két keret jelöli hőseink bal és jobb kezét, azaz az éppen használatban lévő tárgyakat.



Az életre kelt biliárddákók hősünket veszik célba

ajtókat lehet nyitni. Kalandozásunk során nagy segítséget jelent majd a rovarok főnökének. Szkarabeusznak a tanácsai, akit a ládából hívhatunk elő. Többek között ő figyelmeztet minket olyan apróságokra, mint hogy a töredezett falakat kirobbanthatjuk gránáttal, továbbá a tükrök átjárókat képeznek egy másik világba. Ez a másik világ Swagman birodalmát jelenti, az igazi rémálmok sivar helyszíneit. Átlépve beléjük hőseink különös átváltozáson mennek keresztül: maguk is tüzet okádó szörnyekké válnak.

Talán meglepő, de a Chuck Rock 2 óta a Swagman az első 2D-s játéka a Core Designnak, s ehhez mérten szerencsére nem is aprózták el a dolgot. Titkos helyszínek, jópofa főellenségek várnak ránk, a játék során többfajta fegyver és va-

SWAGMAN

Titty-Totty

Freddy Krüger után szabadon a filmvászon és a videójátékokban egyaránt többfajta rémálom-hozó elevenedett már meg. Saturnon legutóbb a Nightsban kellett egy ilyen kellemetlen kreatúra ellen hadakoznunk, most pedig itt van Swagman, akivel a Core Design próbál minket ijesztgetni. A történetét tekintve egyébként a NIGHTS és a Swagman kísértetiesen hasonlít egymásra, ám a Core tagadja, hogy bármiféle ötletlopásról lenne szó, amit alátámasztani látszik az a tény, hogy a koncepció már több mint két éve kész van. Annak idején még MegaDrive-ra szánták a játékot, ám a tervekben csak mostanra lett valóság. Nézzük, hogyan is hangzik a történet!

A játékban két kisgyerek, Zack és az ikertestvére, Hannah irányítását vehetjük át. Mint mindkétnek, nekik is vannak rémálmaik, ám amit kevesen tudnak: ezeket a látomásokat az Álomhamu segítségével egy Swagman nevű csúf kreatúra bocsájtja az alvókra. Valószínűleg ezzel ők sem voltak tisztában, így eshetett meg, hogy egy késő esti éjszakán egy vers felolvasásával véletlenül megidézték a gonoszt és a csallósait. Normális esetben Swagman mesterkedéseivel szemben az Álomraj, azaz egy csoport mágikus erővel rendelkező bogár szokta megvédeni az embereket. Ők az Álomharmat segítségével



üzik el a gonosz varázst, csak hogy Swagmannek most sikerült kivonni a forgalomból mindegyiküket.

Szisztematikusan törbe csalta és bebörtönözte őket, így hőseink városkájának lakói teljesen védetlenné maradtak, s ezzel Swagman elvágta előttük az utat az ébrenléti világ felé. A gyerekek az egyedüliek, akik ébren maradtak, nekik kell tehát kiszabadítaniuk a tizenegy bogarat és a vezérüket.

A játék során nagyjából 16 helyszínen fordulhatunk meg.

A terepet felülnézetből látjuk. Voltaképpen egy 2 dimenziós maszkáló játékról van szó, ám az effajta műfaji beskatulyázás ez esetben mégsem teljesen helytálló, mivel mint látni fogjuk, tárgyakat kell felvinnünk. Ezeket a megfelelő helyen kell használnunk, továbbá a gyerekek sokszor egymást kell segíteniük (például az egyikkel ráállunk egy kapcsolóra, mire az így kinyitott ajtón átmehetünk a másikkal), egyszóval némi kaland és egy kis logikai elem is vegyül a dologba.

Nézzük akkor, mit kezdünk az irányítóval! Hősünk bal és jobb kezé-

A játéktérben csupán két kijelzőt láthatunk. Felül van az életörnk, amit a Z betűk szimbolizálnak. Minden egyes sérülés egy Z betű elvesztésével jár, s ha mindet elveszítjük, beszippant minket a talaj alatt örvénylő mélység. Extra Z betűket a pályákon levő üvegbúrákat széttörve találhatunk, valamint állandó "feltöltőhelynek" számít a hálószoba, ahol Zackék szüleinek horkolása egyfolytában termeli a Z-keket.

A másik kijelző a képernyő alján látható, ez az összegyűjtött rovarokat számlálja. A rovargyűjtemény Zacké volt, ám amikor Swagman csatló-



A zuhanyzóban egy kulcs búj meg

sai feldúlták a házat, a gyűjtemény tagjai szanaszét széledtek. Ha megfelelő mennyiséget összegyűjtünk belőlük, útjelzőként szolgálnak majd a mélység feletti átvezető "hidaknál". A legelső tárgy, amivel találkozni fogunk, az elemlámpa lesz. Ez a fegyverünk, hiszen tudva levő, hogy a sötétség teremtményei nem nagyon szeretik a fényt. Igaz, nem minden szörny ellen hatásos: a szellemek például csak rövid időre bénulnak meg tőle. A tárgyak közül legtöbbször kulcsokkal fogunk találkozni, ezekkel értelemszerűen a hozzájuk tartozó



A tükrökön átlépve a gyerekek is szörnyekké válnak

részlet áll a rendelkezésünkre. Attól függetlenül, hogy egy 2D-s játékról van szó, még franko 3D-s effektet is felvonultattak: ilyen például az életre kelt biliárd dákók, amik a magasból próbálnak lesújtani hősünkre. Aztán érdemes megfigyelni a tökéletes árnyékokat is, amik a megvilágítás szerint változnak, ha mondjuk elmegyünk egy fálya mellett. A hardcore játékosoknak pedig a misztikus hangulatot árasztó zenék sem véletlenül tűnhetnek ismerősek, hiszen ugyanaz a Nathan McCree komponálta őket, akinek a Tomb Raider zenéit is köszönhetjük.

V.Z.

swagman

Kiadja:
Eidos

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

SEGA SATURN

✓ Páros játék • remek zenék
X Gyermeteg sztori

80%

ECSTÁTICA

Szóval a múltkor ott hagytuk abba, amint a tündér közli, hogy az eddig zárva talált ajtók már nyithatóak. Az Elder szimbólum következő töredékének megszerzéséhez el kell jutnunk egy gonosz boszorkány birodalmába. Az oda vezető titkos átjáró a tündér elmondása szerint a temetőben van, de azt is megtudjuk, hogy a boszorkány ellen előbb valami védelemre lesz szükségünk. A tündér még egy fontos információt elárul: a temetőbe bejutni egy szent kulccsal lehet. A temetőhöz először is ki kell jutnunk a

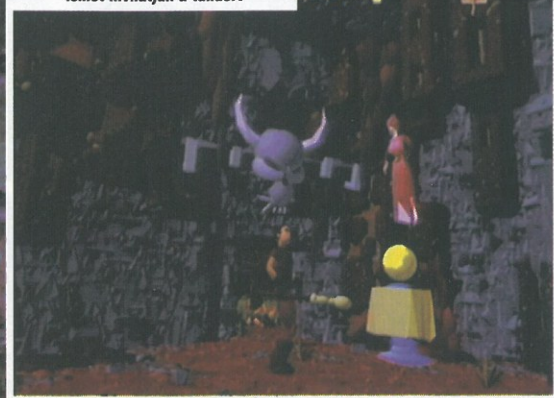
VÁRJ REÁM, S ÉN MEGJÖVÖK!

het. (A varázserőnket az Alt+Ctrl+az irányokkal tudjuk használni). A kriptában egyet menjünk előre, forduljunk jobbra, majd a következő elágazásnál lefordulva el is érkezünk a keresett páncélhoz. Amikor megpróbáljuk felvenni, a terem ajtajai lecsukódnak, és egy varázslóval kell megküzdenünk. Ha sikerrel járunk, miénk a páncél, és az ajtók újra fel-

szimbólum újabb két darabja már igen közel van, de az elátkozottak falujába még ne merészkedjünk. A harmadik töredék valóban nagyon közel van: ahogy kilépünk az épületből, jobbra egy kis heugróban meg is találhatjuk. Szintén egy jobbra nyíló úton juthatunk

majd el az említett faluba, de – ahogy a tündér is mondta – még nem vagyunk felkészülve a belépésre. Inkább keressük meg a sötét erdőséget, ahol egy tisztásra lyukadunk ki. Itt egy seregyi amazon fog ránk támadni. Ha végeztünk velük, a szemben lévő szoborarc mögül egy barlang bejárata tárul elő. A barlangban meg kell küzdenünk a veszélyes boszorkánnyal, akinek a gyűrűjével a továbbiakban egyetlen zárt ajtó sem marad előttünk. Mielőtt azonban az itt lévő teleponton keresztül visszatérnénk a temetőbe, nézzünk vissza a tisztásra, hiszen a tündér két töredékről beszélt. Kilépve a barlangból a fák között meg is pillanthatjuk a negyedik töredéket, amit most – hogy már kinyírtuk a boszorkányt – nem véd semmi, tehát fel is vehet-

Miután felvettük a negyedik töredéket, ismét hívhatjuk a tündért



jük. A barlangban a gömbbel ismét megidézhethetjük a tündért.

AZ ÖTÖDIK TÖREDÉK

Ezúttal egy veszedelmes varázslót kell felkeresnünk, aki az egyik vártorony tetején tanyázik. A további küzdelmekhez szükségünk lesz a páncélzatára, és mellesleg a tündér szerint a közelében lesz az ötödik töredék. Miután mindezeket megtudtuk, a teleponton keresztül a temetőbe jutunk, aminek a telepörtjába visszalépvén a várkertbe lyukadunk ki. Ugyanígy folytatva a telepörtálgatást az egyik torony aljába érkezünk, innen menjünk ki, és másszunk fel arra a várfalra, ahol a szalmatejös házat előzőleg felkerestük. Ahogy kiérünk a várfal tetejére, jobbra egy lépcsőt fedezhetünk fel a bástya fala mellett, ami viszont tele van szörva bombákkal. Ezeket gondosan kikerülgetve egy kék ajtóhoz érkezünk, amit a gyűrű birtokában kinyithatunk.

Belépve a bástyába két pokolfajzatot kell visszaküldenünk a túlvilágra, majd közvetlenül a kék ajtó melletti átjárón keresztül folytassuk az utunkat. Ha minden igaz, egy hatalmas terembe jutottunk, benne lépcsőkkel. Innentől fogva csak felfelé kell haladnunk, tehát a következő szinteken ne álljunk meg; mindaddig menjünk felfelé, ameddig csak tudunk. Legfelül egy amulettet találunk, amit azonban valami varázslat védelmez. Az egyetlen lehetséges ajtón óvatosan lépjünk ki, ugyanis a várfalon kívül szédítő mélység felett egy rövid kis platformon találjuk magunkat, és innen nyílik egy ajtó a szomszédos bástya felé. Az ajtó mögött egy telepört vár ránk,

A gyertyatartóra csapva az oltár odébbgördül...



várból. A várkapu csörlőit az udvaron lévő rácsos kapu mögött találhatjuk, tehát valahogy fel kéne húznunk a rácsot. A megoldás azon ajtó mögött lesz, amely előtt a rothadás-pocsoolyák vannak. Ezen az ajtón csak akkor léphetünk be, ha a szemközti nagyterem bejárati kapuját már kitértük. Tegyük tehát így, majd ugorjuk át a pocsoolyákat. A szűk szobában egy szoborfejre lesznünk figyelmesek, erre ráútvé nyissuk fel a rácsot, aztán a rács mögötti csörlőkkel eresszük le a várkaput.

A várból kilépve rögtön forduljunk be hősünkkel jobbra a bozótosba, így – a sziklás faltól nem eltávolodva – hamarosan rá is lelünk a temető kapujára. Hllesszük a csontvázról elhozott kis keresztet a kapu zárjába, és máris továbbmehetünk.

Itt egy kis kápolnára bukkanunk, ahova most még ne lépünk be, előbb menjünk hátra a kriptához. Időközben ránk fog támadni egy kutyaszzerű lény. Tapasztalataim szerint ő teljesen sérthetetlen, ezért ne küzdjünk vele, hanem meneküljünk. (Talán érdemes felkeresni az erdőben a láthatatlanság elixírt az egyik ládában, ami épp hogy kitért a kriptáig.) A temető egyik fala mögött egy maximum varázserő-tekercset találhatunk, ez valamelyest segít-

ahol a szenteltvízzel rögtön gyógyíthatjuk is magunkat. A szenteltvíz-tartónál is érdekesebb viszont a baloldali gyertyatartó, amit ha elferdítünk, a félregördülő oltár alól előbukkan a keresett átjáró. A föld alatti folyosó végében egy létra vár ránk.

Kiérve a napvilágra újra megidézhethetjük a tündért, aki közli, hogy a

A kútba az erkélyről kéne leugrani



CA II

A kutyaszerű lények elől meneküljünk



ami felvisz minket a torony tetejére. Ott végül szembenézhetünk a Keresett varázslóval, illetve előbb még néhány csatlósával is. Ha végeztünk a mágyussal, ne felejtjük el felvenni a páncélzatát.

Térjünk vissza most a várba, ahol most már felvehetjük az amulettet, utána pedig egy szinttel lejjebb, a teleport alatti szobában a szimbólum ötödik darabját. Folytassuk utunkat felfelé a következő szintre, és lépünk ki a koponyás kapun. Keressük meg a lépcsőt, amelyen keresztül egy szomszédos bástya tetejére mászhatunk át, és ott ismét hívjuk segítségül a tündért.

A HATODIK TÖREDÉK

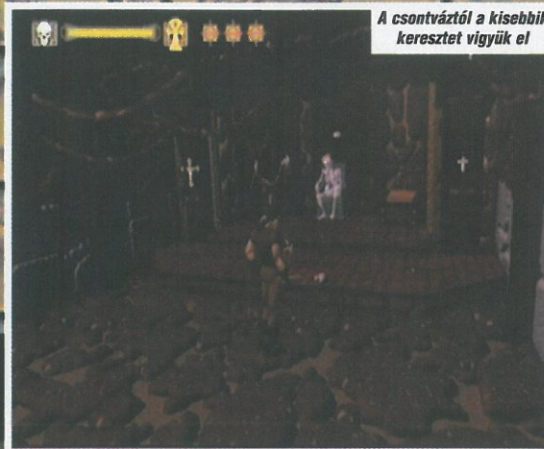
A tündér szerint a páncél birtokában már Jemerészkedhetünk az elátkozott faluba, az amulett segítségével pedig akár fel is szabadíthatjuk a helyiséget a varázslat alól. Ha ez sikerül, számíthatunk a hálás falubeliek segítségére, hogy eljussunk a végső helyszínre, a Sötét Toronyba – ami mint kiderül, nem is csak a nevében sötét.

A teleporton keresztül az erdőbe jutunk, ahol vegyük az utunkat a falu felé. Mielőtt azonban bemerészkednénk, feltétlenül mentsünk állást, ugyanis ha nem sietünk, ismét néhány sérthetetlen lény fog az életünkre törni. Gyorsan keressük fel a falu közepén a kutat, amibe valahogy le kéne másznunk. A kút szegélyén sajnos nem tudjuk átdobni magunkat, ezért egy hosszabb utat kell választanunk: menjünk be a szomszédos házba, és annak az emeleti balkonjáról ugorjunk le a kút szegélyére. A kút aljából nyíló teremben semlegesítsük az amulettünkkel a varázslatot, s visszamászva a felszínre, máris konstatálhatjuk ténykedésünk eredményét. Néhány helybéli még mindig nagyon zaklatott, ám azok akik nyugalmasan üldögélnék, szívesen útba igazítanak minket,

csak eléjük kell állnunk. Ha mindig az általuk mutatott irányba megyünk, egy hegyi ösvényhez, majd két házhoz jutunk. Az egyikben trófeák láthatóak, ebben suhintsunk oda a kitömött medvének. Hallhatjuk, hogy valami történt, méghozzá az, hogy a szemközti házban kialudt a tűz, és

így felvehetjük a tűzhely mögött lógó lámpást.

A falu templomába ellátogatva a tündértől megtudhatjuk a további teendő



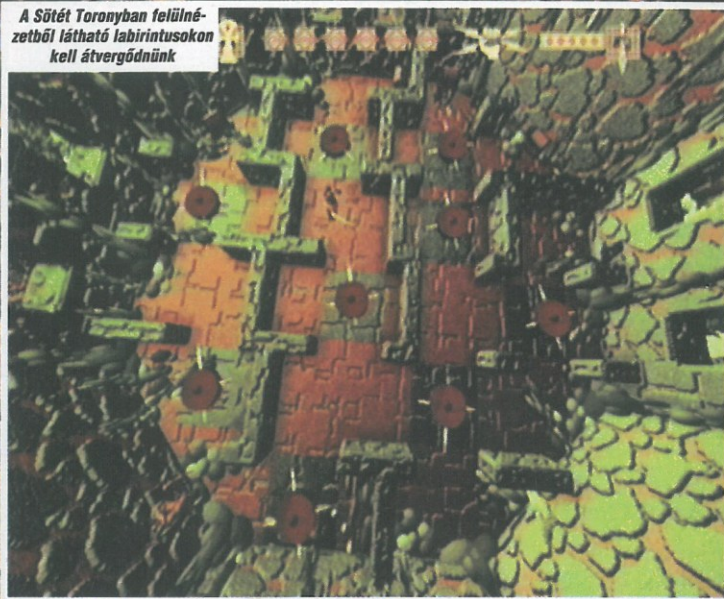
A csontváztól a kisebbik keresztet vigyük el

két: a közeli erdőben kell kutatnunk a Sötét Torony bejárata után. Követve a tanácsát, csakhamar eljuthatunk a bejárat nélküli toronyhoz, mellette pedig valami romhoz. A rom közepén lévő teleport egy föld alatti járatba repít minket, amin keresztül a szomszédos hegyoldalba fogunk kilyukadni. Alig pár méterre emberünkől egy másik lejáratot pillanthatunk meg. Ugráljunk át a lépcsős hegyoldalra, mire egy újabb teleporthoz, s azon keresztül egy újabb barlangba jutunk. A barlangban egy varázsló likvidálása után felvehetjük a hatodik töredéket, és ha felvettük már a lámpást, a kockaköves teleporton keresztül elérkezünk végre az ominózus Sötét Toronyba.

A HETEDIK TÖREDÉK

A toronyban azonnal mentsünk, inentől fogva ugyanis szinte másodpercre ki van számítva az időnk! A torony nyolc szintből áll, és az összes szintre csupán egyetlen homokórányi időt kapunk. Az első hét szint felülné-

A Sötét Toronyban felülnézetből látható labirintusokon kell átvergődnünk



zetből látható: egyre nehezedő labirintusokon kell keresztülvágnunk, ahol a továbbvezető teleportok elérése a cél. Ez önmagában még nem is lenne nehéz, ám a teleportokat erőpajzsok őrzik, amiket a ládákból előkerülő kulcsokkal tüntethetünk el. A ládák nagy része viszont szintén védve van, magyarul mindig az éppen védetlen ládát kell felkeresnünk, amivel eltüntethetjük a pajzsot a következő láda előtt, és így tovább, egészen a teleportig. A dologban további nehézség, hogy utunkat csapdák és ellenfelek is nehezítik, és némelyik láda beugratásként csupán élet-italt rejt magában. Azt javaslom tehát, hogy először mindig dolgozzuk ki a legrövidebb útvonalat, és utána

viesszátöltve az állást elsőre vigyük át az adott szintet, s persze ezután ismét mentsünk. A torony hetedik szint-

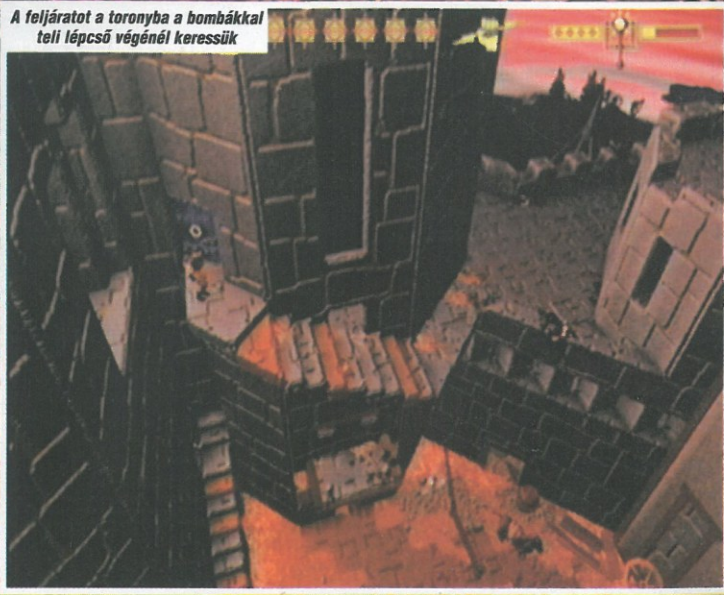
jén a ládákat felnyitogatva végül rálelünk a két utolsó tárgyra: a hetedik töredékre, és a tekercsre, ami leírja a darabok egyesítésének a mikéntjét. Az itteni teleport már egyenesen a végső küzdelem helyszínére repít minket, tehát készüljünk fel lélekben a nagytudású Fővarázslóra...

Ha sikerrel járunk, kiszabadíthatjuk a kedvesünket, és élvezhetjük a boldog végkifejletet. Hozzá kell tennem azonban, ha szigorúan csak a leírásban említett dolgokat teszitek meg, nagyjából csak 50 százalékos lesz a teljesítményetek. Hogy miért? A kastélyban például egy könyv segítségével az egyik könyvespolc mögött egy titkos járatot nyithattok meg a kínczókamrák felé, vagy többek között a börtömről sem tettem említést, aminek a celláit végigjárva, s ott összegyűjtve a kulcsokat, és minden ajtót kinyitva egy kisebb kincstárba juthattok. Ezekben a termekben és még több tucat más helyen egy nagy halom kincset szedhettek össze, ám hogy mi lesz a jutalmatok, ha az összeset begyűjtitek, az maradjon meglepetés.

V.Z.

(A borongós szibériai tajga hangulatát idéző főcím annak köszönhető, hogy az Ecstatica II májusban fog megjelenni.)

A feljáratot a toronyba a bombákkal teli lépcső végénél keressük



SZERESSÜK EGYMÁST, GYEREKEK!

Miért nincs egy olyan játék, ahol mérőföldnyi távolságról lehet lelőni valakit? – hangzott el a kérdés mindössze alig egy évvel ezelőtt a Shiny Entertainment irodájában. A kérdés nem maradt költői, mert máris itt tarthatjuk a kezünkben a "választ", az MDK-t. Egy év bizony

szab határt. Egy tágas terep megjelenítése ugyanis nagyon sok poligont emészt fel, s mivel az egyszerű kirakható poligonok száma a sebesség függvénye miatt véges, ezt az eddigi játékokban úgy oldották meg, hogy a távolabbi tárgyak a ködbe vésztek. Fogalmam sincs, hogy az MDK-ban

és kilépve rajta egy hatalmas téren találjuk magunkat. Ha jól körülnéznünk, a távolban egy torony tetején alig pixelnyi méretű valami mozog. Felcsatoljuk hát a sisakunkra az amúgy normál géppisztolyként funkcionáló fegyverünket, s mindjárt profi orvlövészként érezhetjük magunkat. A távcső segítségével az apró pixelből nyomban egy robot alakja bontakozik ki, majd tovább közelítve még azt is megfigyelhetjük, hogyan fest az ellenfelünk ábrázata. Aztán tüzelünk, természetesen. Újabb fantasztikus dolgot tapasztalhatunk: a sisakunkon belül három kisebb képernyő is helyet kapott, amiken a kilőtt lövedékek útját követhetjük nyomon. Előfordulhat, hogy például mellétrafálunk, de a kis képernyőn azt is láthatjuk, hogy pusztá véletlenség-ből eltaláltunk valami mást...

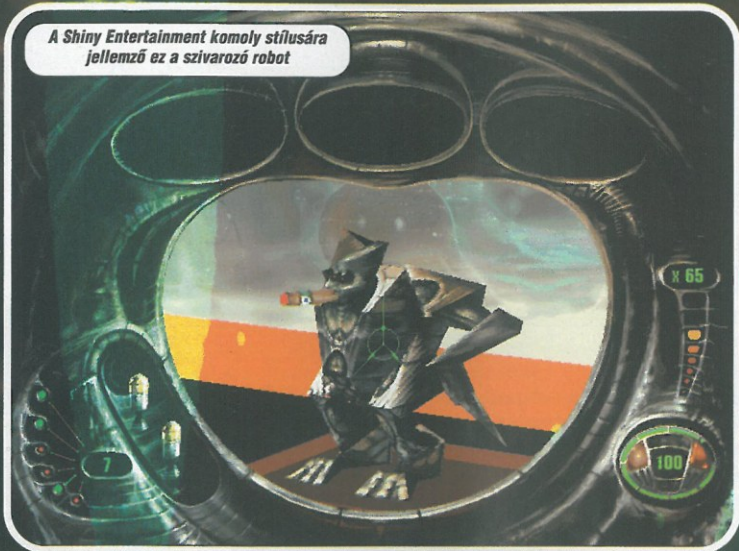
Az Earthworm Jim szellemi atyjai a pihent agyú alapsztó rival ezúttal is hűek maradtak önmagukhoz. A történet egy jópofa, ám kissé szórakozott tudósról, és a segédjéről szól, akik ötnapos kutató útra indulnak az űrbe. A kutatás gyors eredménytelenséggel jár, de mivel a doki nem akar nevetségessé válni a kollégái előtt, úgy határoz, hogy addig odafent marad, amíg fel nem fedez valamit. Az elkövetkezendő években a doki találmányai sorra kudarcot vallanak, kivéve Bonest, a genetikailag tervezett munkakutyát. Igaz, ez sem tökéletes alkotás: véletlenül hat lába sikeredett, és egyébként is túlságosan sok intelligencia szorul belé. Ennek következtében hamarosan meg is tagadja a munkát. A várt felfedezést az 1998-as év hozza meg, amikor a galaxis egy távoli pontján furcsa elektromos zavar tűnik fel. Az örvény egy év múlva érkezik el a Földhöz, és akkor kiderül, hogy nem pusztán szimptá zavarról van szó, hanem agresszív szándékú idegen lényekről. Az "Örvénylovások"

gigantikus, gördülő bányavárosai letarolják a Föld legnagyobb településeit, az emberek védelmi rendszerét pedig szétzúzzák.

Immár csakis hőseinktől függ a Föld sorsa. A doki új eszközöket és új fegyvereket kezd el barkácsolni, amelyek remélhetőleg most az egyszerű nem mondanak csütörtököt. Mivel az új páncélruha nem megy rá a hatlábú kutyára, a doki meg már túl elemelt korú a harchoz, a Kurt névre hallgató segédet választják meg a Föld megmentőjének...

Kurt bőrébe bújva 6 gördülő várost

A Shiny Entertainment komoly stílusára jellemző ez a szivarozó robot



nagyon kevés egy játék fejlesztésére, főleg akkor, ha a minőséget sem hagyolják el. Ezért nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a játék alkotói kész csodát vittek véghez.

Mindaddig ha 3D-s akciójátékról be-

hogyan sikerült ezt a problémát áthidalni, de az tény, hogy a legtávolabbi tárgyak is tökéletesen képen vannak. No persze az alapötlet kivitelezéséhez ez nélkülözhetetlen is volt, hiszen hogy a fenébe célozzunk be

A robotok kidolgozottsága egészen aprólékos



széltünk, mindenkinek ugyanaz a formula jött be a képbe: 3D-s texture mapped folyosók, bennük itt-ott ellenfelek – egyszerűen egy Doom-klón. A Shiny Entertainmentnél azonban úgy gondolták, hogy amikor mondjuk egy labirintusban csak azért kell órákig bolyongani, mert egy eldugott kapcsolót véletlenül nem vettünk észre, az inkább frusztráltságot okoz, mintsem izgalmat. Az ilyen elakadásokat elkerülendő tehát fogták a főhőst, és lineárisan megoldható pályákra helyezték, a folyosókat pedig hatalmas termekkel, illetve szabadtéri területekre cserélték le. A konvenciók efféle felrúgása persze lehet, hogy már más cégnek is eszébe jutott – de más dolog elgondolkozni valamin, és megint más kivitelezni. A szabadon szárnyaló képzeletnek általában a rendelkezésre álló technika

valakit, ha még nem is látjuk? A végeredmény a következőképp fest: futunk egy folyosón, feltáruul egy zsilip,

Mivel itt az ablaküvegek golyóállóak, a szellőzőcsatornákon keresztül, gránáttal próbálkozunk



MURDER

kell leállítanunk. Ennek a módja mi más is lehetne (?!), mint hogy kilőjük a sofőröket. Először mindig az úrból fogjuk megközelíteni a városokat. Az ejtőernyős ugrásnál csupán annyi lesz a dolgunk, hogy kikerüljünk a rakétákat, és elkapjuk a Bones által már korábban kidobott ejtőernyős löszereket. A leérkezés után jönnek a már említett 3D-s pályák. A legkülönbözőbb típusú robotok támadnak ránk: némelyik csak a távolból lövöldöz az irányunkba, némelyik viszont ordítva rohan felénk, hogy agyoncsapjon minket. Aztán ott vannak még a tankok, és az úrréplők, szóval unatkozni nem fogunk. Bár a játék készítői nem fűztek kommentárt a címhez, egyes feltételezések szerint az MDK annyit tesz: Murder Death KIH, szóval a lényegét ebből már mindenki kiszűrheti. Noha a pályák megoldása lineáris, azért bőven akadnak

megoldásra váró, elgondolkodtató feladatok is. Ezek bonyolultságát szerencsére nem vitték túlzásba, például sosem kell visszamennünk a pálya legelejére valamiért – a megoldást mindig a probléma helyén kell keresni. Hogy egy példával is szemléltessem: az egyik pályán egy lőtérre kerülünk, rajta hatalmas ágyúkkal, mögöttük üvegfallal. Hogy mit kell csinálni? Nos, ráugrani arra az ágyúra, amelyik hátra van húzódva, és ezt meglovagolva (azaz sorozatosan el-sütve) ki kell törni az üveget.

felel meg, a speciális bombákat pedig az Enterrel tudjuk hajigálni. Ha már több speckó van nálunk, a [J] jelekkel lehet szelektálni közülük, és ugyanígy lehet az orvlövész löszerek közül is válogatni. A távcsövön keresztül a robotok fejét kell becéloznunk, amikre az A/Z gombokkal tudunk ráközelíteni. Vigyázzunk, mert célzás közben nem tudunk mozogni, tehát ha ilyenkor észrevesz minket az ellenség, emberünk könnyű prédává válik. Lehetőség van persze a Doomból már ismert oldalazásra is, ezt az X+az irányokkal, vagy a vessző és a pont billentyűkkel tehetjük meg. A hatalmas terep miatt a futást (Shift) fel-

tétlenül érdemes használni, amit CapsLockkal állandósíthatunk. Sokszor lesz szükségünk emberünk ugrótudományára is (Alt), hiszen a pályákat néhol a Tomb Raidert megszégyenítő ugrálós részek tartikják. A második városban például tükröződő üvegplatformokon kell átugrálnunk, miközben egy robot lövöldöz ránk, s még egy hatalmas lengőszűl is a mélybe akar taszítani minket. Ha a levegőben Altot nyomunk még egyszer, hősünk az ejtőernyőjét fogja kinyitni. A játék közben az F3-mal lehet állást tölteni, de menteni sajnos csak a küldetések teljesítése után lehet. Kilépni a játékból az Esc-pel, vagy az F10-zel tudunk, az F11-gyel a fényerősségen állíthatunk, végül az F12-vel az Options képernyőt hívhatjuk be. Az extra fegyverek használata a legtöbb esetben magától értetődik (a nukleáris bombát például a sugárveszélyt jelző táblánál kell robbantani), de két speciális fegyvert azért megemlítenék. Az egyik a World's Most Interesting Bomb, ami a

névéhez méltóan valóban a világ legérdekesebb bombája: az ellenfelek odasereglenek köréje, és ilyenkor az Enter újbóli megnyomásával robbantjuk. A másik a Bones AirStrike, amit az orvlövész módban lehet aktiválni: a kívánt pontra irányítva a célkeresztet Bones-t hívhatjuk segítségül, aki a célpont felett kisebb szőnyegbombázást hajt végre. A pályák tervezői nem igen fogták



A magasból bombázni felettébb szórakoztató dolog

vissza a fantáziájukat. A szokásos mázskáláson kívül vannak felfelé fúvó ventilátorok, amiknek a szelét az ejtőernyőnkkel foghatjuk be, aztán vannak csúszdázós részek, sőt, az egyik városban még a snowboardozásnak is hódolhatunk. Néhol az ellenség járgányait is elfoglalhatjuk: az egyik kedvenc részem például az,

tölti be, az akció nem áll le egy másodpercre sem. Az ellenfelek kidolgozása is prima, még közelről is alig pixelesednek be, és mondanom sem kell, hogy azok is 3D-s figurák. Csak a saját hősünk nem poligonos, ezért talán az ő animációja az egyetlen dolog – noha gyönyörű prerenderelt mozgásról van szó – ami egy idő



Ha felvettük a kutyafej lkont, légi támogatást kérhetünk Bones-tól

amikor egy panel segítségével repülő tudunk hívni, majd madártávlatból lehet lebombázni a gyanútlan robotokat. Minden város végén egy főellenség tanyázik, aki leginkább az életerejében tér el a többiekétől. Ha sikerül az idegeneket kifüstölnünk, a városok megállnak, és az örvényen keresztül ahogy jöttek, úgy el is távoznak.

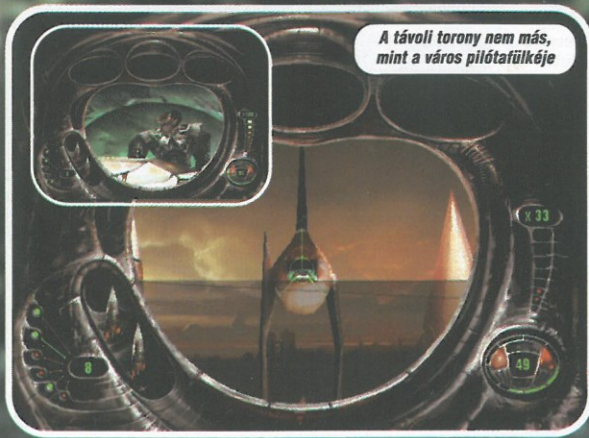
Nagyon csíptem az ellenfelek intelligens viselkedését. Amíg nem vesznek minket észre, egymás között társalognak a maguk idétlen elektronikus nyelven, de amint egyikük megpillant minket, hangos kiáltással hívja harcba a többieket. Állati jópofa az is, amikor először eltaláljuk a kormányzással elfoglalt sofórt: meglepetésében gyorsan előkapja a távcsövet, és nyomban végigpásztazza a terepet. Látványt tekintve tehát merem állítani, hogy a Shiny Entertainmentnek még a Quake grafikai rutinjait is sikerült felülmúlni. A maximálisan kirajzolt terepet változtatás texture borítások lepik el, nem is szólva a más PC-s játékokban nem sűrűn tapasztalt átlátszó poligonokról. Annak következtében pedig, hogy az óriási arénákat és termeteket a gép az összekötő folyosók alatt

után monotonná válik. Amúgy viszont az egész játék olyan, mintha egy mozi néznénk! A lövések zajai, a robotok hangjai, a dübörgő robbanások, és a fűtülő bombák mind sztereóban szólnak, a dinamikus zene pedig az adott rész hangulatától függően változik. Ezt a játékot tényleg látni kell!

V.Z.

Utunk során alapvetően kétféle módon írhatjuk a robotokat: hagyományos Doom-stílusban magunk előtt látva Kurtot, illetve a Space-t lenyomva lesből tüzelve. Tűz gombnak a Ctrl

A távoli torony nem más, mint a város pilótafülkéje



mdk

Kiadja:
Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P60, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Az újszerű koncepció tökéletes kivitelezéssel párosul
✗ Ritkán lehet menteni • nincs többjátékos üzemmód

94%

Van egy találó magyar szó, amely kitűnően jellemzi e játék stílusát, hangulatát, kinézetét stb.: ez a diló. Azt hiszem ezzel teljesen kimerítettem a játék hangulati leírását – ugyanis ilyen eszement, idétlen környezetben játszódó programot még nem láttam, pedig már megértem egyet s mászt ebben a műfajban. Borjúszemekkel tűzdelt neonszínű szívek, négykezü majmok, hatszemű démon-mesemondó nagymamák, zöldfejű gyerekek és hasonlók. Ez a Nine környezete. Szerintem az alkotók LSD hatása alatt ötlöthettek-hatolhatták ki a helyszínek borzadályait, de aki kedveli a teljesen elferdített, a valóságtól igencsak távolra rugaszakodó játékokat, azoknak igazi csemegeben lesz részük: a kalandelemekben bővelkedő programban agytörő és agymosó feladatok tömkelegével találkozhat a vállalkozó szellemű játékos.

Először menjünk a főbejárathoz, kopogtasunk be, mire előbukkan egy igazán fura szerzet: játékrepiülővel száguldozó borostás, szivaros fazon. Kérésére valami kódot kell beírni a kaputelefonon – elő a játék dokumentációjával, s keressük meg a szép hosszú kódot. Bent nyissuk ki a kaput, kapjuk el a Monaclet, aminek a segítségével a nagyterembe kerülünk. Másszunk fel a kazán jobb oldalán levő létrán, kaparintsuk meg a CD-t és helyezzük be a létra bal felén található üres CD tok-

egyelőre működésképtelen Muse szerkezet található (műszaki rajz az ajtó másik felén). Irány vissza a nagyterembe, ott álljunk a vízvezető elé, ahol a piros kar kilátzik. Húzzuk meg, s menjünk át a hídon az orgonáig. Leszünk bele a kottába, majd játszunk le a megfelelő sorrendben a hangokat, mire a két Tiki félisten jókedvre derül, így bemehe- tünk a dobok szobájába.

A dobos szobából lépünk a következő helyiségbe, ahol nézzük meg a színes jeleket, s jegyezzük meg, hogy melyik hányat villog. A macskás képre kattintva egy gitáralkatrészt csodálhatunk meg, amit nem árt megjegyezni. Térjünk vissza az előző szobába, ahol is rakjuk sorba a maszkokat a falon úgy, hogy minden következő maszk legyen valamiféle kapcsolatban az előtte állóval (például nagy szem, szarvak, fogak stb). Ha minden rendben, egy színes maszkosor lesz az eredmény, amit jegyezzünk le, és állítsuk be a másik szobában álló wurlitzeren. A lejátszó túje ki-



helyezni. A művelet után térjünk vissza a wurlitzeres szobába és lépünk be az ajtón. Menjünk be a faliszőnyeg mögé, ahol a kameraállítók találhatóak és irányítsuk mindhárom a trónszékre. Most huppanjunk bele a királyi ülőalkalmatosságba, és nyomjuk meg a piros gombot (úgy tűnik, ebben a játékban különös hangsúlyt fektettek a piros gombokra és karokra), majd olvassuk le a megjelenő jelhez tartozó betűt. Az egyik faliszőnyeg mögött van egy szerencsekerék. Ezt forgassuk úgy, hogy az imént látott jel-betű páros jöjjön ki. Az ajándék

Ő Salty, a játékrepiülőbe bíjt inas. Olykor hasznos tanácsokkal szolgál!



A játék felépítésére nem érdemes sok szót vesztegetni: szokásos point and click játék, egyszerre egy tárgy lehet a játékosnál. Ctrl+M-mel léphetünk be az igen sajátos opciós menübe, ahol a hold jelképezi a beállítások pontot. Mi az, amit mégis el kell mondanunk róla?

A ray trace lányok egyre csinosabbak



Windows alá írták, 256 színű ray-trace keverés a ma már szokásos jó minőségű hangokkal. Ami kurióznak számít, az az, hogy Robert de Niro "rendezte" a játékot. (Hm... talán nem ártott volna más témát választania, ha már mindenáron kamatoztatni akarta számítógépes rendezői kvalitásait. Például egy 'Taxisofőr'-nek jobban örültem volna.) Az sem mellékes körülmény, hogy Isadorának Cher, az ismert énekesnő kölcsönzi a hangját. A gonosz ikrek pedig az Aerosmith két énekesének hangján szólnak meg. Egyszóval néhány szupersztár neve felkerült a Credits listára...

Ami senki ne feledjen a játék alatt: a kottarészleteket jegyezzétek le pontosan, mert nagy szükség lesz rájuk a játék végén. Tehát:

ba. A CD tok mögött – ahogyan minden rendes házban – egy olajcsap lapul, amit tekerjünk el. Ezt követően álljunk szembe a kazánal, tekerjük meg a vörös kereket, majd nyomjuk meg a piros gombot. Amikor a kijelző 7-et mutat, rántsuk le a piros kart és... és? Körülbelül a kazánal szemben a két lépcső között található egy vízvezető, amit a piros karral lehet kinyitni – tegyük meg néhány másodpercre, majd vegyük fel a hátunk mögött lévő érmét. Keressük meg Isadora masinériáját és dobjuk be az érmét. Törekedjünk felfelé – ez esetben az Isadora melletti létrán, aminek a tetején egy remek hang-memória puzzle várja a kirakós játékok kedvelőit. A helyes megoldás jutalmául megnyílik egy ajtó, ami mögött az

zére a miénket. A mozgójárda irányja megfordult, és így már bemehe- tünk a terembe, ahol a gramofont állítsuk a 13-as számra. Erre megje-

Egy röpké felvétel a megnyerés boldog pillanataiból



egy egér, melyet a szerencsekerék aljában vehetünk át. Ezt az egeret vigyünk a cicás faliszőnyeghez, és adjuk a macskának. A faliszőnyeg mögé lépve igen érdekes helyszínre keveredünk. A feladatunk itt megtalálni egy bársekrelynyt, amelyből vegyünk magunkhoz az üveget és vigyük el az

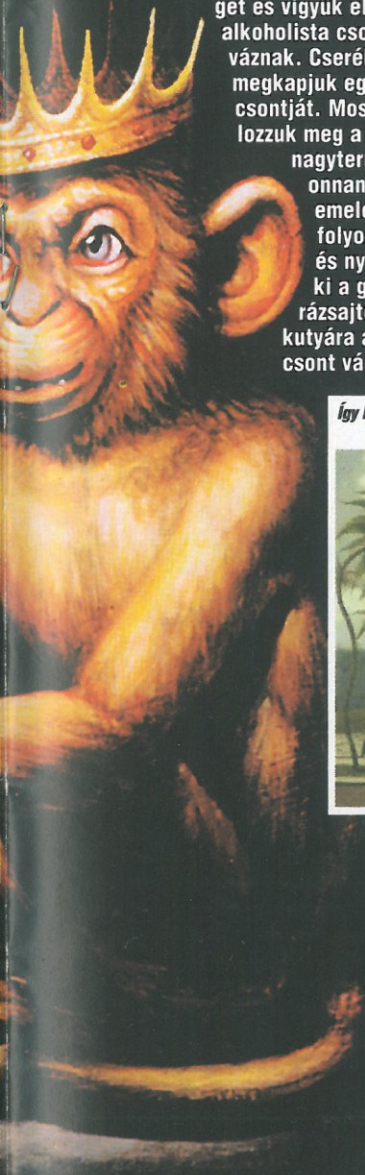
alkoholista csontvázhoz. Cserébe megkapjuk egyik csontját. Most cellozzuk meg a

nagytermet, onnan az emeleti folyosót, és nyissuk ki a garázsajtót. A kutyára a csont vár, re-

pul, amit jegyezzünk le, majd szólítsuk meg az itt rostokoló robotot. Ezután autóverseny következik, amire a leglassúbb autót válasszuk, s verseny alatt csak tehenkedjünk rá az egérgombra – előbb-utóbb nyerünk. A győzelem után lépünk ki a versenyből és vegyük ki az üveges szekrényből a gyűjtőgyertyát, a robot ajándékát. Vigyük el a Muse gépezethez, helyezük bele, majd térjünk vissza a garázsba. Ugyancsak a szekrényből szerezzük meg a fogaskereket, majd nézzünk le és mászunk le a lyukba. Az alkoholista csontvázhoz kötünk ki. Mindenek előtt keressük meg a koponyát, amely előtt feladat vár ránk. Kattintsunk az előtte lévő szerkezetre, helyezük be a hiányzó fogaskereket, majd úgy toljuk, forgassuk a fogaskereket, hogy középen 12 lila pötty legyen (ehhez az 1., 3., 4.,

fehér ajtón át, és menjünk a labdagéphez. A tartókat úgy kell forgatni, hogy végül a labda alul kiessen. Ha ez megtörténik, jutalmunk egy újabb kottadarab. Ezután térjünk be a faliszőnyeges szobába és kattintsunk a gitáros szőnyegre. Egy gitár kell összeraknunk, amely darabjainak képét az előző szobában lévő macskakép mögött, az emeleti fo-

orgona tetején ülő majom 4 érmét ad. A kék érmét az Isadora gépbe bedobva egy kulcsot kapunk, ami az emeleti folyosó elején lévő ajtót nyitja. Egy kis fejtörő után egy ládában a felvonó kártyájára lelünk, melyet a felvonó kezelőpanelébe behelyezve immáron az alagsorba is lejuthatunk. Itt egy kis patkányvadászát következik, ami akár néhány



Így kezdődtek az alkotók LSD-s látomásai



2. sorrend segített engem). Legjobb, ha most megkeressük a bársekrelynyt és magunkhoz vesszük belőle a húrokat, s csak ezután lépünk be a koponya szájába, ami mögött egy gitárszoba található. A díványon ülő gitárnak adjuk át a húrokat, majd hangoljuk fel a gitáros faliszőnyeg mögött talált beállításhoz megfelelően (EAG-DBE a megfelelő hangolási sorrend a gitáryakon felülről lefelé). A dobozból vegyük magunkhoz a hangvillát, menjünk át a fehér ajtón és vigyük a hangvillát a Muse gépezetbe. Térjünk vissza a terembe a

ánk pedig a felfedezés öröme. Az autóban egy újabb kottarészlet la-



Íme a legutolsó és legidegteremtőbb puzzle egész kellemes környezetben

Gyermekkorunk álom-macája hatalmas egy szivarral a szájában



doboz nyugtatónkha is kerülhet. Ha tiszta a terem, az eltorlaszolt ajtónál forduljunk jobbra, és vegyük magunkhoz a monacle-t. A helye természetesen a Muse szerkezetben van, ami működés helyett felrobban. Köveskük az ikreket, hajózzunk át a csatornán, kattintsunk mindenre amire csak lehet – a villogó zöld fény a zöld színhez tartozó számot fogja jelezni (A

színtárcsa és mellette a

villogó a wurlitzeres terem bal sarkában van, és a zöld színnek ott nem volt megfelelője a villogó tárcsán). Ami most jön az már szinte a vég – szintén az orgonánál – ahol szükség lesz minden képzelőerőre, hogy megtaláljátok az elveszett hangot.

Koronczai Gáspár

9

Kiadja:
GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOVA

486.66, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD, 5B, WIN95

✓ Abszolút egyedi • film- és
rocksztárok munkája
X Hangkártya nélkül nem megy •
egy átlag embernek már túl debil

76%

lyosó mikrosütőjében és a lépcső tetején található (ha már kettőre emlékszünk, a harmadikat gyorsan ki lehet találni). Ha minden rendben, bent egy biztosító tulajdonosai leszünk, pontosabban lennénk, ha nem csórnák el a gonosz ikrek előlünk. A szemközi szőnyeg mögötti – az előzőekben "érdekes hely"-ként emlegetett – szobába kell átmennünk, ahol a bärpult mögött ráakadunk egy bőröndre és benne az eltulajdonított cuccra. Menjünk vele a Muse gépezethez, helyezük bele, majd fordítsuk lépteinket az orgona irányába. Na, most egy idegölő feladat vár, amely játékonként változhat. Az eddigi kották és az orgonán lévő kotta segítségével ki kell következtetni, a billentyűk milyen ABC-betűknek felelnek meg. Ez el fog tartani egy darabig (legjobb pontosan lemásolni a kottákat vagy a print screen gombbal kilopni a játékból). Ezt követően le kell játszani a kották szerinti hangsort, s ha ez megfelel, az

Sokszáz évvel napjaink után járunk. Ismét hidegháború van kialakulóban. Ezúttal azonban már nem csak a Föld sorsáról van szó, hanem egész naprendszerük jövőjéről, és immár nem csak ember és ember között folyik a versengés, hanem négy roppant

vételéért. Az Emberek és a Scorpok között pattanásig feszült a helyzet, főleg, miután híre ment, hogy a Scorpok állítólag kifejlesztettek egy genetikailag megtervezett gyilkológépet, a G-NOME-ot. Bár egyelőre még keveset tudni a projektről, annyi már bizonyos, hogy a G-NOME egy emberi eredetű lény. Ha ez nyilvánosságra kerül, az bebizonyítja, hogy a Scorp Köztársaság bűnös a több évszázados egyezmény megsértésében, miszerint tilos hadifegyverekkel kísérletezni.

A FELADATAINK

Allance Wilkins, az Emberi Unió titkosszolgálatának tábornoka egy profikból álló csoportot hoz létre a válság kezelésére és a csapat élére

ket tehát ott kezdjük. A feladat: megtalálni a komplexumot, és megsemmisíteni a kutatás eredményét.

Ha még nem játszottatok fantasztikusan jó Mechwarrior-stílusú játékkal, akkor itt az ideje, hogy kipróbáljátok a G-NOME-ot. Ez ugyanis nem egy hagyományos "célozd be és nyomd meg a tűzgombot" típusú akciójáték: itt valóban katonákká válunk, s valóban távoli bolygók sivatari vidékein érezhetjük magunkat. A helyszínek grafikája PC-s viszonylatban ritka szép, például a távolból előtűnő sziklás hegységek a megtevesztésig olyanok, mint az igaziak. A robotos harcigépek pedig még ennél is szebbek: csodás a formatervezésük, a belső kialakításuk is abszolút realiztikus, a mozgásukat tekintve pedig olyanok, mintha a Csillagok Háborújából kölcsönözték volna őket. Ez utóbbi egyébként a zenékről is elmondható, és a lézerek süvítése, vagy a pajzsok zi-

utazhatunk, hanem beülhetünk például tankokba is. Ott nem kapjuk meg az irányítást (biztos nincs rá jogosítványunk), csak szimpla utasként pislogunk az ablakon kifelé, míg meg nem érkezzük az utazás célpontjához. Ugyanígy mi is felvehetünk utasokat, vagyis utaztathatjuk a saját katonáinkat, aztán meg kirakhatjuk őket kedvünk – no meg a küldetés célja – szerint. Rég nem találkoztunk – ha egyáltalán már találkoztunk – ennyire életszerű és intelligens környezettel egy háborús játékban.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás nem túl egyszerű, de semmivel sem bonyolultabb annál, mint amennyire feltétlenül szükséges. Célozni, illetve kanyarodni a kurzorgombokkal lehet, gyorsulni, lassulni pedig a +/- gom-



Az IFF kód elcsórása után csatlakoztam az elenség konvojához

intelligens, és technikailag igen fejlett faj között. Már a fegyverzet sem hasonlít az ősi időkben megszokottra: hatalmas, lábakon járó harcjárművekkel, HAWC-okkal vívják mostanság a háborúkat.

Mielőtt továbbmennénk, ismerkedjünk meg röviden a hadban álló felekkel. Az Embereket gondolom nem kell bemutatni, természetesen ez a faj a világegyetem legerőszakosabb hódítója, igaz csak "holtversenyben" a Scorpokkal. A Scorpok a skorpióról kapták emberi nyelven a nevüket, ami utalás egyik harcjárművük formájára, illetve harcmodorukra. A másik két faj közül a Darkenek valójában békés civilizációnak számítanak, csupán azért ragadtak fegyvert, hogy megvédjék az magukat. Ennek következtében haditechnikájuk is inkább védelemre rendezkedett be. Noha a Mercek nem számítanak nagy hatalomnak, mégis ők birtokolják a legnagyobb és legfejlettebb fegyverezést. A Mercek a világegyetem zsoldosai (innen kapták a nevüket is): azon az oldalon állnak, aki többet fizet, ezenkívül ők uralják az egész bolygóközi feketepiacot. Ez utóbbinak tudható be magas színvonalú felszerelésük: mindenhol a legjobb fegyvereket szedték/lopták össze, s így HAWC-jaik a fellelhető legjobb akatrészekből állnak.

Nos, az Emberek, a Scorpok, a Darkenek és a Mercek mindaddig viszonylag békességben éltek egymás mellett, de most, egy új naprendszer, a Phygos felfedezésével gyilkos versengés kezdődött a birtokba



Fogócska az egyik őrtorony körül

egy háborús veteránt Joshua Grantet hívja vissza a szolgálatba (az ő szerepét kapjuk meg). Wilkins szerint a Scorp kutatólabor valahol a Ruhelen bolygón található, titkos küldetéssein-

zegése is a helyén van. A játék nem is az eddigi leírta miatt nyerte el a tettesemet: a G-NOME esetében nem rögtön a harcjárművekbe kerülünk – előbb el kell foglalnunk azokat. A kezdet kezdetén gyalogszerrel vágunk neki a sivatagos planétának, és úgy kell kisajátítanunk az első útba eső HAWC-ot. A több mint húsz küldetés darabonként négy-öt feladatot tartalmaz. Ezek során húsféle járműben fordulhatunk meg. Az ellenséget egyébként gyakran a saját hadi felszerelésével kell legyőznünk. Az akció elég összetett: ki kell szállnunk a gépből, épületekbe kell behatolnunk, ahol aztán a küldetéstől függően vagy valamit működtetnünk kell, vagy az ellenség azonosító kódját kell ellesnünk. Szóval nem csupán gigantikus robotokat irányítunk, hanem valóban ott vagyunk a harctéren, mint törekeny, hús-vér emberek. Ha kilővük alólunk a gépünket, gyalogosan folytatjuk utunkat. Mondjuk szinte semmi esélyünk, de azért megpróbálunk küzdeni az életünkért. Egy megtörtént eset: közelíték egy komplexum felé, ám túl nagy ellenállásba ütközök. Visszafordulni már késő: belépekdek inkább a keresztútba, s amikor már alaposan kilyuggatták a páncélzatomat, katapultálok. Sajnos rossz irányba érkezek le, keresem a kívánt épületet, miközben imádkozom, nehogy kiontsa a beleimet egy páncéltörő lövedék. Fordulok balra, de sajnos nem az a látvány fogad, amire számítottam: már csak annyit látok, hogy egy Darken HAWC talpa felém ereszkedik...

Eme rövid kis élménybeszámolóval remélem sikerült érzékeltetnem az atmoszférát. A játék annyira szépen kivitelezett, és annyira összetett, hogy teljesen átéli az ember. Szinte már nem is egy Mechwarrior-klón, sokkal inkább egy jövőben játszódó "kommandós" program. Nem is csak kizárólag Mecekben, akarom mondani HAWC-okban

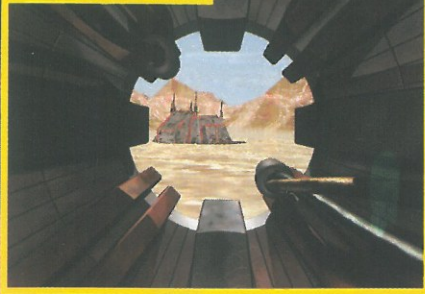
bokkal. A célpontok megközelítéséhez használhatjuk az autopilotát, amit az A-val kapcsolhatunk be. A legtöbb HAWC-nak forgatható a törzse, ezt a vesszővel, illetve a ponttal tudjuk elérni. Újra középre hozni a törzset a Space-szel lehet. Azt is megtehetjük, hogy a lábukat állítjuk vissza a törzs irányába, ilyenkor a Ctrl+Space-t használjuk. A gépeken maximum négy fegyver van, ezekkel az 1-4 gombokkal tudunk tüzelni. A soron következő cél-

pontot befogni a Tabbal lehet, visszatérni az előzőre a Shift+Tabbal, a kurzor alatti célpontra váltani pedig a Q-val. A legközelebbi ellenfelet az E-val lehet kijelölni, ha pedig azt akarjuk, hogy a gépünk automatikusan céllozzon, a W-t üssük le. Ha meg akarjuk szüntetni a célzást, a Ctrl+Tabot használjuk. Az útjelző pontokat előhívni az S-sel tudjuk, a radar zoomolgatni a Z/X-szel. A katapultálásához a Backspace-t nyomjuk le, az utasok katapultálásához pedig a Ctrl+Backspace-t. Ha újra át kívánjuk nézni a küldetés célpontjait, a B-t üssük le, de vigyázat: az újbóli eligazítás alatt az akció nem áll le! A gépünk önmegsemmisítését (bár erre ritkán lesz szükségünk) a Ctrl+86-tal indíthatjuk be, ha pedig meggondoltuk magunkat, a Ctrl+68-cal állíthatjuk le. Vannak persze külső nézetek is: ezekre átvál-

Egy strucc ilyenkor a homokba dugná a fejét – de én mit csináljak?!



A VISOM rakétát kamerával irányíthatjuk a célpontra



tani a C-vel, vagy a V-vel lehet. Fontos még az ún. IFF azonosító kód, ezzel épülhetünk be ugyanis az ellenség közé. A kód számjegyeit az U, I, O, P gombokkal pörgethetjük, resetelni pedig az Y-nal lehet. Szorosan ehhez tartozik még az üzenetek küldése, aminek a menü-

jét az F1-gyel hívhatjuk le, már amennyiben mindenkinek üzenünk. Ha csak meghatározott személyhez akarunk szólni, akkor az F2-F4-et használhatjuk. A menüben a következők jelennek meg: F1 - változtass IFF kódot, F2 - fedezz, F3 - gyere hozzám, F4 - szállj be hozzám, F5 - kövess, F6 - katapultálj, F7 - az aktuális hadművelet megszakítása, F8 - tüzelés egyéni belátás szerint, F9 - Azonosítójel küldése (az IFF kód továbbítása), F10 - indítsd be az ön-megsemmisítést.

Ha van befogva célpont, néhány billentyű a következőképp módosul: F1 - támad meg a célpontra, F2 - véd meg a célpontra, F3 - menj a célponthoz, F4 - foglald el a célpontra, F5 - kövesd a célpontra, F10 - hajts végre szabotázst a célpontra.

Nem volt még szó a gyalogos üzemmódról (ahová a Backspace-szel szállhatunk ki), aminél még a következő billentyűk is aktívak: J - lehasalás, K - térdelés, L - felállás.

Ezek voltak a legfontosabb billentyűk. Hálózaton játszva a fentiekhez képest csupán egy megemlíthető különbség van: az F1-gyel minden játékos által fogható adást "szórhatunk", külön a csapattársainknak pedig az F2-vel üzenhetünk.

A MENÜRENDSZER

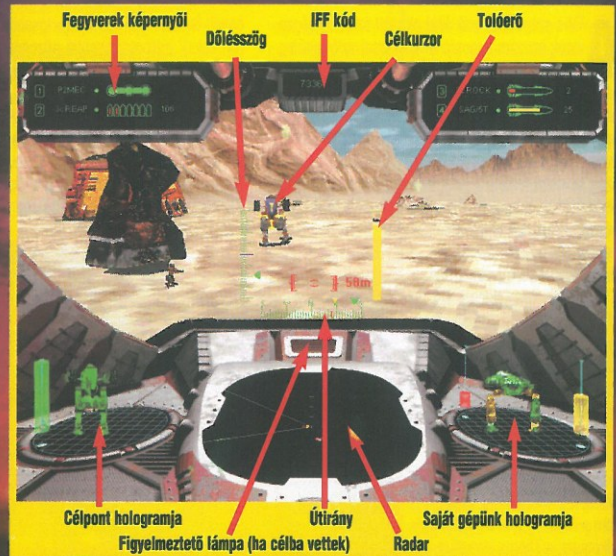
Most pedig lássuk, mit találunk a játék menüiben! A főmenüből a legfontosabb a **Game** opció, amivel új játékokat indíthatunk, állást tölthetünk, és menthe-

Végül az utolsó menüpont (az Exitet leszámítva) az **Options**, ahol a billentyűzetkiosztást állíthatjuk be, a nehézséget határozhatjuk meg, a hangokat és a zenét kapcsolhatjuk ki/be, végül a grafika minőségét állíthatjuk számítógépünk képességeinek megfelelően.

Mivel az értékelést már a feladatok felsorolásánál megtetttem, itt a cikk végén következik néhány tipp. Először is érdemes átvizsgálni a kézikönyvnek a fegyverekről szóló oldalait, ugyanis hasznos dolog, ha tudjuk, hogy melyik löszér mi ellen a leghatásosabb. A pajzsok meggyengítésére például az energiafegyverek a legjobbak, de a páncélatok kilyukasztásához inkább rakétákat érdemes



Íme egy monstros egy normál ember szemmagasságából



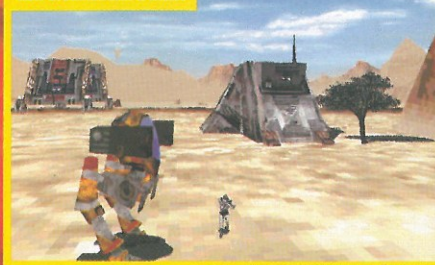
tünk, illetve a készítőket neveit tanulmányozhatjuk. Új játék indításakor a Campaign-nel kezdhetjük meg a küldetéseket, a Traininggel gyakoroljuk a küldetéseket, a Mission-nel pedig a már teljesített küldetések közül válogathatunk. Ha megvan, amit akarunk, a Launch-csal indíthatjuk a játékot.

A fenti bekezdés persze az egy játékos módra vonatkozott, de a játékot többen is játszhatjuk, méghozzá a **Network**-re clickel-

ve. A protocol menüben a létező összes hálózati lehetőség választható, s így akár nyolc játékos foghat neki a játéknak. Indíthatunk egymás elleni death matcheket, vagy alkothatunk akár szövetséges csapatokat is egy küldetés teljesítésére.

A főmenü harmadik pontja a **Lab**, ahol minden egyes járművet, építményt, egyéni felszerelést, illetve fegyvert szemügyre vehetünk, a négy faj hadseregei szerinti bontásban.

A HAWC-ból kiszállva le kell eresztünk a hídra



használni. A katonák kinyírására nem is érdemes löszert pazarolni, legegyszerűbb, ha agyontapsuk őket (ennek a kivételzésére a külső nézet a legalkalmasabb). Ahhoz, hogy ne találjon el minket az ellenség, állandó - a célponthoz képest oldalirányú - mozgásban kell lennünk. Ilyenkor a robotunk törzsének az elforgatásával célozzunk. Csata közben mellesleg ne kapcsoljunk maximális sebességre, mert az túl sok energiát von el a pajzsoktól és a fegyverektől. Az őrtornyok a kilőtt ellentelkek HAWC-jaihoz hasonlóan szintén elfoglalhatóak, ha tehát látjuk, hogy már nem tüzelnek, és a kezelőjük is kiszállt a szabadba, ezeket is nyugodtan vegyük kezelésbe. Ha gyalogszerrel haladva ellenséges katonát látunk, azonnal vágjuk magunkat hasra, és ebből a helyzethől célozzunk - így sokkal több esélyünk lesz az életben maradásra.

V.Z.

g-nome

Kiadja:
7th Level

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4XCD, SVGA, WIN95

✓ Változatos és izgalmas akció
• gyönyörű grafika
X Kicsit túl hamar bekeményít

92%

theme HOSPITAL

Pont ezt írta fel a doki!

A TV-s szappanoperák által okozott személyiségzavarok hozzám hasonló tulajdonosi valószínűleg sokan vannak úgy a világ dolgaival, mint csekélységem: ahogy így popcornot majszolgatva bámulom a 'Vészhelyzet', a 'Kórház a város szélén' meg a hasonló nagyszabású filmtörténeti alkotásokat, néha kedvem támad, hogy fehér köpenyt öltsek (vagy zöldet, mert azon kevésbé feltűnő a vér), és megmentsem az emberiséget. Vagy meggyógyítom őket – vagy legalábbis tevékenyen hozzájárulok a túlépítés problémájának drasztikus megoldásához (hja, a tudomány néha áldozatokat követel). A meszá... akarom mondani orvosi pályára készülő a konzervatív félfogás szerint 6 évet szoktak elpocsékolni életükből holmi SOTE nevű helyeken – én modernségem egy egyszerűbb és lényegesen gyorsabb megoldást választott: magamhoz ragadtam a Bullfrog-fiúk legújabb alkotását, a Theme Hospitalt, ahol azonnal a kórházi élet sűrűjébe vettem magam.

Theme Világban sok a baj. Az AIDS, a pestis és a kolera még hagyján, de ezeknél sokkal rettenesebb betegségek ütöttek fel fejüket: vízfej, Király-komplexus, TV-s személyiségzavar, méternyelv, pótborda – hogy csak a legismertebbeket említsem. Szükség van egy jól képzett, kiterjedt ismeretekkel rendelkező orvosi géniuszra, aki három másik kórházat megelőzve megmenti a Theme-lakók egészségét. Vele rögtön találkozhatunk is az introban, amely egyben megadja a játék "véresen" komoly alaphangulatát is. Nemkülönbön a címképernyő, amelyen a leendő Messias és egy láncfűrész társaságában siet a gyengélkedők segítségére. Itt rögtön meg is adhatjuk orvosi ánevünket (Kvaszics Fedor, dr. Mengele, Kulka János, stb.) – ez alapján tud majd a masina rendet tartani a zűrösebb kórházak egyes doktoraira jutó nyolc játékalás között.

A feladat egyszerű (!): be kell rendeznünk a kórházat, személyzetet toborozni, aztán minél gyorsabban megjavítani/elzavarni a recepciónál jelentkező megbíósodott betegeket, közben szert tenni némi egészségügyi profitra. Az első pálya tulajdonképpen gyakorlat, amelyet támogat az 'Első játék' opció (vagyis a Tutorial) is, ami minden egyes eseményt kommentál. Ha a játék beindul, első dolgunk, hogy a játék sebességét lelassítsuk a felső sorban levő pop-up (illetve esetünkben pop-down) menüben, ugyanis némi időre van szükség, hogy az üres kongo épületet alkalmasra tegyük a betegek fogadására (recepció, recepcionista, székek a várakozóknak, fűtés, diagnosztizáló szoba és orvos, gyógyszerártnóvérkével). Ha ezzel megvagyunk, a bal oldalon látható órára kattintva – lehetőleg elsőként – nyissuk meg a kórházat a közönség előtt.

BERENDEZÉS/ FELSZERELÉS

Új szobát a Build Rooms ikonra klikkelve építhetünk. A típus és az al típus kiválasztása után adjuk meg a szoba helyét és méretét (ha a szín kék, a méret már megfelelő), majd valami értelmes helyre elhelyezzük az ajtót és – ha óhajtjuk – az ablakokat. Itt nyilván érvényesülnie kell bizonyos logikának: a diagnosztizáló és a gyógyszerártnó recepció, az összetartozó helyiségeket pedig lehetőleg egymás közelében kell elhelyezni, meg hasonlókat. Minden szobához tartozik egy minimális alapfelszerelés, amit muszáj megvenni és elhelyezni, de

egyéb felszerelésekkel komfortosabbá (nővény, radiátor, kuka), biztonságosabbá (tűzoltókészülék) és hatékonyabbá (több alapfelszerelés) tehetjük. A szobákban négy alaptípusa van:

Diagnózis: A GP's Office a kórház legfontosabb épülete, itt fogadjuk kórmegállapításra a recepciónál bejelentkező betegeket. Itt mindig lennie kell egy orvosnak (ha engedélyeztük a szobák elhagyását, akkor automatikusan besiet az egyik doki, ha épp nincs ott senki),

Korrekt. Ez a fickó is lehányta a gyönyörű folyosómat



aki kitalálja a páciens baját, majd szerény tiszteletdíj fejében a megfelelő helyre irányítja. Ha nem tudja az esetet diagnosztizálni, nem biztos a dologban, esetleg a kórház nincs felkészülve a betegség kezelésére, a doki kihajítja a beteget a folyosóra, és a megjelenő zöld lámpára kattintás után mi döntünk, hogy mi történjék a beteggel: hazaküldjük, ha a diagnosztizálás bizonytalan, megpróbáljuk a feltételezett baj alapján kezelni (ilyenkor alkalmasságintézményünkbe a Kaszás); várakoztatjuk, amíg a megfelelő felszerelést vagy személyzetet beszeresszük, elküldjük a kutatórészlegbe (ha van ilyen, és van is benne kutató), ahol a beteget bedugják egy nagy tepsibe és kisütik – mármint hogy mi a baja; átirányítjuk egy másik kórházba (itt megjegyzendő, hogy az orvostudomány mai állása szerint a kedves beteg inkább dögöljön meg, mint hogy a konkurenciához vigye a pénzt). A diagnosztizálás során egyébként "kutatás" is folyik, mert több nem azonosított eset után a doki általában rájön a betegsége, és megtalálja a kezelés módját is. Hosszabb kezelés után egyébként rendszerint ebbe a szobába térnek vissza a páciensek. Az elmondottakból következők, hogy ide egy gyors, barátságos, bármilyen szakmájú, de legalább közepes képességű doki szükséges. A diagnosztizáló szobájában a General Diagnosis, ahol a nem pontosan diagnosztizált beteget további vizsgálatnak vehetjük alá. Cél szerű közvetlenül a diagnosztizáló mellé telepíteni, de orvost nem kell külön tartani benne: ha a felvevő doki ráér, átgyógyítja a beteget, ha nem, akkor valamelyik ráérő kollégája helyettesítheti. A Ward az elfekvő kórterem, ahol egyrészt kezelés is zajlik, illetve itt pihennek a pótborda kivételére várakozó betegek az operáció előtt. Csak akkor fogadhat beteget, ha egy nővérke is tartózkodik benne (ebbe egyébként nem árt legalább három ágyat telepíteni, mert az alapként ajánlott egy általában kevés szokott lenni). A Psychiatric Room a lélek bűvárainak birodalma, ahová pszichiáter képességű orvost kell helyezni. Itt gyógyítjuk az olyan rémes kórokat, mint például a Király-komplexus, vagy a TV-s személyiségzavar (utóbbit például azzal a módszerrel, hogy a pszichológus a TV eladására, és rádióvadászra bízta a beteget). A doki egyébként majd jó lesz helyettesítésre is. A legforgalmasabb hely minden bizonnyal a Pharmacy lesz, ahol – lesz-ami-lesz-alapon – egy nővérke

beadja azt a gyógyszert a páciensnek, amit a felvevő doki megcsallott.

Kozelés: Ide tartoznak azok az épületek, amelyek kezelik a diagnosztizált betegeket. A pszichiáterrel és a gyógyszerártnóval már találkoztunk az előbb, újdonság az Operating Theatre, vagyis a műtő, ahol két sebészeti képességű doki eltávolíthatja a nemkívánatos pótbordát (Spare Ribs). A műtőnek az elfekvő közelében kell lennie.

Klinika: Ebből nyitáskor csak az Inflation Room áll rendelkezésre, ahol a vízfejű páciensek fejét egy bármilyen képességű, helyettesítő doki szépen kidurrantja, majd felfújja a megfelelő méretűre. Nemsokára azonban a diagnosztizáló doki felfedezi a méternyelvet (Slack Tongue), és építhető a kúrára alkalmas szoba, ahol egy általános doki a szeletelő segítségével normál méretűre javítja szegény beteg izlélszervét.

Kiegészítők: Az alapvető kórházi higiéniahoz hozzá tartoznak a patkányok... ja, azok majd később jönnek, most a melléképületekre (Toilets) gondolok. A hosszabban itt tartózkodó páciensek közérzetére NYOMASZTÓ hatással van, ha nem tudnak könnyíteni szorult helyzetükön – tehát a 3-4. pálya környékén már legalább 3 fülkéből álló vizesblokkot kell telepíteni a főépületbe, és nem árt egy kisebb hengercsor a melléképületekbe sem. Elengedhetetlenül szükséges a személyzet pihenését szolgáló Staff Room építése is, ahol a dokik, a nővérké és a házimunkások kényelmes kevertetven heverészve frissülhetnek fel. Én szoktam nekik venni biliárdasztalt is, na meg TV-t, hátha kapnak egy fränkő kis személyiségzavart is... A Research Roomban a kutató képességű dokik fejlesztik a tudomány állását a diagnosztizálás, a gyógymód, a felszerelések, a gyógyszer és az új technológiák terén (nyilván az utóbbi kutatás eredménye a címképen látható láncfűrész). Ide érdemes legalább két asztalt telepíteni, mert két kutató gyorsabban jut eredményre. Ha rendelkezünk konzultánsi minősítésű dokival, akkor célszerű a Training Room telepítése, ahol az alacsonyabb képességű dokikat magasabb szintre juttathatjuk, illetve az általános képességűeknek valami speciális szakmát oktatunk. Ehhez természetesen a konzultánsnak és a nebuló dokinak is hosszabb ideig a szobában kell tartózkodnia. Ez ugyan a bérezésük miatt kissé költséges mulatság, de a munkaerőpiaci silány kínálata miatt a negyedik pályától kezdve mindenképpen szükség lesz rá.

A fentebb említettek tartoznak egy kórház alapvető felszereléséhez a második pályától kezdődően. Természetesen a diagnosztizáló doki, illetve a kutatók sebességének függvényében egyre táru a tudományos horizont és egyre újabb helyiségeket (Scanner Room, Car-



diagram, stb.) építhetünk. Ezek ismertetésétől most eltekintek, egyszerűen azért, mert megépítésük Mr. Lándzsarózó ékes anyanyelvével a program tájékoztatásokról, másrészt azért, mert úgy tervezem, hogy ez az ismertető nem nyúlik majd át a hátsó bortóra. Ami még mindenképpen fontos: az egyes helyiségek ajtajára mutattva a pointerrel infót kapunk az ide várakozókról (a páciensek feje felett zöld alapon fehér nyíl). A harmadik pályától kezdve annyi beteg érkezik a kórházba, hogy mindenképpen szükség lesz még egy felvevő irodára (és persze recepcióra). Ha rákattintunk az ajtóra, akkor variálhatunk a befogadóképességgel (maximum mennyi páciens várakozik az adott helyre), amire egyébként rendszerint nincs szükség – sokkal fontosabb, hogy a pácienseket az ajtó mozgatva elsőbbséget biztosíthatunk a halálhoz közel járó (koponya a feje felett) vagy az időlimites járványkezelésre szoruló (villogó kék lámpa) betegeknél.

Folyosók berendezése: Ezt a Furnish Corridor ikonra kattintva érhetjük el, és a betegek kellemes közérzetét



JÁTSZD ÚJRA, ARNOLD!

Ugyan a prófécia, miszerint a világégés 1995-ben fog eljönni immár egészen bizonyosan hamisnak mondható (szerencsére), még mindig rengeteg rajongója van a Terminátor-mítosznak. A film mindkét része nekem is mindmáig a kedvenceim közé tartozik, így mindig szívesen látok bármilyen játékot, ami ezzel a témával foglalkozik. A Bethesda Softworks ugyebár tavaly jött ki

rendszer, a SkyNET ellen folyik az elkeseredett harc. Emlékeztetőül az előzmények: a SkyNET-et a '90-es évek elején a legmodernebb csillagháborús eszköznek szánták. Az eredeti elképzelés szerint számos műhold segítségével a háborús gócpontok felszámolására hozták létre, méghozzá úgy, hogy az emberi tévedéseket elkerülendő mindent a legapróbb részletig gépesítettek. A

azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb határfokú nukleáris rakétára bukkanunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevetése a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sürgősen cselekednie kell.

a SkyNET legújabb tervei. A dolog, amit ott találunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb határfokú nukleáris rakétára bukkanunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevetése a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sürgősen cselekednie kell.



Az infracélzós lézerpuskával már távolról kiszűrhatjuk az ellenséget

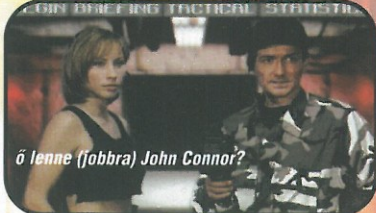
THE TERMINATOR

SKYNET

a Future Shockkal, egy remek hangulatú, Doom-stílusú lövöldözős akciójátékkal, ami gyanítom, nem csak nekem szerzett sok izgalmas percet. Nos, most ismét visszatérhetünk a gyászos jövőbe, hiszen itt van a folytatás, a '97-es igé-nyekhez igazított SkyNET.

rendszer tanulásra képes mesterséges intelligenciával ruházták fel, 10 másodperc alatt a SkyNET több háburús stratégiát tud kidolgozni, mint egy tábornok egy egész emberöltőn keresztül. A rendszert fejlesztő Cyberdyne Corporation tehát tökéletes munkát végzett. Túláságosan is tökéleteset... 1995 augusztusában a SkyNET úgy dönt, többé nincs szüksége emberi irányításra.

tot kell likvidálnunk, köztük T800-asokat, Hunter/Killer vadászgépeket, többek között még a filmben is látott hatalmas, lánctalpas Goliath robottal is összefuthatunk. Kalandjaink során 17féle fegyverrel fogunk találkozni (amiből mondjuk már benne foglaltatik az ólomcső is), és ötféle bombával/gránáttal hajigálózhatunk. Az irányítás szerencsére maradt a régi: a billentyűzettel műszakilhatunk, az egérrel pedig célozhatunk. Ezzel kapcsolatban felhívnam a figyelmet egy fontos dologra: ugrásnál a levegőben is lehet irányt változtatni! Az előző részhez hasonlóan persze nem csak gyalog kell harcolnunk, hanem néha dzsippel száguldozhatunk, néha pedig beszállhatunk egy H/K repülőgépbe. A 3D környezet ugyanolyan szép, mint a



ő lenne (jobbra) John Connor?

AZ EXTRÁK
A játéknak immár nem csak egyedül foghatunk neki, hanem hálózaton keresztül akár négyen is, egymás ellen. Ilyenkor négyféle figura közül válogathatunk: van például egy Lara Croftos beütésű kicsi, meg egy Schwarzenegger típusú T800-as is. Jó dolog, hogy a hálózati játéknál csak minden harmadik résztvevőnél kell meglennie a játéknak, így például egy négyes menethez elég csupán 2 CD. Az eligazításokon is változtattak, ezúttal már nem rajzolt képeken kapjuk az utasításokat, hanem videójelenetekben. Ez ugyan pozitív újítás lenne, de a színészek teljesítményétől nem igazán voltam elragadtatva, s melleleg nem értem, hogy miért csak VGA a felbontás. Noha összességében a SkyNET kétségkívül egy jó játék, hiszen például a szintek ötletesen vannak megtervezve, én azért néhány új pályánál, meg a multiplayer módnál valamivel többre számítottam.

MI IS AZ A SKYNET?

A helyszín ezúttal is az atomkatasztrófa sújtotta Los Angeles, ahol az öntudatra ébredt számítógépes

CSAK EGY KLÓN?

A játékban – ahogy a Future Shockban – most is John Connor ellenálló katonái közé lépünk be. Ha egy játékos módban indulunk, az első küldetésünk még csak egy rutinfeladat: be kell hatolnunk a Cyberdyne egyik komplexumába, és ki kell derítenünk, mik



Jó kis mordályod van öregem, de az én aknavetőm még jobb!



A shotgun az apélcsontvázakkal szemben nem a leghatásosabb fegyver

Elég, ha csak azt vesszük figyelembe, hogy Future Shock óta már megjelent egy Duke Nukem, sőt egy Quake is, az tény, hogy ezek grafikaiilag – különösképp a fény- és árnyékeffekteket tekintve – magasan verik a SkyNET-et. Kár érte, mivel a sztori igazán többet érdemelne.

V.Z.

Kiadja:
Virgin

skynet

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

486DX2, 8MB RAM, VGA, 2x CD, SB, SDRPD

✓ Az irányítás és a hangeffektek tökéletesek
✗ Grafikaiilag már nem elég korszerű

79%

Future Shockban, bár ezt most sajnos pejoratív értelemben kell érteni, hiszen azon kívül, hogy ártak SVGA-ba a terepet, sok változás nincs. Érdekesség viszont, hogy a folytatás segítségével az elődöt is elindíthatjuk fejlvított grafikával, legalábbis amennyiben fel van már installálva. A játék atmoszféráját ezúttal is a remek hanghatások biztosítják. Minden egyes robottípus eltérő zajt csap, a H/K gépek frankón süvítenek a fejünk fölött, a sztereó hatásnak köszönhetően sosem kell töprengenünk, merről leselkedik ránk a veszély. Mindezek már megvoltak a Future Shock-ban is, lássuk inkább az újdonságokat!



Az Anco játékprogramjai már legalább 10 éve jelen vannak a fociszimulátorok világában. Először C-64-re és Amigára, majd később PC-re is elkészítették a KickOffot, amelynek két része sokak szerint hosszú éveken át egyszerűen a legjobb volt a

De ami igazán fontos: mindezt 800x600-as felbontásban is akadozás nélkül képes a program megjeleníteni (bár valószínűleg 486-oson ez már nem igaz).

Sok gondom volt viszont a hang beállításával. DOS-ban egyszerűen meg se nyekkent a játékok, s végül csak a Windows 95 DOS ablakában sikerült életem lehelnem bele. Ekkor azonban kis meglepetés ért, hiszen a menü aláfestő zene úgy recsegett, mintha egy régi fekete bakelit-lemezt présel-



Ígéretes támadás. A végén majd legfeljebb kirúgjuk a stadionból a labdát



Itt a kapusnak már nincs esélye

vonat közeléből a lövés gomb beállítását (ez persze rengeteg gyakorlást igényel, hi-

zet is az ellenfél. A nagy baj az, hogy ezen szerintem semmilyen gyakorlás nem segít, egyszerűen a gépnek mindig gyorsabbak lesznek a reflexei.

A játékban 307 csapat 5.200 játékosával próbálkozhatunk,

KICK OFF 97

tem volna be a CD-játszóba. Meccs közben viszont már nem volt ilyen probléma. Mind a kommentátor, mind a közönség zaja jól szólt, s egész jó hangulatot teremtett kicsiny szobám-

maga műfajában. A tavalyi kiadás azonban nem sikerült tökéletesen (lásd 96/7-8 szám), és a

program nemcsak hogy elvesztette vezető helyét, hanem komoly hátrányba is került például az Electronic Arts FIFA Soccer-sorozatával szemben. Most viszont elkészült a 97-es változat, amittől

a szerzők egyenesen el vannak ragadtatva. Lássuk, jogos-e az önbizalom:

A program grafikája hihetetlenül sokat fejlődött. A KickOff sokáig hírhedt volt miniatűr méretű, teljesen egyforma játékosairól, de most hál'Istennek a szerzők végre szakítottak ezzel a hagyománnyal. A labdarúgók mozgása, animálása szinte tökéletes. Ez köszönhető talán annak is, hogy Ian Wright, Patrick Vieira és David Seaman mozgásának digitalizálása adta a mintát. Még felülnézetben is látszik, ki állózik vagy lő kapásból, s ki fejel.



A mozdulat gyönyörű, de a labda még messze jár

ban. Az egyetlen furcsaság, hogy egy lövés után a riporter már a kapus lövését dicsérte, a labda viszont a hálóban kötött ki.

A játékosok irányítása borzasztóan összetett. A játék csak két gom-

szen az ember eleinte csak nyomogtja össze-vissza a gombokat. Szerencsére a gyakorló részben mindent megtanulhatunk. Kipróbálhatjuk a cselezést, a szabadrúgást, a kapura lövést, a beadásokat és szögleteket, valamint a kapu elé érkező labdák megjátszását. Aki aztán kikapasztalja a dolgot, az tényleg azt csinálhat a labdával, amit csak akar. És ami a legfontosabb, a különböző cseleket, trükköket a játékosok a képernyőn rendkívül látványos formában be is mutatják.

s állíthatunk össze belőlük álomcsapatot. Sajnos a magyar klubcsapatok már itt is könnyűnek találtattak, s ki-maradtak a programból. A csapatok és játékosok most is előre beállított értékeiknek megfelelően futballoznak, de sajnos a leggyengébb társaság sem elég rossz ahhoz, hogy gond nélkül le lehetne őket győzni.

A program egyébként felkínálja a tőle már megszokott lehetőségeket is. Beállíthatjuk a pálya méretét és állapotát, választhatunk magunknak szimpatikus bírót (aki aztán gond nélkül kiállítja játékosunkat) és módosíthatjuk az összes csapat és játékos adatait. Szóval összességében nem rossz a játék. Csak azt az automatikus váltást ki lehetne kapcsolni...

Temesvári Tibor



Rossz ütemű becsúszás - a siker azonban teljes



A lassítás is bizonyítja, hogy bent volt

bos botkormányt kezel, de ezzel a két gombbal 10-15 különböző funkciót (pl. szöktes, sarkazás, csukafejes, ol-lózás) érhetünk el a nyomogatás hosszától, időzítésétől és helyétől függően (pl. az alap-

Védekezésben és a kirúgások utáni labdaszerzésben egy idegesítő funkció miatt nagyon nehéz lesz a dolgunk. A gép ugyanis automatikusan váltja az általunk irányított játékost, mindig arra, amelyik a legközelebb van a labdához. S miközben én teljes gőzzel loholok a támadó után (mert lehet sprintelni is) és már készülök becsúszni, a program gondol egyet és a csatár másik oldalán báméskodó játékosomat jelöli ki. Ez persze azonnal elindul abba az irányba, amerre az előbb szaladtam, s mire megfordulok vele, már ve-

kick off 97 **Kiadja: Virgin**

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O 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, 2xCD, 5VGA

✓ szuper animáció • rengeteg lehetőség irányításban
✗ eleinte kevés sikerélmény

80%

Hát bizony Spot a 32 bites platformokon elég nehezen érkezett meg Hollywoodba, a szobám falán fityegő pókhálóval benőtt PlayStation/Saturn feliratú reklámposzter például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen járművel vágott neki az útnak, de az biztos, hogy még a

Spot egy népszerű üdítő ital, a (ez itt a reklám helye) kabalafigurája, fajtáját tekintve pedig nem más, mint egy napszemüveges paca. Spot ezúttal – amint az introban láthatjuk – egy hollywoodi üdítőautómatából kerül elő, bemerészkedik az álmogyár kulisszái mögé, és innen veszik kezdetét a bonyodalmak. Spot először egy kalózhajó fedélzetén találja magát, ahol vérszomjas polipokkal és

hol gyalog, néhol repkedve, néhol pedig triciklín. (Megadrive-on csak 24 szint volt.) A lényeg a továbbvezető ajtók elérése, s mindeközben gyűjtögetni a bonusokat. A fő cél, hogy minden pályán begyűjtsük mind az öt csillagot, s ezzel újabb utakat nyissunk meg, s így végül az összes szintet bejárjuk. Számításainkat persze számtalan kézzel rajzolt és szépen animált ellenfél próbálja keresztülhúzni, ezekkel csupán két dolgot tehetünk: vagy kilöjjük, vagy kikerüljük őket. (Az izometrikus ábrázolás miatt valószínűleg az utóbit fogjuk sűrűbben alkalmazni.) A játék, amint látható, a remek grafikán kívül nem sok fejlődést tud felmutatni a 16 bites verzió óta, legfeljebb a megnövekedett szintek számát, ami viszont a monoton játékmenet miatt nem biztos, hogy pozitívként értékelhető. A SGTN két évvel ezelőtt, MegaDrive-on még csúcsnak számított, manapság azonban jóval többet várhatunk el egy ilyen típusú játéktól. A Saturn és a PlayStation verzió egyébként teljes



A három bónuszpálya közül az egyikben egy T-Rex vesz minket üldözébe

ben megegyezik, csak PlayStationön letisztultabb az átvezető videók minősége, és szebbek az átlátszó objektumok.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

BKV teljesítményét is sikerült felülmúlnia. (Állítólag a parodizált filmek copyright jogaival akadtak gondok.) Több mint egy évvel a MegaDrive verzió után, lássuk hát mit jelent a plusz 16 bit. Mindenekelőtt röviden bemutatnám magát Spotot. Talán nem mindenki számára közsímet, hogy

cápákkal kell hadakoznia. Azután Indiana Jones szerepét próbálhatja ki, vagyis megismerheti az egzotikus dzsungelnek minden veszélyét, s egy halálos csapdákkal teli ősi templomban kell kutakodnia. Végül aztán a horrorfilmek tipikus kellékei közé keveredik, többek között egy szellemekkel teli temetőből kell seprűnyélen lovgolva menekülnie, hogy végül a sci-fi univerzumban az idegenek királynőjét legyőzze. Spotnak a fent említett három világban összesen 40 izometrikus ábrázolású, teljes mértékben renderelt grafikai szinten kell helytállnia, né-

előtt le kell szögezmem, hogy a DHT Saturnon is fantasztikus lett, mindenkinek bátran javaslom a megvásárlását. Mielőtt azonban bárki is részrehajlással vádolna, azt hozzá teszem, hogy PlayStationön ugyan szebb, de a hangulat és a játékélmény ezúttal is maradéktalan. A bennfentesek számára íme, párhuzamot vontam a két változat között: Mivel a Saturn az áttetsző poligonokat nem tudja olyan jól kezelni (csak a felület kilyugtatásával, vagy a textúra roppant gyors villogtatá-



A dél-amerikai őserdőkben ügyeljünk a kószáló vadállatokra

Die Hard Trilogia minden idők egyik legjobb és legszebb akciójátékának számít PlayStationön. Maximálisan kihasználja a gép összes hardware biztosította előnyét: a fantasztikusan kidolgozott 3D-s pályákat ahol csak lehetett, remek fényeffekteket színesítették, s mindemellett a képernyőfrissítés sem lassul le sohasem. Nagyon kíváncsian vártam hát, hogy milyen lesz a Saturn verzió. Mivel a DHT-ről már volt egy hosszabb lélegzetű ismertető ('97/1. szám), most csak röviden ismételném át, miről szól a játék. A 'Drágán add az életed' című filmtrilogia megjátékosított változatáról van szó, aminek a beszerzésével – nem ámitás – egy játék árérték hármát kapunk: egy maszkalós akciójátékot, egy Virtua Cop-szerű lövöldözős részt, és végül egy bombakeresgélős autós száguldást. Gondolom minden Saturn tulajdonos arra kíváncsi, jobb-e, avagy rosszabb az ő verziója. Nos, mindenk

spektíváját láthatjuk kicsiben, hanem csak egy arcot. Igaz, amikor ezt kirakja a gép, némileg vilá-

gostában lát-szik, hogy merről leselkedik ránk a veszély.



Saturnon is roppant jól kidolgozott terroristákra lövöldözhetünk

A második pályán szintén a fényeffektusok maradtak el, és egy-két texture borítással kevesebbet láthatunk a terepen. Sajnos az ellenség által leadott lövések hangjai sem olyan jók, viszont ennek a résznek ugyanúgy dicséretére legyen mondvá, hogy használja a Saturnhoz rendszeresített fénypisztolyokat. Mivel a Virtua Gunon csak két gomb van, rakétát löni mindkét gomb egyszerre lenyomásával tudunk. Negatívum viszont, hogy ugyanúgy, mint PS-ön, nem lehet a pisztolyt kalibrálni.

Őszintén megmondom, a játékból a legelvezetesebbre sikerült harmadik részénél számítottam valami gyengébb Saturnos kivitelezésre, de meglepő módon az lett a legjobb, teljesen egyenértékű a PS-ös társával! Érthetetlen számomra, hogy itt milyen jól meg tudták csinálni a közlekedési lámpák fényeffektusát. Bár ennél a résznél is néhol egyszerűbb megoldásokat alkalmaztak, például a szélvédőkön csak fény, és nem a felhők tükröződnek, és nincsenek gözölgő csatornafedők, itt beraktak néhány, csak Saturnos vonást. Az utcákon újságpapír sodor a szél, a Central Parkban a tóba hajtvá életszerűbben süllyed el az autó, s ami a legjobb: a rendőrautó villogóját bekapcsolva piros és kék fények köröznek a környező házak falain.

V.Z.



Ezúttal is az autós száguldás lett a leglátványosabb

sával lehet ilyet elérni), az első pályán, ahol McClane-t hátulról követi a kamera, a falakat a gép kevesebb fázisban, kicsit durvábban bontja le. Ezenkívül elmaradtak az árnyék és fényhatások, s amikor egy ellenfél becélazza a hősünket, a képernyő szélén nem az ellenség per-

spot goes to hollywood **Kiadja: Virgin**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Szép grafika
• hangulatos zenék
X Unalmas és monoton játékmenet

62%

die hard trilogy **Kiadja: EA**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Egyet fizetsz, hármat kapsz
X Szinte semmi, legfeljebb a pisztoly kalibrálásának hiánya

95%

A ttól függetlenül, hogy a Micro Machines kétségtelenül a világ egyik legnépszerűbb MegaDrive játéka, bevallom, nekem sosem tartozott a kedvenceim közé. Egyrészt az alapötletet, az apró játékautókkal való versenyzést, én túl gyermektelegnek tartottam, másrészt a nehézséget iszonyúan eltúloztak. Most azonban, hogy a PlayStation hardvere segítségével az egészet áthelyezték 3D-be, azon vettem észre magam, hogy alig tudom abbahagyni a játékot, s már el is felejtettem minden előítéletet vele szemben. A kis játékautók irányításával szinte a második gyerekkorunkat élhetjük! Mivel a játék már 2D-ben sem volt sikertelen, erős a gyanúm, hogy ez az infantilizmus hamarosan világméretet fog ölteni.

A pályákat ahogy már megszokhattuk, ezúttal is felülnézetből láthatjuk, de micsoda pályákat! A 3D annyira tökéletes, hogy szinte tapinthatónak érezzük az asztalokat, amelyeken a versenyek folynak, s a beleélést csak fokozzák a telibe talált mellékzajok. Versenyezhetünk

rakezelés is kifogástalan. És nem csak apró tárgyakra kell gondolni, az egyik helyszínen egy szunyókáló kutyát kell kerülgatnünk. A járműválaszték sem akármilyen: van sportkocsi, buggie autó,

rom segítségével az élénk került versenyzőt könnyedén magunk mögé utasíthatjuk.

Az új Micro Machines-nek már a menürendszere is meglehetősen impresszív:

szerűen szükségeltetik legalább négy irányító, és a csatlakoztatásukhoz szükséges elosztó. A készítő azonban gondolt a gyengébben felszerelt PlayStation-tulajdonosokra is, ezért alkották a PARTY

RALLY AZ ABROSZON

MAXIMUM MULTI-PLAYER RACING



furgon, motorcsónak, de még egy harckocsi is. A játékmenet maradt a régi: bizonyos eszközök segítik a versenyzőket,

például a sajtszeletet ugrató rámpákat használhatjuk, vagy a billiárdasztalon ezúttal is teleporként funkcionálnak egyes lyukak, ugyanakkor számos dolog a verseny nehezítésére lett kitalálva, mint mondjuk a kiömlött ragacs a konyhasztalon, stb. A szabályok egyértelműek: a kiválasztott versenytípustól függően vagy az nyer, aki a körök teljesítése után elsőként megy át a célegyenesen, vagy az, aki a legkevesebbszer marad le a képernyőről, és így a legtöbb pontot gyűjti be. A pontozásos rendszernél ha a körök teljesítése után esetleg nincs nyertes, addig folytatódik a verseny, ameddig valamelyik küzdőfél nem hibázik.

A hagyományos vonásokon túl persze vannak újdonságok is, ezek közé tartoznak a felvehető fegyverek. A tankokkal már alapkiépítésben is ágyúzhathatunk és aknásihatunk, de különböző ikonok felvételével a többi járművel is erőszakoskodhatunk. Többek között pusztító tüzgolyóvá változhatunk, felvehetünk egy jókora kalapácsot, amivel kisebb földrengést idézhetünk elő, vagy ami a legjobb: egy kinyújtható acéla-

egy kis autót irányíthatunk egy izometrikus terepen, ahol a garázsok és a sorompók jelentik a választható opciókat.

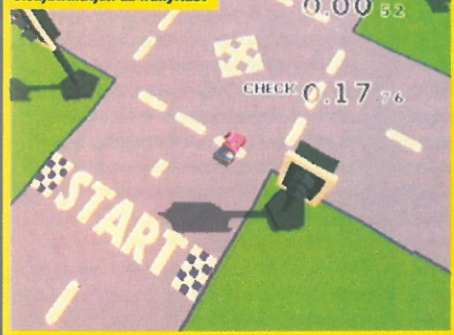
CD verzió lévén immár nem spóroltak az animációkkal sem: a megszokott Micro Machines versenyzők motion captured

PLAY üzemmódot, ahol elég csupán egy irányító a nyolcas versengéshez. Ezt úgy oldották meg, hogy minden versenyző külön indul, s mindenki – a Sega Rally szellemkocsijához hasonlóan – egy szellemárnyék ellen, vagyis az addig futott legjobb eredmény ellen versenyezhet. Aztán ugyanígy van a KEEPSIES mód is, aminél úgy mint a Street Rod-ban, fogadásokat köthetünk egymással, s a maj-



A konyhasztal trükkös ugratók tartkítják

Az autós iskolában elsajátíthatjuk az irányítást



például egy tanteremben, ahol gyerekzsivaj hallatszik a háttérben, vagy egy homokos parton, ahol a békatalpak és a napszemüvegek között szaladogtatva tengerzúgás üti meg a füllünket. Az egyik legszebb – ha nem a legszebb – pálya a motorcsónakverseny, ahol a tó vizében tökéletesen tükröződnek a felhők, a víztükör hullámzik, és néha egy szitakötő lebeg be a nádas közé. Minden tereptárgy és eszköz kidolgozása maga a tökély, minden tárgy azonnal felismerhető, s a mozgások és a kame-

Valaki az ebédlőasztalon feljött a "mobilját"



dani győztes elnyerheti a másik fél korábban nyert jutalom-autóját. (Ilyen autókat amúgy a bajnokságon nyert futamok alkalmával, illetve némelyik rekord megdöntésével kapunk.) Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a PLAYER SHARE-rel négyen játszhatunk egyszerre két irányítóval, méghozzá úgy, hogy egy irányítót két ember használ.

Meglátszik a játékon a több mint 2 éves fejlesztői munka. A játék minden szempontból a ma elképzelhető maximumot nyújtja: a grafika kristálytisztaság, az opciókat tekintve pedig nem is tudom, lehet-e még fokozni ezt a kínálatot. A Codemasters bebizonyította, hogy valóban ők a kódolás nagymesterei. Minden elismerésünk az övék.

V.Z.



Ha vesszük a fáradságot, megfigyelhetjük: a kutya még lólgazik is

animációkkal kelnek életre és fűznek kommentárokat a kezdődő futamokhoz. Közülük Cherry, a "szexis" hölgyemény különleges szerepet kapott. Egy autós iskolát vezet (DRIVING SCHOOL), ahol az abszolút kezdők elsajátíthatják az irányítást, és a legalapvetőbb manővereket. Cherry szóban közli, hogy mi a feladat, és azt kell végrehajtanunk.

A játékban összesen 48 pályán állhatunk rajthoz, nem kevesebb mint 10 különböző módon. Megvannak a hagyományos versenyszámok, mint a bajnokság, különálló futam, időmérő futam, de ezen túlmenően a többjátékos módoknál még egyebekkel is próbálkozhatunk. Játzhatunk egyedül (1PLAYER), vagy akár nyolcan is (MULTI PLAYER). Ha többedmagunkkal fogunk a játéknak, lehetőség van csapatok alkotására is (TEAMS), persze ehhez értelem-

micromachines Kiadja: Code Masters

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

✓ Hihetetlenül realiztikus 3D-s környezet
X Nem tudok ilyenről

96%

A Formula 1-es szimulációk terén tavaly a MicroProse igen magasra helyezte a mércét a Grand Prix 2-vel. Hosszú időre lesöpörte a konkurenciát. Mostanáig kellett várunk, hogy valami hasonló minőségű dolog jelenjen meg. Ezúttal az Eidos tett erőpróbát. Nézzük, mekkora sikerrel vette az akadályt.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

Nos, midőn áramot adunk a számítógépünknek, és lázasan kibontjuk az újonnan vásárolt játékot, azt már a kézi-

nes feliratokkal vannak tele, s amire külön büszkék az alkotók: a gumik az aszfalton megcsúszva, átlátszó füstfektust produkálnak. Mindezt élvezhetjük VGA-ban vagy akár SVGA-ban, igaz, az utóbbihoz nélkülözhetetlen egy erősebb Pentium konfiguráció. A

ségeinket. Az irányítás viszont már kevésbé valószínű: még ha be is kapcsoljuk az összes "valóság tényezőt", akkor is elég furcsa dolgok történnek. A fűvön például csak gyorsításkor lehet észrevenni, hogy csúszkál a gumi, a kavicsagy meg úgy megfogja a kocsit,

mintha valami szurokba hajtottunk volna bele. Mindezek következtében a játék jóval könnyebb, mint a GP2, még a legnehezebb fokozaton sem túl nagy ördögösség nagyobb kicsúszás nélkül fejezni be egy-egy futamot. A nehezítés inkább csak az ellenfelek megnövekedett tudásában mutatkozik meg, ezért ajánlottam tehát a játékot inkább a játéktérmi gépek kedvelőinek. Ja, és végül a legpozitívabb dolog: a Power F1 esetében elég

kiválasztottunk egy tetszőleges pályát, egy újabb menü jön be. Itt a gyakorlás, az időmérő edzés, és a verseny közül szelektálhatunk, valamint megnézhetjük az aktuális rajtsorrendet, időjárásjelentést kérhetünk, és végül beléphetünk a garázsba, ahol beállíthatjuk a kerekek nyomását, a kormányzást, az első szárny dőlésszögét, stb. Remek megoldás, hogy minden módosítást képíleg is láthatunk, így – mint ahogy a játék egészéhez sem – itt sem szükségeltetik semmiféle nyelvismeret.



A belső nézetben a tükörben jól láthatjuk a mögöttünk tolongókat. BERTRAND GACHOT 16. PÉRIÓDUS

könyv vastagságából is megállapíthatjuk, hogy komolyságát és életszerűségét tekintve még nincs veszélyben a GP2 trónja. A játékot inkább annak a rétegnek szánták, akik nem szeretnek hosszasan bibelődni az apró részletek állítgatásával, hanem egyszerűen csak be akarják tenni a CD-t, és máris a gázba taposni. A látvány viszont nagyon impresszív, a játék grafikája minden szempontból megfelel a kor követelményeinek. Az események között pár másodperces, renderelt SVGA átvezető képsorokat nézhetünk végig, s maga a játék külalakja is kifogástalan. Gouraud shaded, a fényforráshoz mértén beárnyalt poligonokból építettek fel a 3D-s környezetet, minden te reptárgy és autó szépen be van borítva textúrákkal. A pályát jól olvasható hirdetések szegélyezik (természetesen azok is valóságosak), az autók is szí-



A garázsban egy reflektor világítja rá az épp vizsgált alkatrésze

program még SVGA-ban is szép simán fut, csak néhány külső kameranézetből tapasztalható egy kis lassulás. Ráadásul a játéknak nem csupán a grafikája nagyon realisztikus, hiszen amint a dobozon is olvasható, az FIA hivatalosan is a nevét adta a programhoz.

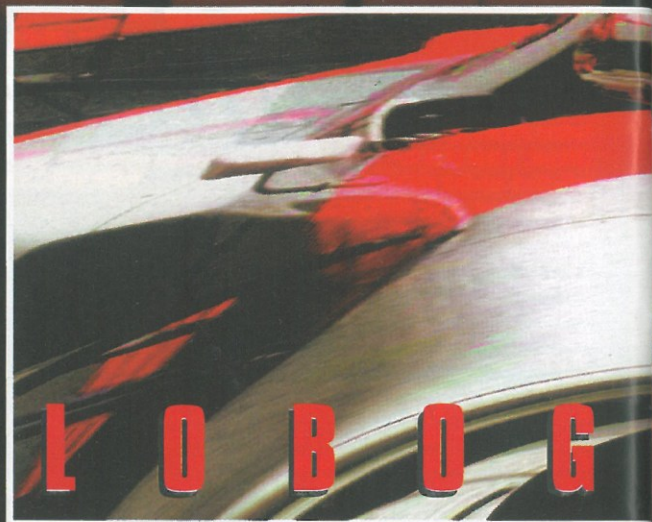
Ennek következtében a '95-ös idényben indult összes versenyző neve szerepel a mezőnyben, és természetesen megvan mind a 17 valóságos pálya is.

A GP2-nél szerényebb mértékben ugyan, de itt is állíthatjuk az autók paramétereit, a pályákon pedig eltérő időjárás tényezők teszik próbára a képes-

csupán egy gép, hogy egy haver ellen versenyezzünk, hiszen a programba beépítettek egy osztott képernyős üzemmódot is.

A MENÜRENDSZER

A játék főmenüjében a következő dolgok közül választhatunk: Az Enter Race opció a verseny indítását jelenti, ezen belül választhatunk különálló futam indítása, a szokásos pontozásos rendszerű bajnokság, illetve az ún. Shoot-Out mód indítása között. Egyszerű futam indításakor miután



Külső nézetből elég nehéz az irányítás... KRILL WENDLINGER 29. PÉRIÓDUS



Maximális grafikonál a teropt egészen távol is kirajzolja a gép

Bajnokság esetén, akárcsak a valóságban, sorban következnek a pályák, és a futamok végén az elért eredményekért pontokat kapunk. (Már ha olyan helyezést értünk el.) A bajnokság menüjében a következők jelennek meg: indíthatjuk a soron következő versenyt, megnézhetjük a bajnokság aktuális állását, játékállást tölthetünk és menthetünk, és végül újraindíthatjuk, illetve megszakíthatjuk az idényt.

A Shoot-Out versenytípus tulajdonképpen szintén egyfajta bajnokságnak

F1

A Game Options-nél a játék leglényegesebb paramétereit állíthatjuk be. Meghatározhatjuk, hogy egyedül, ketten, vagy többen akarunk a játéknak nekifogni. A két játékos mód a program fő büszkesége, hiszen ilyenkor a képernyő kettéosztódik, s így – igaz, az élvezhető sebesség érdekében némileg kevesebb tereptárggyal – egymás ellen is nyomhatjuk a meneteket. A több játékos módnál lehetőség van nullmodem használatára, de akár nyolcan is játszhatunk hálózaton keresztül. Ugyanebben a menüben állíthatjuk be még a körök számát, itt kapcsolhatjuk

a kettes játékosnál alapbeállításként joystick szerepel. Joy vagy kormány használatánál persze ne felejtjük el bekalibrálni az irányítót, ennek az ikonját legfelül láthatjuk.

A főmenü következő pontjánál, a Load

gombbal megjelöltük, mettől meddig akarjuk az eseményeket rögzíteni.

F1 - A segítség kijelző ki/bekapcsolása. A segítség feliratok úgy működnek, mint a rally versenyeknél a mitfárer, azaz a gép mindig kiírja, hogy milyen



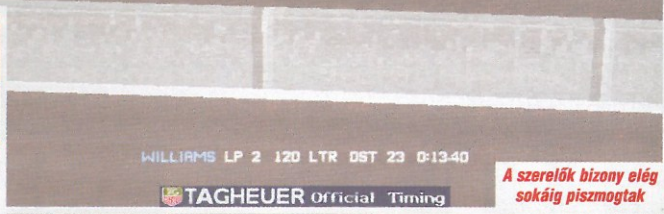
Ó H A J J A L

fogható fel, ez azonban a játéktérmi gépek mintájára működik. Az egyetlen különbség, hogy itt jóval több körből (minimum 3-ból) állnak a futamok. A gép bizonyos sorrendben adja a pályákat, nekünk pedig az a dolgunk, hogy leghátulról indulva egyre feljebb küzdjük fel magunkat. A program meghatározza, hogy az adott pályán minimum hanyadik helyen kell végeznünk, ezt kell teljesíteni. Ahogy jönnek sorban a pályák, ez az érték persze mindig egyre kevesebb, így végül a legutolsó pályán már csak az első pozíció jöhet számításba. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik pályán nem teljesítjük a gép által megadott helyezést.

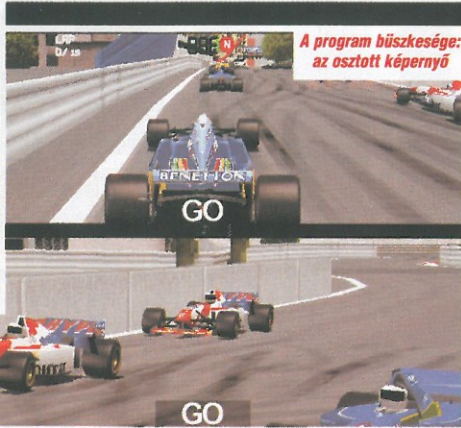
Visszatérve a főmenühöz, a Car Options-nél a következőket tehetjük: kocsi választunk, itt is benézhetünk a garázsba, választhatunk a manuális, illetve az automata váltás közül, és végül kedvünk szerint megváltoztathatjuk a csapatok és a versenyzők neveit.

be a HiRes módot, azaz a nagyfelbontást, és végül itt határozhatjuk meg, mennyire legyen reális a játék. Ez utóbbinál a következőket kapcsolhatjuk ki vagy be: az időjárás változását, a kocsik sérüléseit, a gumik kopását, a kavicsgyakat, és végül az automatikus gumitípusváltást.

A játék szinte az összes létező irányítót támogatja, játszhatunk joystickkal, kormánnyal, esetleg egérrel. Ezek közül a Control Options-nél válogathatunk, valamint ha a billentyűzetnél maradunk, ugyanitt választhatjuk ki a számunkra szimpatikus kezelőbillentyűket is. Ha nincs joyunk, két játékos üzemmód esetén feltétlenül használnunk kell ezt a menüpontot, mivel



A szerelők bizony elég sokáig piszmoztak



A program büszkesége: az osztott képernyő

kanyar következnek, és azt is, hogy kell-e fékeznünk a beveteléshez.

F2 - Az ideális ívek vonalának ki/bekapcsolása.

F3 - Perspektivikus, avagy síma égbolt beállítás.

F4 - Automata fék ki/bekapcsolása.

F5 - Eredménykijelző panel ki/bekapcsolása.

F6 - Belső nézetre váltás.

F7 - A 3D-s tükör ki/bekapcsolása.

F9 - A részletesség, a scenery update minőségének csökkentése, azaz a távolabbi tárgyak kikapcsolása a nagyobb sebesség érdekében.

F10 - A részletesség növelése, az elmentése az F9-nek..

F11/F12 - A versenyben résztvevő autók közötti nézetváltás.

Numerikus billentyűzet - A külső/belső nézetek váltogatása.

Fontos: osztott képernyő esetén a fentebb említett billentyűkkel együtt – attól függően, hogy melyik játékosnál kívánjuk a módosítást végrehajtani – a bal és jobb shiftet is használjuk.

V.Z.



A rajt után nem ritkák a koccanások

Replays-nél a korábban kimentett visszajátszásokat tölthetjük be. A space-szel választhatjuk ki, melyik visszajátszást akarjuk indítani, s az Enterrel nyugtázhatjuk a döntésünket.

A Game Difficulty a játék nehézségé-

nek a beállítását jelenti. Négyféle keménység közül választhatunk, valamint azt is meghatározhatjuk, hogy 12 vagy 24 versenyző álljon a rajtjához.

A Credits végül az a pont, amit valószínűleg a legritkábban fogunk használni, itt nézhetjük meg ugyanis a stáblistát.

A JÁTÉK KÖZBEN AKTÍV BILLENTYŰK:

Esc - pause menü. Itt a következők jelennek meg: visszajátszás, közvetlenül belépni a garázsba (csak gyakorlás esetén választható), és időjárás-jelentés kérése. A visszajátszásnál egy videókezelő panel jön be, ezen a piros gombbal tudunk felvételt készíteni, de csak akkor, ha már a mellette lévő két



Az egyik kerékem önállóította magát

power f1

Kiadja:
Eidos

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

486DX4/100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Könnyű kezelés • egy gépen is lehet kerten játszani
XAz ütközések nem elég reálisak

91%

A Gametek programozói nagy fába vágják fejszéjüket. Az eddigi, szokásos űrrepülősimulátorok után egy olyan játékkal álltak elő, mely nem csak egy kis hajó irányítását bízta ránk, hanem egy anyahajót, mely kis vadászgépeket, teherszállítókat és tankokat irányít, természetesen a repülőpilótáktól elvárható feladatok mellett.

A Battlecruiser 3000AD-ben a Galactic Command nevű rendfenntartó szervezet egyik tisztjeként hajtunk végre küldetéseket. Parancsnokságunk alá egy anyahajót adnak, mely könnyű vadászgépekkel, fegyvertelen személyszállítókkal, bolygófelszíni láncfalpasokkal van ellátva, fegyverzete három ágyútoronyból és rengeteg rakétából áll, és majd kétszáz fős személyzettel rendelkezik. A felszerelés és a szakemberegáda a játék kezdetén még nem használja ki a teljes kapacitást, nekünk személy szerint is lehetősé-



ben az esetben ugyanis nincs más dolgunk, mint felderíteni a galaxis legtávolabbi sarkát is, kereskedni, és az esetleg utunkba vetődő

esetleg megoldhatatlan), illetve útra kelhünk.

A játék során a legtöbbet az anyahajó pa-

a javításhoz illetve másához szükséges fémmel, fegyverekkel) illetve felvehetünk embereket, a jelenlegi bolygórendszer jellemzőit (a termelés jellege – mezőgazdasági, ipari, hi-tech –, a bolygó technológiai fejlettségének szintjét), javíthatjuk gépeinket (ez a GALCOM HQ-n ingyenes, és előfordulhat, hogy egyes részeket csak cserélni lehet, ami alkatrész nélkül

pontokat. Ezek között a . és , billentyűkkel lapozgathatunk, a főképernyőn megjelenítve az adataival együtt.

■ **WTP (Tájékoztatói pont követő rendszer):** ha távoli célpontot adunk meg, a navigátor ennek megközelítésére több tájékoztatósi pontot ad meg, melyeken a hajó sorra végigmegy. A célt a Shift+X-el bármikor törölhetjük.

■ **PLS (Szonda irányító rendszer):** hajónkról felderítő űrszondákat irányíthatunk, egy megadott célponthoz. A MID-ben kijelölt célponthoz a SHIFT +- -lel kiválasztott szondát az ALT+F9-cel léphetjük ki. A szonda repülés közben gyűjthet adatot, pályára állhat egy bolygó körül, és figyelheti annak űrbeli és felszíni viszonyait. A szondák természetesen egy idő után elpusztulnak.

BATTLECRUISER

AZ ELIT TÁRSASÁG ÚJ TAGJA



gunk van egyrészt technikusok, orvosok, szerelők, tengerészgyalogosok felvételére, másrészt a hajó felszerelésének bővítésére és újabb darabokkal való felcserélésére. Feladataink közé tartozik majd természetesen a reaktorok fűtőanyagáról való gondoskodás, az anyahajó és kisegítőhajóinak szervizelése, az emberekről való gondoskodás, illetve a mindehhez szükséges anyagiak előteremtése érdekében történő kereskedés is. Így első hallásra nem hangzik egyszerűnek, de megnyugtathatlak titeket: a játékban mindezt sikerült sokkal bonyolultabb módon megoldani. Már most előrebecsajthatom, hogy a leg-egyszerűbbnek tűnő feladat teljesítése közben is vért fogtok izzadni – hacsak nincs fotográfikus memóriátok, és nem vagytok képek első olvasatra memorizálni (és megérteni) a játékban előforduló több tucat számítógépes alrendszer mozaikszavakból álló nevét vagy jelölését. A dolgon véleményem szerint sajnos a gyári kézikönyv sem segít, mert elmagyarázza ugyan a rövidítéseket, de azokból annyi van, hogy lehetetlen belőlük összefoglaló táblázatot készíteni.

A játékot három módon játszhatjuk: Xtreme Carnage fokozaton gyakorlatilag csak harcolni fogunk: a gép kihelyez minket az űrbe, majd megindul az invázió ellenünk. A Free Flight a gyakorló fokozatot jelenti, ez hasonlít leginkább az Elite nyugisabb részeire: eb-

kalózatok irtani. Az Advanced Campaign Mode jelenti az igazi játékot, ekkor ugyanis az előbbi választás feladatai mellett a központtól folyamatosan küldetéseket is kapunk, melyekért tapasztalati pontokat kapunk, érmekeket szerzünk, valamint hetente kapott fizetésünkből és a rendelkezésünkre bocsájtott összegből kipofozzuk megroggyant hajóinkat. Ha most kezdted a játékot, mindenképp ajánlok egy pár napos (vagy akár hetes) gyakorlást a Free Flightban, mivel a hajó irányítása már magában is elég nagy megterhelést fog jelenteni.

Egy karrier kezdésekor érdemes végignézni a HQ-n rendelkezésre álló menüpontokat, hogy képet kapjunk a kiindulási helyzetéről. Személyes adataink mellett (melyben az életkor mellett megtekinthető tapasztalati pont-

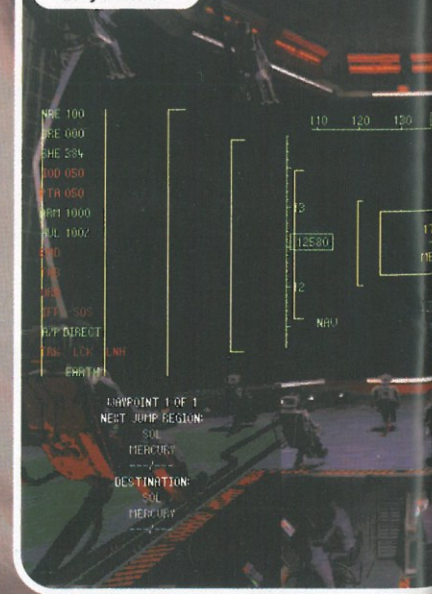
jaink száma, az elkövetett kihágások és szabályszegések, fizetésünk, rangunk, hajónk értéke, a dátum, jelenlegi helyzetiünk) végignézzük szakembereink aktáit, (ahol az AI a rátermettséget, az FF a fáradságot, az LF az életerőt, a DF a pilóta légijártasságát, a BA a bombacélzási képességet, a CM a repült küldetéseket, a CK a lefőtt ellenfelek számát mutatja), kereskedhetünk (javítási alkatrészekkel,



Ha még lejjebb megyünk, felszántjuk a hegyoldalt

rancsnoki hídján fogjuk tölteni, ezért ismerkedjünk meg vele közelebbről. A közepén látható képernyők mellett jobb- és bal oldalon látható számlálók és kijelzők az egérrel állíthatók. A kijelzők adatai attól függnek, hogy NAV vagy harci TAC módba kapcsolunk-e (W). Jobb oldalt láthatjuk a rendelkezésre álló kis hajók állapotát és listáját, melyeken a sárga jel a nem készen álló gépeket, a fehéret az űrben repülőket, a piros az elpusztítottakat, a zöld az indíthatókat jelzi (az IC vadászgép, az SC szállítógép, az AV láncfalpas). A hajókat egyenként az ALT+F1-10 gombokkal indíthatjuk, újra megnyomva át is vehetjük annak irányítását. A képernyőn a legtöbb helyen kattintva az egérrel egy-egy listát hívhatunk elő, mely a járművek esetében az azoknak adható parancsok listáját jelzi (az RTB parancssal adhatjuk nekik a visszahívó parancsot). A képernyő alján három egyenlő nagyságú területet elfoglalva három többfunkciós képernyő helyezkedik el, ezeket a legkönnyebben szintén rájuk kattintva szabályozhatunk. A bal oldali a navigációs kijelző, melynek funkciói lehetnek: ■ **NAVMAP (Navigációs térkép):** egy hálóra vetítve láthatjuk a hajó körüli tájékoztatósi

Célpont beállítva, irány a Merkúr!



■ **Információs panel,** kijelzi a helyszínt is az időt.

A középső panel a taktikai radar (TASCAN), amely az egéren kívül az ALT+K kombinációval is kiválasztható, ilyenkor a kijelzési módok között a K-val lapozhatunk. Itt egy normális radartól megszokott képet kapunk, a megszokott szinkódokkal (Zöld: barát, Piros:



Egy mindenki ellen, mindenki egy ellen

ellenség, Kék: azonosítatlan, Fehér: rakéta vagy akna, Szürke: roncs, Cián: vonósugár). A jobb oldalon a video-rendszer kapott helyet (CVD), melyet az ALT+L aktivál, ekkor az L-lel lapozgathatunk. A különböző kijelzések:

■ **Rendszeralapot-jelző (SSA):** egy kimerülő hosszúságú listát jelenít meg, melyben az anyahajó összes alrendszeréről sérülési információt kaphatunk. A legfontosabbak: NRE (atomreaktor), TAC (taktikai computer), NAV (navigációs computer), SHD (pajzs), ENG (hajtómű), WEP (fegyvervezérlő

■ **Legénység állapota (CSD):** az orvosi ellátásban részesülő embereink állapotát nézhetjük meg, ha az I-t megnyomjuk, akkor a képpükkel együtt.

■ **Kisegítő hajók állapota.**

Ha a képernyőn bárhol máshol kattintunk, az előkerülő listából kiválaszthatjuk a többi számítógépes rendszert. Ez négy számítógépet jelent: a LOGISTIX, a TACTICAL, a TACOPS, a COMMLINK és a NAVITRON rendszereket. Lássuk őket sorban:

■ **LOGISTIX:** mint az összes többi rendszernél, itt is több alrendszer áll rendelkezésünkre. A LOGISTIX/CRAFTS ponttal az anyahajó és az általa szállított kisebb hajók szerelvényeit vezérelhetjük el a fedélzeten állományba vett szerelőkkel. A fedélzetek és hajók szinkróddal jelzett sérüléseinek megjavításához természetesen a sérülés fokától függően több alkatrész, idő és szerelő kell. A kiegészítő adatokból megtudhatjuk a javítási munkálatok kez-

fel rájuk. Az Autoarm természetesen a gépek felszállás előtti automatikus felfegyverzését jelenti. A TACTICAL/CREW alatt oszthatjuk be szakembereinket a különböző feladatokra, míg a TACTICAL/MEDIBAY a kórházi ellátást jelenti. Itt a Treat ponttal indíthatjuk el valakinek a kezelését, és ha már jól van, a Release ponttal engedhetjük el őket. Ha valaki meghal, és olyan jó szakember volt, hogy szeretnénk klónozni, a LOGISTIX alatt nyomjuk fel a klónozógép energiáját, és kattintsunk itt a megfelelő ikonra.

■ **TACOPS:** ebben az alrendszerben támadhatunk meg bolygófelszíni célpontokat, a kisegítő hajóknak tájékozási pontokat, indíthatunk szondákat és aknákat. A computer bekapcsolása után megjelennek a bolygó felszínén található célpontok, amelyek között a szóközzel lapozgathatunk. Űrből indított rakétákkal is leküzdhetjük a célpontokat, ráuszíthatjuk a tankokat, a szállítógépekkel a felszínre vitt tengerészgyalogosokat, valamint rengeteg parancsot adhatunk ki egységeinknek, amelyeket azok a tájékozási pontokon végrehajtanak.

■ **COMMLINK:** ez a hajónapló, mely minden rádióüzenetet rögzít.

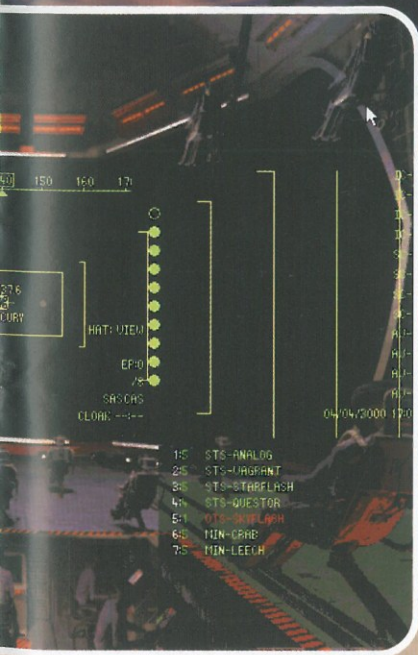


A dokkolás teljesen automatizált

A fenti leírás korántsem teljes, hiszen mint említettem a játék igen komplex és bonyolult irányítási rendszerrel rendelkezik, melynek bemutatása több oldalba telne. Az, hogy ez az összetettség jó vagy rossz, már más kérdés. Egy parancsnok feladatai közé a harc, az alegységek vezetése természetesen beletartozhat, de a szakemberek kiválasztására (főleg, ha több százán vannak) és azok személyre szabott gyógyítására egészen biztosan vannak beosztottai – még jó, hogy a hajó takarítását nem nekünk kell intézni. Igaz ugyan, hogy a legtöbb esetben igaz az életben az az alapelv, hogy csak az a jó, amit magunk csinálunk, meg hogy csak magunkra számíthatunk – de ez azért már egy kicsit túlzás.

Ancy

00000000

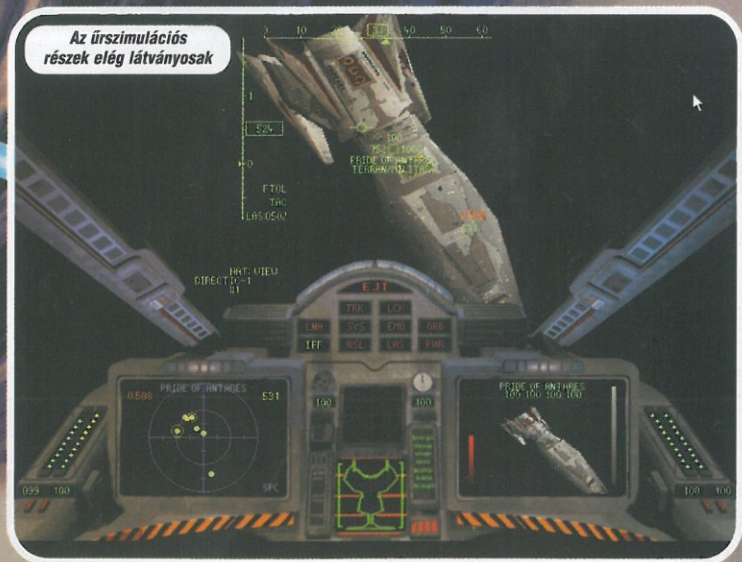


detét, a várható befejezést, a beosztott és a még rendelkezésre álló szerelők számát. Az ASSIGNED ikonra kattintva változtatható a szerelésre beosztott emberek száma. Egyes alrendszereket fejleszteni is lehet (UPGRADE), ha a raktérben rendelkezésre áll az ehhez szükséges alkatrész. Ha a szerelőcsarnok (ENGINEERING LAB) megsérül vagy elpusztul, a javítások hatékonysága romlik, illetve azok teljesen lehetetlenné válnak, a sérült alkatrészek elpusztulnak. A szerelés alatt álló kis hajók nem indíthatók. A LOGISTIX/CARGO ponttal a raketeret és a fegyverhordozó panelek szabad kapacitása és az azokban tárolt cikkek, fegyverek listája tekinthető meg, melynek pontjaira kattintva azok kidobhatóak. A LOGISTIX/POWER ponttal az egyes alrendszerekhez rendelt energia mennyisége állítható be, de ezt ne nagyon birizgáljuk.

■ **TACTICAL:** a fegyverekkel, szakemberekkel és segédhajókkal kapcsolatos menüket érhetjük el innen. A TACTICAL/LOADOUT pont alatt a szállítóhajóba és a láncfalpasokba ültethetünk embereket (ha a hajónak a LOGISTIX-nál adunk energiát), összeállíthatjuk anyahajónk és a vadászgépek fegyverzetét. A TACTICAL/LAUNCH alatt a kis hajók küldetéseit adhatjuk meg, valamint megtekinthetjük azok adatait. Szakembereket rendelhetünk hozzájuk (a vadászgépekhez két pilóta kell), előre összeállított vagy egyéni ízlésünk és a feladat szerint kialakított fegyverzetet rakhathatunk

computer), CLK (álcázórendszer), SRE (napenergia-reaktor), MNC (fő computer), HULL (hajótest), COM (kommunikációs computer).

■ **Célpontszomszéd:** a cél kiválasztása után az I-vel megjeleníthető annak képe. Ha az elenséges, akkor a képe mellett jobbra és balra megjelenő oszlopok a pajzsait és páncélzatát jelzik.



Az űrszimulációs részek elég látványosak

■ **NAVITRON:** navigációs computer. Válasszuk ki a kívánt rendszert, majd azon belül tartunk nyomva a bal egérgombot a célbolygón, és közben nyomjuk meg az S gombot. Az így kijelölt célpont felé az automata pilóta megkezdí a közelítést. A bolygókat és rendszereket különböző telepeltető berendezések kötik össze, meggyorsítva az utat. A Jump point egy biztonságos, kétirányú alagút, mely a szomszédos rendszereket köti össze. A térképen kék vonal jelöli ezeket. A Flux field egy természeti jelenség, mely azonban utazási célokra is használható: több be- és kilépési pontja van, így a megérkezési hely nem állapítható meg pontosan előre. A Wormhole utak csillagrendszereket kötik össze, a térképen pirossal vannak jelölve. Egy ki- és egy belépési pontjuk van, a gond csak az, hogy igen instabilak, így a rajtuk keresztülhaladó hajók mindig sérüléseket szenvednek.

battlecruiser 3000

Kiadja: Gametek

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 8MB RAM, 2xCD, 5VGA, WIN95

✓ Igéretesen kivitelezett

Elíte-klón, de:

× Túlságosan nehézkes irányítás

● Klissé túl lett bonyolítva

68%

A vikingekről az embernek általában a kegyetlen hódítók, a barbár katonák, a vérengzés a pusztítás, szóval csupa negatív dolog jut eszébe. Az éremek azonban van egy másik oldala is. A 8. és a 12. század között e nép fia ismerték legjobban a hajóépítés tudományát, kereskedtek, háborúztak, eljutottak Grönlandra és Észak-Amerikába, és ha akartak volna, ők uralkodhattak volna szinte az egész is-

kal kellemesebben is el tudnánk csapni szabadidőnket.

Az ivó vendégeit két csoportba osztjuk: az egyik fajta a mesélő, aki némi italért cserébe hihetetlen történeteket mesél fantasztikus tárgyairól. Előfordul az is, hogy tud az elveszett tárgyak leheléről is. Ha viszont hiányosak ismeretei, átküld a másik asztalnál ülő figurához. Ez a sőtét utazó vagy jó pénzért eladja nekünk a lelőhely térképét vagy párbajra hív ki (ekkor csak győzelmünk esetén jutunk a rajzhoz). Ha nincs nála térkép, vagy további információt árul, vagy egyszerűen csak előhúzza a kardját, s potyára hadakozhatunk.

Piac – Itt adhatjuk és vehetjük áruinkat. Hogy mennyi kincset vásárolunk össze, pénztárcánkon túl rakományunk maximális méretén is múlik. Eladásnál pedig az okozhat gondot, hogy a kereskedőnek nincs elég konvertibilis valuta a zsebében. Az

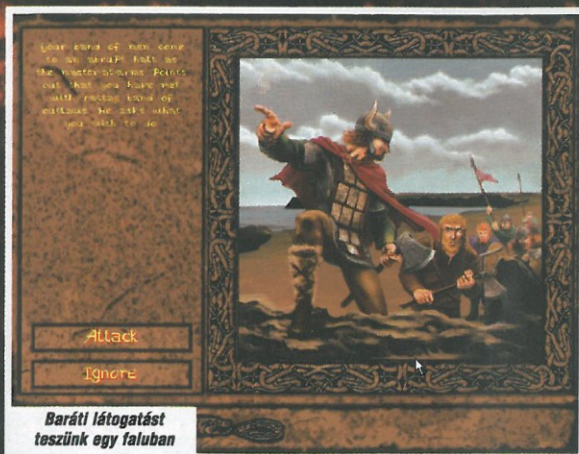
érmes városokban pedig egyszerűen nem állnak szóba velünk az emberek.

Hajóács – Az ácsoktól újabb hajókat rendelhetünk flottánk számára. Az árat és a legyártás idejét is meghatározza a város gazdasága és a még be nem fejezett megrendelések.

Kovács – Az egész csapat fegyverzetét és páncélzatát cserélhetjük ki valami megbízhatóbbra.

Jósdá – A jósnő egyrészt újra

fordulni az egér két gombjával tudunk. Amikor hajónkkal szárazföldre érünk, embereinket a szökőzsel tehetjük partra, s ettől kezdve gyalog folytatják a túrát. Ha pedig meguntuk a poros ország-



Baráti látogatást teszünk egy faluban

mert világon. Most a Random Games jóvoltából mi is végigjárhatjuk a vikingek győzelmekkel és dicsőséggel kikövezett útját. Elő tehát a fegyvert! A világ csak arra vár, hogy jöjjön egy erős kezű vezér, aki leigazza. Vagy talán mégsem?

A játék elején néhány fontos döntést kell meghoznunk: vezetőnk férfi vagy nő lesz (Bizony! Aki nem emlékszik a történelemben tanultakra: a vikingeknél nőuralom volt.), a hat lehetséges ismeret közül kezdetben melyikhez ért hozzá legjobban (menet

közben persze tapasztalati pontok gyűjtésével a többi képességet is tudjuk fejleszteni), valamint szülővárosunkat (melynek gazdagsága és lakosainak száma később meghatározó lehet). A beállítások után szülőfalunkba csöppenünk, ahova később, hódításaink között bármikor visszateherhetünk egy kis pihenőre.

A FALUBAN

Az apró falu csak néhány házból áll, de az épületek legtöbbször beterve fontos feladatokat intézhetünk el. **Kocsmá** – Itt azon túl, hogy tökrészege ihatjuk magunkat, a kocsmárosnál néha érdekes és hasznos információkat gyűjthetünk be a világ dolgairól. A felszolgálólány szintén szívesen beszél a vendégektől kihallgatott hírekről, bár vele ennél sok-

kal kellemebben is el tudnánk csapni szabadidőnket.

Az ivó vendégeit két csoportba osztjuk: az egyik fajta a mesélő, aki némi italért cserébe hihetetlen történeteket mesél fantasztikus tárgyairól. Előfordul az is, hogy tud az elveszett tárgyak leheléről is. Ha viszont hiányosak ismeretei, átküld a másik asztalnál ülő figurához. Ez a sőtét utazó vagy jó pénzért eladja nekünk a lelőhely térképét vagy párbajra hív ki (ekkor csak győzelmünk esetén jutunk a rajzhoz). Ha nincs nála térkép, vagy további információt árul, vagy egyszerűen csak előhúzza a kardját, s potyára hadakozhatunk.

Piac – Itt adhatjuk és vehetjük áruinkat. Hogy mennyi kincset vásárolunk össze, pénztárcánkon túl rakományunk maximális méretén is múlik. Eladásnál pedig az okozhat gondot, hogy a kereskedőnek nincs elég konvertibilis valuta a zsebében. Az

elmeséli a korábban hallott, de már elfelejtett történeteket, jóvendőt mond és tanácsokat ad a közeljövőre vonatkozóan, valamint gyógyfüvek segítségével meggyógyítja sérüléseinket.

Városközpont – Amikor egy tartomány fővárosába jutunk, ebben az épületben találkozhatunk a kormányzóval. Vele aztán napestig egyezkedhetünk, s a tárgyalás vége katonai szövetség, kereskedelmi egyezmény vagy akár házasság is lehet.

Otthon – Új felfedező túsákat szülőfalunk központjából indíthatunk. Sima expedíciónál a gép maga állít be minden indulás előtti dolgot, míg a másik változatban mi válogathatjuk ki a hajókat, katonákat (érdemes néhányat hátrahagyni a város védelmére), a tiszteket (itt oda kell figyelni arra, hogy melyik hadnagy mihez ért legjobban, hiszen ez befolyásolja későbbi csatáink kimenetelét) és a rakományt. Ha seregünkben kevés katoná áll rendelkezésünkre, további embereket is besorozhatunk fejkenként csekély 10 ezüstartért.

A helyi ügyek között foglalkozhatunk tartományunk gyarapításával (attent holding). Ekkor az idő gyorsabban telik, s közben a lakosság gyarapodik, gazdaságunk pedig megerősödik.

Néha különböző ajánlatokkal felkeresnek más népek utazói is. Végül ugyanígy nevezhetünk ki új hadnagyokat fejkenként 1000 ezüstartért.

MOZGÁS A TÉRKÉPEN

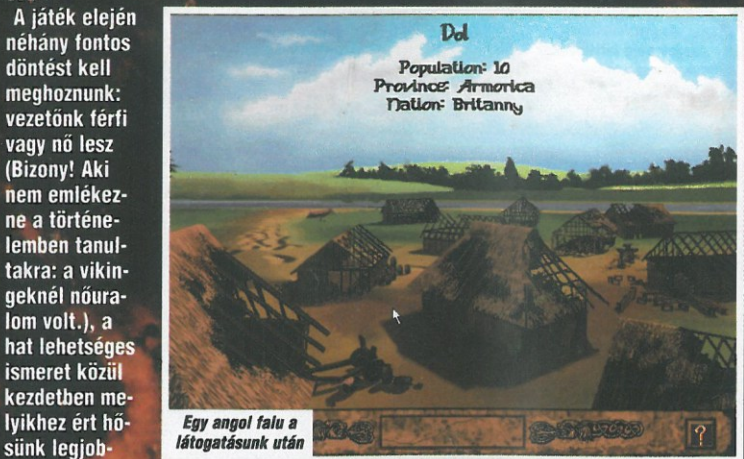
Miután elhagyunk egy várost, a térkép egy része jelenik meg, ahol kis emberkénk vagy hajónk elindul egyenesen az orra után. Menet közben

utakat, keressük meg a hajót, és a szökőzsel szálljunk vissza.

Egy város közelébe érve dönthetünk, hogy barátként vonulunk be vagy támadunk. Persze egy ellenséges helyen hiába próbálkozunk, jó ideig nem fognak tárt karokkal várni. Az apátságokba és erődökbe nem látogathatunk el, itt csak a támadást választhatjuk.

HAJÓCSATA

A tengeren bolyongva néha idegen hajókkal futunk össze. Ekkor választhatunk, hogy békésen távozzunk, vagy fel-

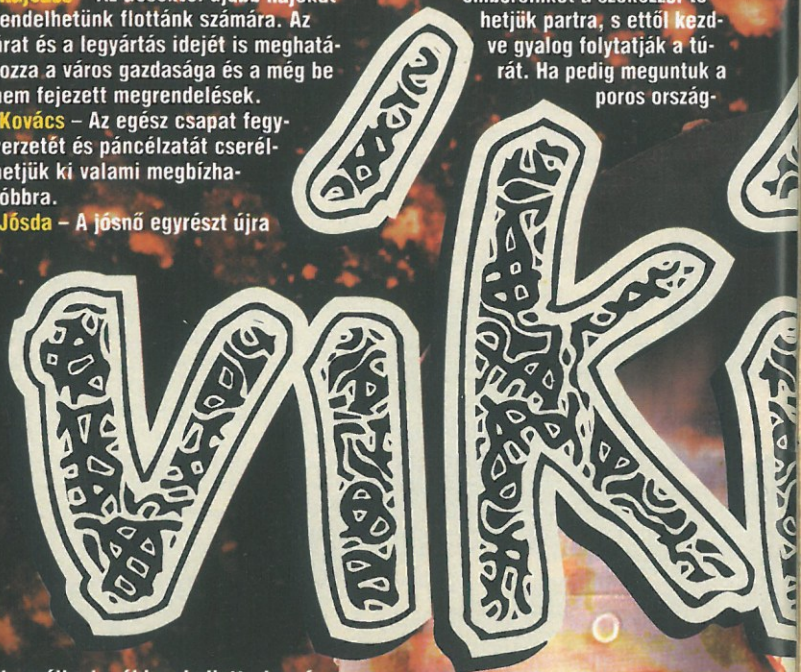


Egy angol falu a látogatásunk után

áruk alatt két számot találunk, melyből a magasabb az eladási, az alacsonyabb pedig a vételi árat jelenti. Természetesen ezek az értékek a kereslettől, kínálattól, valamint a két nép viszonyától függően állandóan változnak. Ellen-



Kezdetét veszi a vérfagyasztó párviald



Hét t ördő

vesszük a harcot. Csata közben a hajót a már megszokott módon irányíthatjuk, s közben a szóközzel küldhetjük ágyúgolyókat az ellenséges ladik felé (alul a csikok a két társaság állapotát jelzik). Ha lövöldözés közben nekimegyünk az ellenfél parancsnoki hajójának, kézitusa következik, amiből mi az ellenséges kapitány lekasza-

garukba eső ellenséget lövöldözik biztonságos távolságból. Ha túlságosan megközelítik őket, kardra váltanak át, de ezt természetesen kicsit ügyetlenül forgatják. Berserker: speciálisan kiképzett harcosok, akik különösen nagy pusztítást vihetnek végbe az ellenfél sorai között. Az ostrom alatt csak egy egységünk lehet ilyen.) A választáskor érdemes figyelembe venni, hogy a csapatot vezető hadnagy mihez ért a legjobban, hiszen így érhetjük el a leghatékonyabb összeállítás-

deni, támadni pedig a Shiftet nyomva tartva ugyanezekkel a gombokkal tudunk. Mivel a vikingek idejében nem nagyon ismerték a kegyelmet, vívótudásunkat minél hamarabb fejlesszük tökéletesre, különben gyakran kell előlről kezdenünk a játékot. A párbaj megnyeréséhez a jó gyevverzetet és gyors csuklón kívül rengeteg élet-

erőre (HP) lesz szükségünk, amit a tapasztalati pontok gyűjtögetésével gyarapíthatunk. Tapasztalati pontot egy hajócsata vagy ostrom megnyerésével, vagy egy kincs megtalálásával érdemelhetünk ki. Érdekes, hogy a CD-n

a programnak nem csak PC-s, hanem Macintoshos és Power PC-s változata is megtalálható (remélem mostantól a Macintosh-hívek is előfizetnek az 576-ra). Fura viszont, hogy 1997-ben, amikor már a Windows 95 is ósrégi operációs rendszernek számít, még mindig készítenek 16 bites programot. Igaz, így

nem lenne olyan rossz, de 256-nál se több, se kevesebb színnel nem hajlandó elindulni. Szóval minden játék előtt felbontás váltás, újraindítás, majd a végén megint ugyanez. Ami a hangokat illeti, felemás a kép. A beszélgetések során partnerünk mondandóját tökéletes, digitalizált szöveggé is végighallgathatjuk, a cselekményeket kísérő MIDI zenék azonban nem túl hangulatosak.



Egy kis kereskedelmi tövénység

Aki ismerte és szerette a MicroProse Pirates!-ét annak ezt a játékot is ajánlom, hiszen a játék készítői is valószínűleg ezt próbálták utánozni, felülmúlni. Új dolog például a játékban a békés kereskedés és a politika lehetősége, valamint a szárazföldi csaták lebonyolítása. No persze ezek a csaták elmaradnak a Red Alerttől, de azért kellemes felüdülést jelentenek a sok víz után.

Összességében tehát az a véleményem, hogy a Vikings 1-2 évvel ezelőtt fantasztikus játékok lett volna, most azonban már csak az erős középmezőnyben jut számára hely.

Temesvári Tibor



Hajó a horizonton!

akár egy XT-n is gond nélkül eljátszhatunk vele (ha ugyan tudja még valaki, mi az az XT). A következő problémám a grafikával volt. A játék 640x480-as felbontást használ 256 színnel, ami még



Először a fosztogatás, aztán az osztogatás

VIKINGS

Anger

gei...

lásával vehetjük ki részünket. Győzelmünk után pedig jöhet a szórakozás: a legyőzöttek kifosztása.

OSTROM

Ostrom alatt seregünket egységekre osztjuk, s minden egység irányítását egy hadnagyra bizzuk (legfeljebb 5 csapatunk lehet, s mindegyikbe maximum 99 embert tehetünk). Ezután választjuk ki, hogy az egységeink milyen feladatot kapnak a harc során (Fighter: kézitusaiban és az épületek felgyújtásában jeleskednek. Archer: a hatosu-

össze-csapásokat érdemes elkerülni (azaz zászlós emberkéntartsuk távol az ellenfél hasonló figurájától).

PÁRBAJ

A párbaj közben emberünket a numerikus billentyűzettel mozgathatjuk, vé-

vikings Kíadja: Random Games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486/33, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN3.1

✓ Nem kell hozzá erőgép • rengeteg lehetőség • hosszú játékmenet • középkori mondavilág
X Nehézes irányítás • unalmas hajóutak • nehéz kezdet

73%

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

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

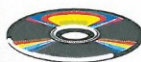
HANGFALAK:

-7 W aktív hangfal (1 pár)
-12 W aktív hangfal (1 pár)
-25 W aktív hangfal (1 pár)

-40 W aktív hangfal (1 pár)
-80 W aktív hangfal (1 pár)
-120 W aktív hangfal (1 pár)
-150 W aktív hangfal (1 pár)
-240 W aktív hangfal (1 pár)

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 -tól

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp 3.200,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp 5.840,-
28800 MWAVE faxmodem +
hangkártya + üzenetrögzítő egyben 17.920,-
33600 Fax Modem External 16.800,-
33600 Fax Modem Internal 15.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc) 11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós 12.200,-

Gravis Ultrasound 16 OEM 10.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive 14.400,-
8x-os sebességű Sony CD drive 18.600,-
S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya 5.600,-
17" Pro View SVGA monitor 77.600,-
1.3 GB Seagate IDE winchester 30.560,-
1.7 GB Seagate IDE winchester 33.980,-
Pentium 133 Intel CPU 24.160,-

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, rakfáróllal! Teljeskörű szerelési szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóunkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

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

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

Az alábbi új helyeken is találkozhatasz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 4651036

Gyűjteményem számára

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

Automex

Ujdonságok!

Expert-sorozat 4990,- Ft

Athen-Atlanta 11990,- Ft

Honfoglalás 5990,- Ft

Great Gourmet

Casino CD

Angol - Magyar Magyar - Angol

Német - Magyar Magyar - Német

Clip Art

Hangos Szótárak Sorozat 7990,- Ft

Az ország legnagyobb CD-ROM választékával és a legjobb árakkal várunk mindenkit!

HARDVER SAROK!

Használjon keményebb hardvert! Kínált számítógépet vagy más alkatrészeket visszavásárolunk vagy beszámítunk, ha nálunk vásárol újat.

Akciós Upgrade Táblázatunk

Új ára	Használt ára	Fizetendő ár
8x CD ROM	2x CD ROM	13990 Ft
8x CD RO	4/6 CD ROM	9990 Ft
14 SVGA		
LR NI Samsung	14 SVGA	19990 Ft
33.6 Fax modem	14.4 Fax modem	12990 Ft

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, valamint postai utánvételt is megrendelhet. Az árak az Áfa-t nem tartalmazzák!

Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal! A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!

Játékgyűjtemények 1590,- Ft

HP, Canon és Epson nyomtatókellékek teljes választéka megtalálható: Automex CD Shop

1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817

Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21.

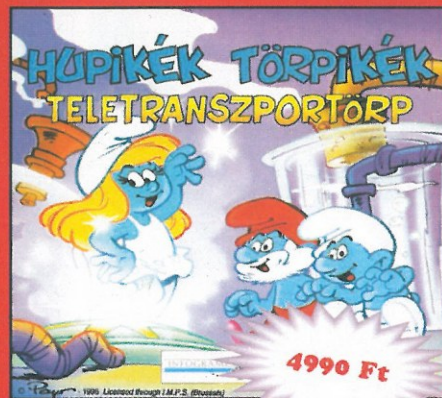
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480

Náprákész információk: a Teletax 682. oldalon

E-mail: info@automex.com www.automex.com

HÜPIKÉK TÖRPIKÉK
TELETRANSPORTORP



4990 Ft

HÜPIKÉK TÖRPIKÉK
Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM

Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória, logikai és nyelvtani feladat megoldása révén szabódhatod ki Törpilit a gonosz varázslatból. Kíváncsi szórakozást ígér az egész család számára. Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok. Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokol Péter, Pató István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa.

Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft kedvezményvel.

Megjelenik az IFABO-n
1996 május 6-10.

B pavilon 7/H stand

A Nintendo 64 március elsejével megjelentével még szűkösebb lett a konzolokra szánt oldalaink száma. Mivel ebben a hónapban sajnos csak egy oldalt sikerült a N64 számára kieszközölnöm, eleinte gondban is voltam, melyik játék legyen a "kiválasztott", de végül nem véletlenül döntöttem a Turok mellett. A játékkal ősi, egzotikus világokba tehetünk kis kiruccanást, ahol dinoszauruszokat, idegen cyborgokat gyilkolhatunk halomra.

Az Iguana maximálisan kihasználta a 64 bites hardver nyújtotta lehetőségeket. Képzelték el egy gyönyörű 3D-s dzsungelt, benne remekül megrajzolt pálmákkal, sziklakkal, vízesésekkel, és persze az efféle környezethez tartozó zajokkal: vadállatok ordítanak, madarak csiripelnek. Hősünknek – ahogy már a Doom óta megszokhattuk – mindössze a kezét látjuk, melyben kezdetben csupán egy íjat szorongat. A vadonban kószálva egyszer csak egy tökéletes mozgással felénk vágató veszélyes raptort pillantunk meg. Recseg-ropog az íj, amint megszerítjük a húrt, a kilőtt vessző suhogva szeli át a levegőt, s a dinó agonizálva terül el a földön. Ez itt már majdnem virtuális valóság!

A PC tulajdonosok ugyebár az egekig szokták magasztalni a Quake-et. Micsoda fényhatások, micsoda grafikai effektusok! – mondják. Nos, a N64-es tábor a Turokot láva csak mosolyog ezen. A hardveres antialiasing eljárásnak köszönhetően pixeleket sehol sem tapasztalunk, a fényhatások pedig döbbenetesek. Felnézünk az égre, a tovaszálló felhők mögül előbúvó nap elvágja minket, a fémesen csillogó

TUROK

DINOSAUR HUNTER

gának az elismerést. Ha például az éhes raptorokat a cyborgok közelébe csaljuk, őket ugyanúgy megtámadják. Titkos helyekből sincs hiány: időnként felbukkan egy-egy gyönyörűen őrvenylő ködgomolyag, ezek segítségével juthatunk a bonus szintekre. Az összkép szempontjából továbbá nem hanyagolható el a zene szerepe sem. Ahhoz képest, hogy nem egy CD alapú gépről van szó, a – főként dobmotívumokból álló – szerzemények kristálytisztán szólnak.



A cyborgok úgy tűnik nem sejtik kivel van dolguk



A triceratopsokon lovagló harcosok kemény ellenfeleink számítanak



Egy szál bottal az automata puskám ellen? Nem túl bölcs döntés

A játék alapjául egy azonos című amerikai képregénysorozat szolgált. Egy mondatban a sztori: a Földet egy idegen dimenzióból, az ún. Elveszett Videkekről vad hordák fenyegetik, s csak a kiválasztott indián harcosoknak, a Turokoknak van esélyük a háború megakadályozására. Egy ilyen Turok irányítása lesz tehát a dolgunk, és le kell győznünk a féltelmetes vezető, Campaignert.

A játékban összesen nyolc szintet kell végigjárnunk. A fő cél a szintekre vezető telepörtök megnyitása, amiknek a kulcsait az itt-ott fellelhető álványokon fogjuk megtalálni. Minden szinthez három ilyen kell megtalálnunk. A kulcsok kategória barlangban tudjuk majd használni, ahol a szintek telepörtjai körben vannak elhelyezve. A helyszínek iszonyú nagyok, és nem egyszerűek! A környezet felépítése, és az akció nehézsége leginkább a Tomb Raiderre emlékezteti az embert.

Sokszor kell például szakadékok felett ugralnunk, a kulcsok pedig gyakran felreosó elágazásokban bujnak meg. Ennek következtében már csak az első szint felderítése is minimum 2 órát vesz igénybe, ahol ráadásul mindjárt hat kulcsot kell begyűjtenünk. Mindezzel együtt a pályák maximális átfordultsággal vannak megszerkesztve. A lényegesebb helyeken ellen-



RETTEGJETEK DINÓK!

őrségi pontokat helyeztek el, ha pedig van már memóriakártyánk, néhol állást is menthetünk. A pályákról természetesen a főelleneségek sem hiányoznak, amelyek változatosságára jellemző, hogy egy helyen dzsipekkel támadnak ránk, egy másik pályán meg egy óriási pokot kell legyőznünk. A 14 fajta fegyver között – a tőről a fagyasztó sugáron keresztül a fúziós ágyúig – szinte minden megtalálható, amit csak el tudunk képzelni. A célzás az analóg joy miatt tökéletes, a falakba csapódó lövedékek látványának köszönhetően még célkeresztre sincs szükség.

A Turok garantálom, hogy a legkönnyebben irányítható Doom-stílusú anyag, a N64 irányítóját mintha az ilyen játékokhoz találták volna ki. Az analóg joy-jal célozhatunk, a camera gombokkal mászkálhatunk, a D-Paddel választhatunk a futás és gyaloglás között. Az R-rel ugorhatunk, az A/B-vel választhatunk fegyvert, és végül a Z-vel tüzelhetünk. Természetesen van automata tékép is, ezt az L-lel hívhatjuk le. A legfantasztikusabb azonban, hogy a balkezesek – az Options menüben átállítva – megcserelethetik a gombokat, és így a D-

paddel mozoghatnak. Végül egy fontos tipp az induláshoz: a létrákon, és a mohával benőtt sziklafalakon hősünk fel tud kapaszkodni!

A fentieket alapul véve gondolom sokan osztják a véleményem, miszerint a Turok az eddigi legszínvonalasabb játék a maga nemében. A program iránti lelkesedésem csupán azért nem volt maximális, mert sajnos csak egy erősen megcenzúrázott német verziót volt alkalmam tesztelni, ahol az eredeti – találat esetén sugárban vérző – rosszarjú harcosokat cyborgokra cserélték le... Jó hír viszont, hogy már készül a folytatás, ami az év végeére várható!

V.Z.



A katanakombákban alattomos kreatúrák ugranak ránk

turok dinosaur hunter **Kiadja: Acclaim**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

N I N T E N D O 6 4

✓ Nagyban kihasználja az új hardver lehetőségeket
X Miért csak kártyás mentés van?
Miért nincsenek pályakódok?

95%

go gepusskánkon úgy változik az árnyék, ahogy epp fordulunk. A játék szépségeinek a szemügyre vételére talán a legjobb alkalom, amikor egy bonus begyűjtésével atlepiünk egy szellemvilágba, ahol a valóságot lelassulva, misztikus, cirkuláló fényben látjuk. Jól megfigyelhető, milyen tökéletes a Cyborgok pancelzatának a fémes hatása, a láva felszaladó majmok animációja pedig egy kisebb mozgastanulmány is felér. A játék ráadásul nem csupán a szépségével, hanem az intelligensen mozgatott ellenteleivel is kivívja ma-

CINKELT LAPOK

BLACK DAWN (PLAYSTATION)

Az utóbbi idők legszebb helikopter-szimulációjával talán nem mindenki boldogul könnyedén, íme hát a küldetések kódjai:

Black Out	- 1018
Ice Storm	- 1006
Desert Fury	- 1213
Tiger Trap	- 0203
Crack Down	- 0917
Hurricane	- 0354

A játékban van egy rejtett két játékos üzemmód is. Az előhívásához először is a címképernyőnél mindkét iránytón egyszerre nyomjunk egy SELECT+R2-t. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezután menjünk az Options képernyőre, majd lépünk vissza a címképernyőre, és máris láthatjuk a TWO PLAYER VS opciót, amivel deathmatcheket játszhatunk egymás ellen.

A játék közben is bevihetünk cheateket, ehhez pauszáljunk, majd a SELECT, L2, SELECT, R2 beütése után írjuk be valamelyiket ezek közül: 3xHÁROMSZÖG, KÖR - maximum üzemananyag és lőszer

L1, L2, R1, R2 - maximum fegyverzet
3xNÉGYZET, KÖR - segítő partner hívása

3xHÁROMSZÖG, 3xLE - küldetés teljesítése

L1, L1, R1, R1 - feljavítani az aktuális fegyvert

LE, R1, R2 - képernyő rögzítése

VIRTUA COP 2 (SATURN)

Bár a pályaválasztásnál látszólag csupán három küldetést lehet választani, valójában meg lehet nyitni a negyedik aktát is, amivel a legutolsó szintre, a bomba hatástalanításához jutunk. A művelethez tehát a pályaválasztás képernyőjére kell mennünk, ott viszont ahelyett, hogy a három

ügy egyikére tüzelnénk, löfünk arra a nyílra, ami az első küldetés ikonja alapjánál látható. Lövöldözzünk erre a célpontra mindaddig, amíg el nem fogy az idő, és máris a legvégén kezdjük a játékot.

Ha untat minket, hogy állandóan Rage szerepében játszunk, íme egy cheat a karakterválasztáshoz. Amikor a pályaválasztás képernyőjén vagyunk, a kívánt szint kiválasztásakor tartasuk lenyomva az X, Y, Z közül valamelyiket, attól függően, kivel akarunk lenni. Az X-szel Michael "Rage" Hardyval, az Y-nal James "Smarty" Coolsszal, a Z-vel pedig Janet "Hubcaps" Marshallal lehetünk.

A játék végigvitele után az elődhöz hasonlóan egy extra opciós képernyőt kapunk, amelyen néhány pontnál kérdőjeleket láthatunk. Közülük a legérdekesebb a Big Head mód, aminek az aktivizálása meglehetősen egyszerű: legalább 58 menetet kell nyomatnunk. A leggyorsabban ezt úgy tehetjük meg, ha az életeink és a contíneuk számát minimálisra zsugorítjuk, a nehézséget pedig maximálisra tesszük, és így hagyjuk, hogy már az első ellenfél agyonlőjön minket...

TOMB RAIDER (SATURN)

Bárhol a játékban a Startot lenyomva pauszáljunk, és lapozzunk az útleveleink utolsó oldalára, az "Exit to Title"-hoz. Ezután adjuk be: Z, Y, Z, Y, X, X, X, és Start. Ha jól csináltuk, Lara nyögni fog egyet. Most nyomjunk egy A-t, mire a statisztikákhoz kerülünk, s rögtön ezután már töltődik is a következő pálya!

STREET RACER (GAMEBOY)

Íme néhány kód ehhez a kítőnő autóversenyhez, melyekkel magasabb versenyszintre kerülhetünk.

Silver Cup: JXPSVW
Gold Cup: BEFQMR

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Egy remek platform játékhoz remek cheatek dukálnak, lássuk hát DKC3 kódjait. A bevitelükhöz válasszunk ki egy üres játékkállást, de ne indítsuk el, hanem a következő kombinációt vigyük be: L, L, R, L, L, R, L, R, L, R. Az alábbi szuper kódokat ezután írhatjuk be:

HARDR - Ezzel eltávolítjuk az összes DK hordót, magyarul nehezebb lesz a játék.

ERASE - Ezzel törölhetjük az egész high score listát.

TUFST - A DK hordók eltüntetése mellett ezzel a kóddal a folytatási lehetőségeket jelentő csillagos hordók is eltűnnek. Ha így sikerül teljesítenünk a játékot, akkor érhetjük el a hön áhított 105%-ot.

ASAVE - Ez egy igen hasznos kód: segítségével minden egyes pálya teljesítése után a gép automatikusan állást ment.

WATER - Egy újabb hasznos csalás, amivel 85 bonusérmét mondhatunk majd magunkénak. A kód bevitel után indítsuk a játékot, nyomban ugorjunk a vízbe, és ússzunk be a víz-esés alá. Ezután egy "Simon" játékot játszhatunk, ahol egy speciális érmét nyerhetünk, amivel 85 bonus érméhez fogunk jutni.

ULTIMATE MK3 (SNES)

A titkos menüket - szokás szerint - a Start/Options képernyőnél hívhatjuk elő.

Kool Stuff: JOBB, FEL, B, B, A, LE, FEL, B, LE, FEL, B
Kooler Stuff: FEL, B, A, BAL, LE, Y
Scott's Stuff: B, A, LE, LE, BAL, A, X, B, A, B, Y
Sound Test: BAL, LE, Y, Y

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Az Iguana nem csinált titkot abból, hogy a játékaival lehet csinálni, rögtön a főmenüben megtalálhatjuk a cheatek beírásának az opcióját. Ha már bevittünk valamit, azt egy újabb menüben kapcsolhatjuk majd be/ki, tehát miután tehát bevittük a kódokat, ne felejtjük el bekapcsolni is őket, különben nem lesz semmilyen hatásuk! CMGTSMGGS - Az összes fegyver választható

BLLSRRFRND - Örök muníció az összes fegyverhez
FRTHSTHTLRSCK - Örök élet (De nem örök energia!)

THSSLKSL - Szellem mód (Lelassul a környezet, és sérthetetlenek vagyunk.)

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A korábban között cheatekhez hasonlóan az alábbi csalásokat is pauszálás után, az R2 folyamatos nyomva tartása mellett kell bevinni!

Die Hard:
JOBB, NÉGYZET, LE, KÖR - 50 gránát és 5 golyó

JOBB, NÉGYZET, NÉGYZET, LE - "dagadt" üzemmód
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - a leölt ellenfelek felszállnak a mennybe
JOBB, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, JOBB - minden gomb meg lesz fordítva
LE, KÖR, KÖR, LE, HÁROMSZÖG, LE - időtáta üzemmód
JOBB, FEL, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - örök shotgun lőszer
LE, NÉGYZET, NÉGYZET, JOBB - 15 golyó
BAL, KÖR, LE, NÉGYZET - koordináták

Die Harder:
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - csontváz üzemmód
JOBB, NÉGYZET, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE - 99 rakéta, és 99 gránát
LE, HÁROMSZÖG, JOBB, NÉGYZET - sérthetlenség

APOK

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, X, NÉGYZET - Fergus mód

Die Hard with a Vengeance:

BAL, KÖR, FEL, LE, NÉGYZET, JOBB - örök élet

KÖR, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, LE, LE, X, X - 999 turbó

BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE - óriás kocsis üzemmód

KÖR, LE, LE, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET - lebegő fejek

LE, KÖR, LE, KÖR - extra nézet

BAL, FEL, BAL, BAL, NÉGYZET, LE - lassított üzemmód

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - még lassab üzemmód

KÖR, JOBB, LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, BAL - napalm mód

LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL - Vic 20 üzemmód

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAYSTATION)

Bajnokságnál a nevünknek a következőket adjuk meg:

MACSRPOO - Az összes pálya választható

ToNyPaRk - video demo
CREDITZ! - animált demo

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Az alábbi cheateket pályakódként vigyük be:

BORNFREE - szint választás

HARDBODY - sérthetatlenség

VITAMINS - 31 élet

CORONARY - egy csomó szív

EVILDEAD - halhatatlan ellenfelek

TWISTEYE - Az L1+L2 nyomvatartása mellett a D-paddal tetszőleges irányba forgathatjuk a képernyőt.

INANDOUT - kilépve visszakerülünk a térképhez

THETHING - Tartsul lenyomva az L2-t, és hősiünk átváltozik. Hogy visszaváltozzon, L2+X-et kell nyomnunk.

BODYSWAP - A játék közben a háromszöggel karaktert cserélhetünk.

OTTOFIRE - örök speciális fegyver

TOMMYBOY - Amint egy szinttel végzünk, egy flipper képernyőre kerülünk

CASHDASH - A szint teljesítése után egy "versenyzős" képernyőre kerülünk

RE-LOADED (PLAYSTATION)

A Reloadedben választható még egy rejtett szereplő a régi gárdából, még hozzá Fwank, a pszichopata bohóc.

Menjünk a játékos választáshoz, és üssük be: L1, KÖR, R1, LE, LE, R1, KÖR, L1, L1. Ha jól csináltuk, Sister Magpie helyén egy légballoon fog megjelenni, ezzel válik máris választhatóvá Fwank.

DISRUPTOR (PLAYSTATION)

A játék közben hívjuk elő a térképet (Select), s nyomjunk egy L1-et. (Ezzel kikapsoljuk a "valós időt".) Ezután adjuk be a következő kódokat:

HÁROMSZÖG, X, X, KÖR, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET - teljes energia

X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X KÖR, HÁROMSZÖG, X - maximum muníció

KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)

Akárcsak a való életben, ezekben a stratégiai bigyókban is egy rakás problémát jelent a pénz. Ha viszont akad egy játékállásunk, akkor gyorsan orvosolhatjuk ezt a problémát. Egy hexaeditorból (például Norton Parancsnok is megfelel erre a célra) nyissuk meg a játékállást, aminek az első sorában ezt látjuk:

00000000 01000000 00000000
00000000 00000000

A teendő abban áll, hogy ezt most

szépen kicseréljük az alábbiakra:
00000000 01000000 00000000
F301F301 F3010000
és a monitor képernyőjén máris egy dúsgazdag hadvezér arcát láthatod tükröződni.

FIFA 97 (PC)

Roppant mókás történések tanúi leszünk, ha a játék indítása előtt a rendszeridőt 1997 február 29-re állítjuk, majd a betöltés után Szingapuri csapatát választjuk ki. CANTONA - a játékosunkkal fejbe lehet rugdalni a jónépet
LTH - az ellenfél öngólok rugdalására szakosodik

KAYU - a bíró alsógatyában vezeti a meccset

KELONG - Abbas Saad és Michael

Vana nevű játékosok

LAOCHIAO - Quah Kim Song és Dollah Kasim nevű játékosok

SETTLERS 2 (PC)

Egy frankó kis cheat a telepések második részéhez. THUNDER kód bepötyögése után egyrészt mindenfelét tudunk építtetni, másrészt pedig az Alt 1-6 billentyűkkel állíthatjuk a játék sebességét.

DEATH RALLY (PC)

A számítógép ellen a játék néha kissé idegesítő, tehát nem árt ha megsegítjük magunkat az alábbi kódokkal:

Verseny közben:

DRUB - nincs többet rongálódás

DREAD - végtelen töltény

DRAG - végtelen turbo

DRINK - rakétahajtómű

A menüben:

DROOL - 500.000 dollár

DRAW - 1.000 dollár

DROP - -10 pont

DRIVE - +10 pont

TIME COMMANDO (PC)

Egy rakás kód a pályák mlhamarább történő befejezéséhez:

Easy:

Roman - YPTERFGZ

Japanese - NKTOLVIF

Middle Ages - VMXYICCB

Conquistador - FDQLUGGCC

Wild West - ZREHQFIR

Modernwars - FBTAWPFC

Normal:

Roman - QJSLVABL

Japanese - KAYAGEAF

Middle Ages - MZFSPODD

Conquistador - AVMJFGGU

Wild West - EVBSVTCV

Modernwars - YLHGXBO

Future - ALPYPJFO

Beyond Time - YBULVABN

Hard:

Roman - SOIOLGNK

Japanese - TFJSVJMC

Middle Ages - XFYAMXIE

Conquistador - ZOVASAIV

Wild West - BODSGWLW

Modernwars - VEJHMQKO

Future - ZEYPCCHA

Beyond Time - HMFDLGNN

SYNDICATE WARS (PC)

Hát mindenekelőtt a nevünknek adjuk meg:

POOSLICE

A hang jelzi, hogy a cheat-mód aktiválódott, utána egyébként átírhathatjuk a nevet, amire jólesik.

Ezután a játékban a kutatási képernyőn az O lenyomásával plusz opciókat is kapunk, az U megnyomására pedig befejez egy napi kutatást.

Játék közben az Alt+C megnyomásával befejezhetjük a szintet; az Alt+T-vel a kurzorpozícióba hozhatjuk az éppen kiválasztott fickónkat; a Shift+Q-ra pedig maximális lesz az egészség és megkapjuk az összes fegyvert.

AMOK (PC)

A játék közben kell megadnunk az alábbi kódokat:

Mission 2/Phase 1 - CBYXYC

Mission 3/Phase 1 - XABXAB

Mission 3/Phase 2 - AZCBXC

Mission 4/Phase 1 - YYBBCY

Mission 4/Phase 2 - BAXCXX

A szintváltásra szolgál a ZZZCYX kód.

BLAMI MACHINEHEAD (PC)

Szintkódok:

1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE

1.3 TDM75 UH80T X06BE

1.4 V01PP JCP6V H4ULJ

2.1 0F20F 0HX8Y 0E95W

2.2 42W3T JGK-P 5K5H7

2.3 VR4T2 6EZD5 SHCMM

2.4 1NBCX CXV16 PA3K1

2.5 2FOX0 Y5KXJ Q2NGZ

3.1 2XVSD AH03J S2MF-

3.2 WOJ8H 3Y8-D -7FRU

3.3 THYDH OMZDU 3CZFK

3.4 1SOJ3 130BP V2MW8

4.1 YCTS6 PUUKS 28SDI

4.2 Q29LH UDUY4 21FSD

4.3 WS7Y6 HQPIW BOFGK

4.4 2RHK4 RB9RU Z1IT2

END UP405 C42R1 2MP3P

SWIV3D (PC)

A fejlesztők igen szerencsés módon a játékban benne felejtették a teljes debuggoló részt. Bekapcsolásához az új játékos nevének adjuk meg:

SWIV! AndLetDie

Ezután a játékban a billentyűzetről egy rakás cheat opciót érhetünk el, az F11 után például a fegyvermenüben variálhatunk, az F12-vel képet lophatunk a játékból - a többit meg tessék szépen végignyomkodni!

DESTRUCTION DERBY 2 (PC)

A roncsderbi királyában a MACSRPRO begépelésével az összes pálya hozzáférhetővé válik.

Csevegő

Atavasz a nagytakarítás ideje. Csivitelnek a madarak, rügyeznek a fák, bimbóznak azok, amiknek az a dolguk - az ember pedig igyekszik rendbe szedni a környezetét: mos, főz, takarít. Én ilyenekre nem vagyok képes, de azért elhatároztam, hogy én is rendbeszedem kissé felgyülemlett levelezésemet, amelyet eleinte egy dobozban, később egy szekrényben, jelenleg pedig egy vagonban szoktam volt tárolni. (Találtam például olyan levelet, amely így kezdődött: "Kedves Zolee! Örömmel olvastuk legutóbbi számotokban, hogy nemsokára megjelenik a Lion King..." Az értékes darab kiemelt helyet fog elfoglalni a nemsokára megnyíló 576-múzeumban, közvetlenül a billentyűzetem és a monitor mellett.) A rendezés eredményről kivételesen nem ömlesztve, hanem címszavakban tájékoztatlak benneteket. Utána szaladok, mert hihetetlen szerencse ért: épp most olvastam egy kiváló-nagybecsű-szépséges-stb. újság bevezetőjében, hogy kéthetes floridai vakációt nyertem. Élményeimről egy interaktív video CD-sorozaton foglak tájékoztatni benneteket keddenként, melynek munkacíme jelenleg "Miért éppen Florida?"

CÉGTÁBLA A KAPU ALATT

Ha már szeretnék oldalszámot növelni, akkor ehhez lenne nekem is egy-két hozzáfűzésem. Az első egy olyan ötlet lenne, ami kb. két oldalt venne igénybe, és ide egy "Cégtábla" című cikk jöhetne. Itt bemutatnátok egy bizonyos kiadót, például in-play vagy LucasArts, és leírnátok milyen játékokat adtak ki a múltban, mivel kezdtek, majd lehetne foglalkozni a közelműtittal és a jövővel, vagyis hogy mit készülnek kiadni. A másik ötlet egy mondjuk minden harmadik számban megjelenő cikk, ami tartalmazza az összes valamire való kiadó játékaikat a jövőre vonatkozólag. Ezenkívül közölhetnétek top-listákat is, többfajta, pl.: eladási listák, mely játékok érték el az újság legnagyobb tetszési indexét.

SIMON GERGELY, Komárom, Szlovákia
Hm. Az ötletek nem rosszak. Bár van némi hátulütőjük: az, hogy rémeseket ütnék hátul (Asterix-duma). Esetleg el lehet gondolkozni a 'Cégtábla'-dologon, bár ha már ilyen írnánk, akkor semmi esetre sem a kiadókat, sokkal inkább a fejlesztőket kellene bemutatni benne, hiszen nem a Meini a nagy durranás, aki eladja a kenyert, hanem a pék, aki megsüti. Velük meg az a gond, hogy annyi erdemes brigád van közöttük, hogy el nem tudnák képzelni, melyiknél kezdjük. Ehhez azért aztán már tényleg végesek a kereteink. Hopp! - viszont jót ötlet egy majdani CD egyik fejezetének, ott van

rá elég hely. (Nekem egyébként úgy rémlik, hogy a 'mit készülnek kiadni a cégek'-kategóriájú dolgokkal azért alkalmasint szoktunk foglalkozni az 576 első fertályában - ha nem is 'Cégtábla' címen.)

A másik ötlet már cinkesebb egy kicsit. Úgy a fejlesztők, mint a kiadók, meglehetősen ingoványos talajra merészkednek, amikor különböző műveiknek megjelenési dátumokat adnak meg. Ezt százezer dolgot is befolyásolhatja (első részről a bugok, az új technológiák, új piaci trendek megjelenése, a másiktól pedig természetesen az üzleti szempontok - hogy csak a legjellegzetesebbeket említsék), és csak a legtrikább esetben sikerül tartaniuk magukat az előzőre megadott időponthoz. (Kivéve a Dungeon Keeper és az Urban Decayt - azok halál pontosak!) Mondok egy példát: a múltkoriban üres percekben lapozgatom itt az Eidos ez évi megjelenéseit, és feltűnik egy név januári megjelenéssel. Nocsak. Hiszen erről nem karcoltunk még semmit! Átbaktatok az 576 Shopba és megszólitással tüntetem ki a helyi féltent: *'Te Sanya! Kéne nekem Eradicator, mert nélküle nem teljes életem!'* Rendes gyerek, már hozza is. Szép, fehérre zománcozott darab. Kísérőszöveg: *'Ne! Légyen tiéd a radiátor, mert az Eidosnak még se híre, se hamva.'* Ennyit a tervezett megjelenésekről.

LESZÁZALÉKOLVA

Martin írta nemrégiben egy cikkében, hogy az 576 a játékvásárlást kívánja elősegíteni. Jó lenne, ha az egyik számban elmagyaráznátok, mit jelentenek nektek a százalékok, amiket kiosztotok. Mire gondoltok? Pl. a KKND-t nagyon megdicsérei a cikkíró, aztán ad rá 80%-ot. Most akkor mi van? Kellene egy felsorolás, hogy mely %ok között "kell" ("must buy"), érdemes, illetve csak fanatikusoknak ajánlott egy játékot megvenni. WEISZ ROLAND, Herend

Az 576 Shop tényleg a játékvásárlást kívánja elősegíteni, mert abból él. Végző soron az újságnak se árt, ha van ilyen szerepe, mert ha mondjuk neki köszönhetően a tizszerezésre javulnak a Shopok eladási statisztikái, mehetnek kalapozni a Zsolthoz, hogy kétszer ekkora újságot akarok csinálni, CD-melléklettel - féltáron. De az újságnál azért vannak egyéb szempontok, amit nevezhetünk akár "független tájékoztatásnak" is, hiszen valahol felelősek vagyunk az olvasóinknak azért, ami itt megjelenik. A szerzőinkkel elég nyomtatékosan közöltem január elején, hogy NEM reklámot írnak a játékról, hanem KRITIKÁT. Még a legkiválóbb játéknak is megvannak az árnyoldalai, amit nem szégyen feltárni, hiszen tökéletes játék nincs,

vagy legalábbis én még nem találkoztam olyannal, pedig már volt szerencsém egy-kettőhöz. Arra, hogy a kritika korrektes lesz, garancia a szerző személye, mert nyilván a szerzőnek olyan kategóriájú játékot adok oda tesztelésre, amelyet szeret, van összehasonlítási alapja - vagy ha külön kéri, hogy ő írhasson róla. (Ha több jelentkező is akad ugyanarra a darabra, akkor a környék nagy öröme többfordulós futóversenyt szoktam rendezni a háztömb körül, a szünetekben frissítővel.) Ő ugyebár értékeli a játékot látvány/játszhatóság/stb. szempontok alapján, és kioszt neki egy százalékot. Ez ugyan a fenti szempontokon alapul, de NEM az azokból következő átlag. A százalék ugyanis figyelembe veszi azt is, hogy hogyan valószínűtlen meg az ötletet, amit lekoppintottak (már rég nincs új a nap alatt); mit tettek hozzá; egyáltalán hogyan vételezték ki az egészet. Miért kapott 80%-ot a KKND? Hát azért, mert ugyan szép, jó, kellemesen játszható - de nem jobb, mint a Red Alert! Ez az eredmény tehát azt jelenti, hogy aki szereti ezt a stílust, annak biztosan tetszeni fog, de ha még egy ilyen játékot lát, akkor nem azt fogja, mondani, hogy "olyan, mint a KKND" - marad az alapul szolgáló réginél. Mellesleg megjegyzném, hogy a 80% bármelyik angol vagy amerikai újságban már nagyon jó eredménynek számít, és a kiadók tapsikolnak az örömkömben, hogy milyen jó kis fogyasztás lesz belőle. (Összehasonlításképpen: A Larry 7. - ami azért egy elég szórakoztató darab - kemény 21%-ot kapott a PC Formában.) A meg kell venni/nem kell venni kérdés eldöntését pedig inkább rábáznánk az olvasó becses személyére, mert valószínűleg mindenki jobban tudja nálunk, hogy mire költse a pénzét. (Aki nem, az mindenképpen jelentkezzen, mert kiváló befektetési tanácsaim vannak raktáron!)

ÚJ DICSSÉGÜNK, HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN...

Azért kezdtem el írni ezt a levelet, mert épp nincs jobb dolgom. Tudod CO², márciusban sokat jártam a Pólusba és ott mindig megnéztem az 576 Shopot. Az egyik csütörtökön megdudtam, hogy másnap jön a Nintendo64. És tényleg, másnap a közép-ső TV-n már az N64 volt bekötve. Ekkor azt gondoltam, hogy a gép be fog kerülni a márciusi 576-ba és persze a játékok is, ám nagyot csalódtam. Mindaddig azt hittem, hogy ti nagyon hajtotok az újdonságokra, de ezt látván, elgondolkoztam rajta. Miért nem tettétek be legalább az árlistába? A tesztelésre is lett volna idő. (Shadows of the Empire, meg az a másik mittudomén).

(Turok. Illetve nem én turok, hanem ő. Most volt az előbb.) Más. Kíváncsi vagyok, mennyire fog a PSX ára lemenni, és le fog-e egyáltalán? Lesz-e 29.999 Ft, mint ahogy Németországban 299DM? (Elég jól váltott a márkát. Lenne pár forintom, amit be is cserélnék nálad...)

Hát a márciusi 576-ba objektív akadályok miatt nem került bele a Nintendo64: az európai premierje március elseje volt, és akkor az 576 nagy része már a nyomdában tartózkodott. Az árlistában ettől még szerepelhetett volna - amennyiben a Shopban biztosak lettek volna abban, hogy tényleg meg is jelenik, tudnak is szállítani belőle, és tudták volna, hogy mennyibe fog kerülni. Ezen infok híján, a különböző malőrök elkerülése végett inkább borítékolták a márciusi árlistában való szerepeltetését. Játéktesztre sem lett volna idő, márcsak azért sem, mert az első szállítmány már elővételben elkelet, és gép hiányában kissé körülményes a játékteszt. (Nem mondom, hogy lehetetlen - de körülményes.) A mostani számban szerény személyemnek köszönhető a bemutatkozás hiánya: mivel ebben a hónapban akár 80 oldalra is bőven lett volna fontos anyag, merészlettem azt gondolni, hogy olvasóink közül még nincs olyan sok N64-tulajdonos, hogy a többi cikk rovására vegyék el oldalakat - tehát el(hó)napoltam a dolgot májusra.



Nem kizárt, hogy tovább fog csökkenni a Playstation ára. Amióta nyilvánvalóvá vált, hogy a Saturnnal szemben megnyerte a piaci versenyt, kicsit megrekedt egy szinten, de mihelyt a Nintendo64 megjelent Európában, a

Sony azonnal levitte az árát (mint az az 576 Shop áraiból is kiderült). Ha az N64 nagyobb tért nyerne ezen a piacon, logikus, hogy újabb árcsökkentéssel próbálnak védekezni ellene. Vagy egy Playstation64 piacra dobásával. Majd kiderül.

INTERMEZZO

Ez nem levél lesz, csak egy monológ, annak a vidám eseménynek kapcsán, hogy nemcsak a Quake-et és a Red Alertet klónozzák, hanem engem is. Mint ismeretes (vagy ismeretlen, ez most mindegy), a múlt év utolsó hónapjaiban még nem az 576-nál voltam postai rém, hanem egy másik újságnál. Múltkoriban kezembé akadt egy újabb példánya, és meglepve tapasztaltam, hogy én válaszolok az ottani levelezésre. Nahát! Mit nem csinál az ember, míg nem figyel oda! (Pénzt vajon felvettem érte?) Érdeklődve felhívtam a főszerkesztőjét, hogy vajon lát-e ott engem? Nem látott. Ez érdekes, kommentáltam az ügyet, akkor vajon mi a szösz keres ott az a sok CoVboy felirat. Homdanyniba, vagy mi? Itt hosszas fejtegetés következett arról, hogy az én nevem ahhoz az újsághoz kapcsolódik, biablabla, azért döntöttek úgy, hogy ezen folytatják tovább a dolgaikat. Kicsit földhözragadt személyiség vagyok, tehát megemlítettem, hogy ez azért mégiscsak az én nevem. Biablablabla, de hát ez a név nem is igazán egy személyhez kötődik, biablabla. A beszélgetés záróakkordjaként még érdeklődtem, hogy ha a név nem kötődik egy személyhez, akkor nincs-e kifogása az ellen, hogy az ő nevén elvállaljam a 'Meleg szavak' c. férfiaknak szóló magazin levelezési rovatát, esetleg névvel-címmel-telefonszámmal? Volt. (Nem is értem, miért?) Persze ha ez első lépésnek tekinthető azon az úton, hogy a világ összes újságjának levelezését CoVboy nevű személyek írják, akkor nincs semmi kifogásom a dolog ellen, mert az roppant felhasználóbarát: a levélíróknak nem kell folyton azon gondolkodni, hogy hogy is hívják azt a pasast. A monológunk ezzel vége, ugorjunk.

VÁLASZOLÓV

Helló CoVboy! A nevem ***** alias Gjaza the Softwarepirate, és csak az álnévem publikus, személyiségi jogaim miatt. (Úgy legyen. Egyébként fantasztikus, hol tart már a tudomány...) Azért írok, mert már felgúlemlett bennem egy csomó gondolat az újsággal kapcsolatban. Pontokba szedve leírom a dolgokat, csak ahogy eszembe jutnak.

1. Tetszenek a változtatások, mindegyik. (Erről írtam a kérdőívben, nem részletezem.)
2. Nem kellett volna így elhülyülni a kérdőívet, szerintem ez azért kicsit komolyabb dolog. A poénok jók, de ezt azért kicsit komolyabban kellett volna felfogni. Na mindegy. (A kérdőívek akármilyen komoly dolgok is, rendszerint roppant unalmasak. Próbáltam kis életet lehelni beléjük, mert azt akartam, hogy vissza is küldjétek őket. Aggodalomra semmi ok, mert amit komolyan tudni akartam, az benne volt - amit meg komolytalanul, arra meg úgysem volt muszáj válaszolni.)
3. Szerintem azért, mert a Zolee elment, nem kellett volna megváltoztatni a Csevegő címét Csevegő-re, mert ez teljesen független attól, hogy ki csinálja. (Nem változtattam meg. Januárban az egyik "siratóasszony" javaslatára tettem ezt a roppant lényegretörő változtatást - teljesen komolytalanul, természetesen. Aztán februárban meg márciusban a Dénessel úgy felejtettük. Ha olyan nagyon meg akartam volna változtatni a címet, akkor valami rendkívül frappáns és eredeti dologt találtam volna ki. Például: "Az 576 Kbyte című szórakoztató számítástechnikai magazin levelezési rovata". Ezen például majd egy napot gondolkoztam, hogy elég tömör, de mégis kifejező legyen.)
4. Lehetne megint novella, Hónap dumája&bukása, Comix Corner és a többiek, nem volt az olyan rossz. (Ja. A kérdőívek (a komolytalanok) tanúsága szerint erősen megoszlanak a vélemények arról, hogy van-e szükség nem kimondottan a játékokhoz kapcsolódó oldalakra. Ezt szerintem majd egy huszárvágással fogom megoldani: ha lesz terjedelembővítés, akkor ott szoríthatunk helyet nekik néha. (Akiiket illet: mondom NÉHA!))
5. A 15% áremelés ugye minimum 15% oldalszámnövelést jelent, nem azt, hogy 15%-kal több reklám lesz. (Első kérdésére a válaszom: igen. A második kérdésre: "A reklám a választás lehetősége." (Ezt a bölcsességet most olvastam egy reklámokat reklámozó reklámon.) Bővebben kifejtve: szoktam szabad időmben reklámokat hajkurászni, de ha fogok is egyet, akkor azt lehetőség szerint úgy igyekszem megoldani, hogy felületet ne foglaljon az újságban (mint a mellékelt ábra is mutatja - már amennyiben ki nem pottyant). Az oldalszámnöveléssel az újság tartalmát szándékozom bővíteni, nem a súlyát.)
6. Az újságnak szerintem kezd visszatérni a színvonala (na nem azért, mert te idekerültél!) (Miért, mi más lenne az oka, mint szerény zsenialitásom?...), mert már kicsit el lett személytelenedve a lap, nem volt semmi kiemelkedő dolog, az egész egy összefolyó valami lett. Csak így tovább. (Úgy legyen. Esetleg nem támadt kedved előfizetni?)
7. Ha CD-t is szeretnétek csinálni, nagyon jól kell produkálni, mert a konkurrencia igen jó. Persze ez nem fenyegetés, semmi komoly, én is szeretném, ha lenne CD-tek. De próbáljatok belevinni valami egyedit. (Igyekszünk. Fentebb például már volt egész jó kis ötlet. Ha valakinek még akadna, szívesen venném, ha alkalmasint közölné).
8. Már írtam nektek levelet, de nem kaptam semmi visszajelzést, hogy valaki olvasta volna őket. Legalább egy olyat leírhatnál a Csevegőben, hogy mindenkinek a levelet elolvastad, amelyiket bírtad, vagy valami. Ja, a leveleket még Zolee apónak írtam, ne aggódj. (Ez úton mindenkit megnyugtatom, hogy ha a levél egyáltalán megérkezik a postafiókunkba, akkor a levelet legalább két ember elolvassa. Egyrészt az, aki kibontja őket, és ráírja, hogy mire tartozik a dolog, másrészt meg az, akinek szól. Az én szépséges monogramommal díszített borítékok halmaít minden nap leteszik az asztalkámra, és azok aztán rendkívül vádón tekintenek rám. Csevegő-gyártás okán végig szoktam olvasni MINDET, ugyanis az itt levő leveleket nem kizárólag az "épp ez akadt a kezembe" nevezetű tudományos módszerrel válogatom össze: van néha olyan is, amikor valaki olyat kérdez, amire mindenképpen célszerű az 576 hasábjain válaszolni.)
9. Nem kell programozástechnika rovat, arra már ezerféle más újság. Lehet, hogy unod, vagy sok dologgal semmit sem mondtam (vagy semmi újat), de ezt is le kell írni, úgy érzem. (Ki az ördög hirtette el, hogy itt programozástechnikai rovat indul? Hoppá! Piliánat, technikai szünet.

Na már itt is vagyok. Átkopogtam a szomszédba, megérdeklődtem, hogy még én vagyok-e a főszerkesztő. Aszonták, hogy pillanatilag még igen. Akkor viszont nem lesz itt semmiféle programozástechnikai rovat. Bár mondjuk most, hogy mondd... A következő számtól indíthatnánk egy jó kis Turbo Pascalt, úgy 16 oldalon/szám. Vagy FoxBase-t, az még izgalmasabb. Jó lesz, ugye...?!

10. Miért nem választjátok szét a géptípusokat? Úgy legalább nem olvasnám el véletlenül a konzolos leírásokat, csak a PC-t. (Olvasd csak el őket, előbb-utóbb úgys megjelensz PC-re is egyik-másik. (Ugyanez vica versa vonatkozik a konzolosokra is.) Vagy annyi dolog van a buszon meg a fürdőködben, hogy egy-két bonuscikk (ami egyébként teljesen ingyenes) már nem fér bele az időbe?)
11. A cheateket tényleg szét kellene szedni géptípusokra, mert ez így nem jó. (Vedd úgy, hogy ez egy kalandjáték. Search for Holy Cheat. A hős lovagnak meg kell találnia, hogy melyik cheat melyik géptípusra szól. A küldetésben segít neki szolgálja, Zárójel, amiben ez benne is van.)
12. A Csevegő az egyik kedvenc rovatom (ja, nincs is másik), ne rontsd le a színvonalat. Eddig hülyére röhögtem magam rajta. (Wow! Pedig ez egy halálosan komoly rovat. Legalább annyira, mint egy kérdőív.)

EZ VOLT ITT A GJAZA (GYAZA) FÉLE 12 PONTBÓL ÁLLÓ KÖVETELÉS. MINT A MÁRCIUSI IFJAKNÁL (1848, rémlik valami?). (Már hogyné rémlene! Ez a postafiókom irányítószáma.)

CoVboy

Imperium Galactica

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



MEGJELENIK HAMAROSAN, **VAGY MÉG NEM IS KERESTED?**



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

DIGITAL REALITY

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32 + 2 jypad + 17 CD + leírások! Érd.: Nógrádi István Tel.: 06-29-419-890 (este 6 után)

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

PC KERES

Keresem PC-CD ROM-ra a Lion című játékot. Harcos Gábor Tel.: 06-88-372-359

PC KÍNÁL

Eladó 3 eredeti PC CD-s játékprogram (Megarace II, Quake, Time Commando). Érdeklődni lehet délután a 06/79/422-889-es telefonszámon Kovács Krisztiánnál.

Eladóak: CD ROM: Myst, Ecstata, Sim City, Wrath of the Gods 2.500 Ft/db, Loom, Nomad, Dream Web, Cruise for a Corpse, D/Generation, Harpoon 1.000 Ft/db. Érd.: (20) 447-889

EGYÉB KERES

SEGA MD2-re keresek: Dune 2-t. Telefon: 06-36-361-133. Kisvarga Zsolt 3332 Sirok, Borics Pál út 49.

Keresem CD32-re a Zool 2-t. GameBoy-ra a Nemesis 1-et. Pörnye Krisztián Tel.: 290-31-60

EGYÉB KÍNÁL

Eladó Sony PSX + pad + demo CD 43.000 Ft-ért + Destruction D.2 - 10.000 Ft-ért, MK Trilogy 10.000 Ft-ért, Fade to Black 8500 Ft-ért, Command & Conquer 10.000 Ft-ért és Jumping Flash2 - 9500 Ft-ért. Valamint SNES kazettákat vennék. Zsamba Tibor 06-46-312-002

Eladó SNES + 1 joy + 1 Aqua joy + Killer I. + S.M. World + S.M. All Stars + D.K. Country2. + S. Street Fighter 2. Irányár: 45.000 Ft. Tel.: 96/451-506 (16-19 h-ig). Cím: Gergely Krisztián 9073 Bónyretalpa, Ady E. út 15/a.

Eladó SNES-re Toy Story 8000 Ft, Earth Worm Jim2 - 7000 Ft, Killer Instinct 6000 Ft, Jungle Strike 4000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 33/441-385

Eladó SMD2 + 2 jypad + 7 játék. Érd.: Tel.: 06-54-420-080

Olcsón eladó használt Sony PSX 5 db játékkal: DD2, Pandemonium, Mortal Trilogy, Tomb Raider, FIFA '97. Érd.: este 18 után Tel.: 284-82-66

Eladó SNES + 2 pad + 2 játék. Érd.: Szabó Gábor 1094 Bp., Bokréta u. 28. Tel.: 218-04-25

Eladó SEGA 32X + MKII., Doom, Star Wars, S. Assault, VR Racing. Ár: 39.000 Ft. Cím: Keresztesi Ferenc 2800 Tatabánya, Vértes u. 78. Minden levélre válaszolok.

Eladó SMDII + 2 joy - 16.000 Ft. + 5 játék (MKIII., Aladdin, NBA Jam, Sonic2, Brundig Force. A játékok meg-egyezes szerinti arakon eladók. PSX csere is érdekel. Érd.: Tel.: 06-33-331-535

Eladó SNES + 2 joy, DK 2,3, MK 3, Zelda stb. kedvező áron! Tel.: 06-48-472-308 (17-18-ig)

Eladó egy SNES + Aqua pad + tartozékok + Donkey Kong Country2 Irányár: 20.000 Ft. Érd.: Magasváni Tamás 06-47-321-086 (15-18 h-ig)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 joy + 6 játék (Aladdin, Chuck Rock2, Wonder Boy, World of Illusion, Mickey Mouse and Donald Duck, Toe Jam and Earl, Sonic). Ir. ár: 35.000 Ft. Bogovics Norbert 2095 Pilisszántó, Kossuth L. út 155. Tel.: (06-26) 349-351 (18 h után)

Eladó 6 db PSX játék új és régi (pl. Derby2, Loaded, stb.) Esetleg csere is érdekel. Tel.: 256-68-02 vagy 06-20-470-833 egész nap

Eladó egy SNES 2 joy-jal, 4 játékkal Donkey K2, Doom, S.Mario W., Star Fox (USA kazetta), USA konverter Scart RCA kábel. Ár: 31.000 Ft. Tel.: 213-91-54

Sony Playstation (4 hónapos) + 1 pad + demó CD + Fade to Black 43.000 Ft-ért, Command and Conquer 10.000 Ft-ért, Tobal No 1 - 9.000 Ft-ért, Memória kártya 4.000 Ft-ért sürgősen eladó. Érdeklődni: 06-46-312-002

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. János Gábor 6341 Homokméggy, Gerle u. 7. Tel.: 06-78-454-01

576 KByte-ban vásárolt, októberig garanciás SNES kitérő, megkímélt állapotban eladó, 2 joy-jal, "Killer Instinct" és "Return of the Jedi" kazettákkal együtt!!! Ár: 28.000 Ft. Tel.: 202-7135

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 3 játék (pl. Donkey Kong) + Super Game Boy. Érdeklődni: 06-92-352-594

Eladó: Sony PSX + demo CD + játékok: D.Derby 2 és Resident Evil + joy. Ár: megegyezés szerint. Érd. Tel.: 47/313-870

SNES-re eladó: Killer I. - 5.500 Ft, Killer I. (USA) 2.000 Ft, Mortal Kombat1 - 4.000 Ft. Tel.: (78) 368-626

Manga videokazetták eladók: 10 db, 1800 Ft/db egyben olcsóbb. Ugyanitt amerikai képregények (leginkább Image). Tel.: 3-832-584, 3-229-400 Lovász

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 beszámitjuk.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladókát is
kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

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

Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig
Diákoknak
konfigurációból
5% engedmény!

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

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

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

+-----+ Plusz sorok +-----+

GÉPTÍPUS:

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ (+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET (+50% FELÁR)

+-----+ Plusz sorok +-----+

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekkben befizetem.

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



COMGAME KFT

**1389 Budapest,
Postafiók 132.**

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

ELFOGYOTT 90/1 CARRIER COMMAND IRON LORD SPACE QUEST II	ELFOGYOTT 90/2 BLOODMAN F29 RETALIATOR FUTURE WARS	ELFOGYOTT 90/3 CASTLE MASTER MIDWINTER VENDETTA	ELFOGYOTT 90/4 BLOOD MONEY INDIANA JONES III TUSKER	ELFOGYOTT 90/5 LOGO RINGS OF MEDUSA UNREAL	ELFOGYOTT 90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	ELFOGYOTT 90/7 DAMOCLES PRINCE OF PERSIA WINGS	ELFOGYOTT 91/1 CADAVER SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	ELFOGYOTT 91/2 CUSHMAN KEMAN DIZZY IV INDIANAPOLIS 500	ELFOGYOTT 91/3 ELVRA NARCO POLICE PARATROOP 90
ELFOGYOTT 91/4 BATTLE COMMAND DRAGONS LAIR II LEMMINGS	ELFOGYOTT 91/5 LAST NINJA III NIGHT SHIFT TURRICAN II	ELFOGYOTT 91/6 CHUCK ROCK ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY	ELFOGYOTT 91/7-8 ARMOUR GEDDON GEM X RAILROAD TYCOON	ELFOGYOTT 91/9 DEATH K. OF KRYN DEUTERS F15 II	ELFOGYOTT 91/10 ELF SPEEDBALL 2 THUNDERHAWK	ELFOGYOTT 91/11 BATTLE ISLE ROD LAND SILENT SERVICE II	ELFOGYOTT 91/12 CRUISE FOR CORPSE HEAD OVER HILLS UTOPIA	ELFOGYOTT 92/1 EERIE JAMES POND II MOONFALL	ELFOGYOTT 92/2 ANOTHER WORLD CELTIC LEGENDS RED BARON
ELFOGYOTT 92/3 FORMULA 1 GP LARRY 5 POPULOUS 2	ELFOGYOTT 92/4 BIRDS OF PREY BLACK CRYPT PINBALL DREAMS	ELFOGYOTT 92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	ELFOGYOTT 92/6 EPIC EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	ELFOGYOTT 92/7-8 CREATURES 2 DUNE MONKEY ISLAND 2	ELFOGYOTT 92/9 HOOK LURE OF TEMPRESS SPACE QUEST IV	ELFOGYOTT 92/10 DARKSEED PREMIERE SIM EARTH	ELFOGYOTT 92/11 A TRAIN SHADOW OF BEAST III SWORD OF HONOUR	ELFOGYOTT 92/12 ATAC PERFECT GENERAL SILLY PUTTY	ELFOGYOTT 93/1 GOBLINS 2 HUMANS WIZARDRY 7
ELFOGYOTT 93/2 COMANCHE FLASHBACK STREET FIGHTER 2	ELFOGYOTT 93/3 DRAGON'S LAIR III DUNE 2 SLEEPWALKER	ELFOGYOTT 93/4 COBRA MISSION ECO QUEST X WING	ELFOGYOTT 93/5 CHUCK ROCK II DESERT STRIKE SUPERFROG	ELFOGYOTT 93/6 JORDAN IN FLIGHT LEGACY STRIKE COMMANDER	ELFOGYOTT 93/7-8 LOST VIKINGS SPACE HULK SYNDICATE	ELFOGYOTT 93/9 FIELDS OF GLORY ISHAR I LANDS OF LORE	ELFOGYOTT 93/10 DARK HALF ONE STEP BEYOND WARLORDS II	ELFOGYOTT 93/11 COMBAT AIR PATROL PRIVATEER SEAL TEAM	ELFOGYOTT 93/12 NHL HOCKEY SHADOW CASTER SIMON THE SORCERER
ELFOGYOTT 94/1 LARRY 6 MORTAL KOMBAT SETTLERS	ELFOGYOTT 94/2 ALONE IN THE DARK 2 DOOM TFX	ELFOGYOTT 94/3 HEMDALL 2 SIM CITY 2000 SKIDMARKS	ELFOGYOTT 94/4 ARCHON ULTRA DRAGONSHERE F14 FLEET DEFENDER	ELFOGYOTT 94/5 BENEATH A STEEL SKY HORDE UFO	ELFOGYOTT 94/6 MROSSLER MISSION 2025 SABRE TEAM WRATH OF THE DEMON	ELFOGYOTT 94/7-8 AL QUIDAM K240 OVERLORD	ELFOGYOTT 94/9 OUTPOST THEME PARK THE FIGHTER	ELFOGYOTT 94/10 COLONIZATION DELTA V DOOM	ELFOGYOTT 94/11 ARMOURD FIST DREAMWEB MASTER OF MAGIC
ELFOGYOTT 94/12 ECSTASIA INFERNO NASCAR	ELFOGYOTT 95/1 LITTLE BIG ADVENTURE POWER DRIVE WARCRAFT	ELFOGYOTT 95/2 DESCENT MAGIC CARPET WING COMMANDER 3	ELFOGYOTT 95/3 ALONE IN THE DARK 3 HOKUM KA 50 NEWCOMER	ELFOGYOTT 95/4 DARK FORCES LOST EDEN US NAVY FIGHTERS	ELFOGYOTT 95/5 DISCWORLD SKIDMARKS 2 UFO 2	ELFOGYOTT 95/6 FULL THROTTLE MICRO MACHINES 2 RISE OF TRIAD	ELFOGYOTT 95/7-8 JAGGED ALLIANCE METAL MARINES VIRTUAL POOL	ELFOGYOTT 95/9 DUNGEON MASTER 2 MECHWARRIOR 2 PANZER GENERAL	ELFOGYOTT 95/10 SCHWAND & CONQUER FADE TO BLACK NEED FOR SPEED
ELFOGYOTT 95/11 CAESAR 2 FIFA 96 SCREAMER	ELFOGYOTT 95/12 MORTAL KOMBAT 3 STONEKEEP WORMS	ELFOGYOTT 96/1 INDYCAR 2 REBEL ASSAULT 2 THE DIG	ELFOGYOTT 96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2 EARTHWORM JIM: REN	ELFOGYOTT 96/3 SEA LEGENDS TOUCHE WING COMMANDER 4	ELFOGYOTT 96/4 BIG RED RACING DUKE NUKEM 3D RAYMAN	ELFOGYOTT 96/5 CYBERIA 2 EF 2000 STORM	ELFOGYOTT 96/6 BAD MOJO MEGARACE 2 SETTLERS 2	ELFOGYOTT 96/7-8 AAHAD LONGBOW ECCO THE DOLPHIN QUAKE	ELFOGYOTT 96/9 AFTERLIFE BERMUDA SYNDROME RESIDENT EVIL
ELFOGYOTT 96/10 BROKEN SWORD SCREAMER 2 TOMB RAIDER	ELFOGYOTT 96/11 FIFA 97 HARDLINE TEKKEN 2	ELFOGYOTT 96/12 DESTRUCTION DERBY 2 PRIVATEER 2 VIRTUA FIGHTER	ELFOGYOTT 97/1 DISCWORLD 2 LARRY 7 TOONSTRUCK	ELFOGYOTT 97/2 FLYING CORPS DIABLO PHANTASMAGORIA 2	ELFOGYOTT 97/3 TOMB RAIDER M.A.X. ECSTASIA II	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 röszsizin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írj be: "REGI 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,-	97/3.	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.	79,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								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) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



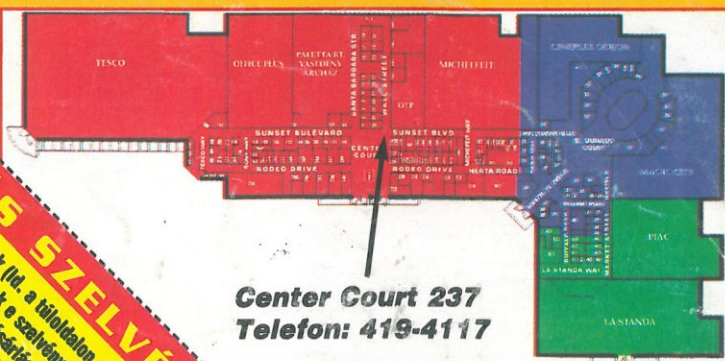
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



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

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk (l. a táblában a pirossal jelölt tételek) csak a szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciónk 37 május 15-ig érvényes!