

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

# SZÁGULDÁS PORSCHÉ SZERELEM

INTERSTATE '76, NEED FOR SPEED 2,  
PORSCHÉ CHALLENGE, TEST DRIVE OFFROAD

AZ ELSŐ MAGYAR FEJLESZTÉSŰ ÉS TELJESEN

# IMPERIUM GALACTICA

MAGYAR NYELVŰ STRATÉGIAI JÁTÉK PC-n!

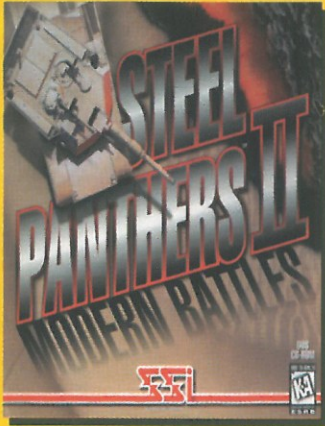
## STAR WARS X-WING vs. TIE FIGHTER

MEGSZÜLETETT AZ ÉV JÁTÉKA!

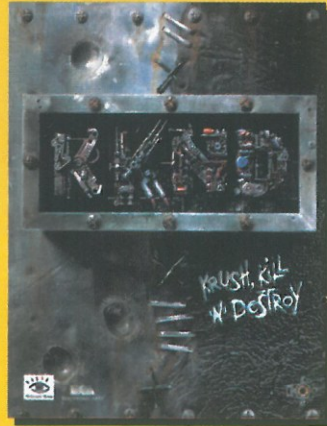


# TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

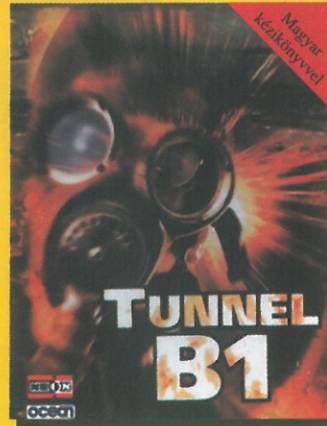
## FANTASZTIKUS **576** KByte AKCIÓ JÚNIUS 15.-IG



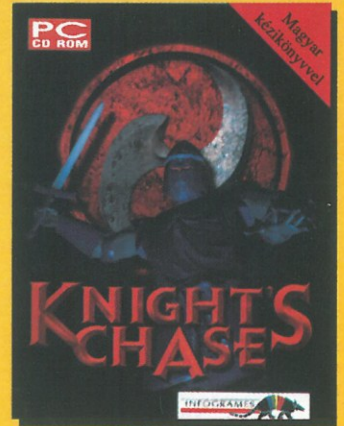
**Steel Panthers II**  
9999,- helyett: 7999,-



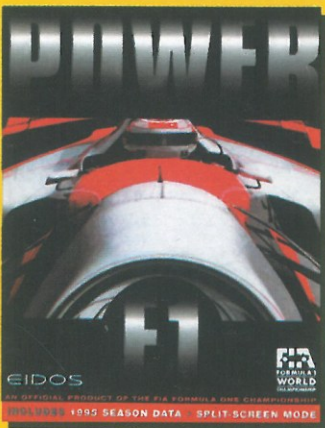
**KKN3**  
9999,- helyett: 7999,-



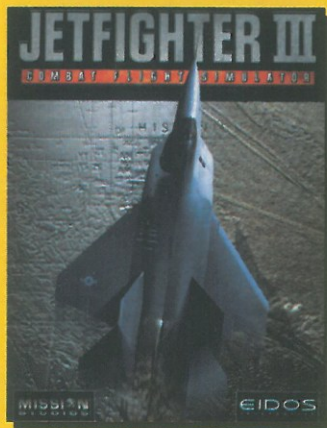
**Tunnel B1**  
9999,- helyett: 4999,-



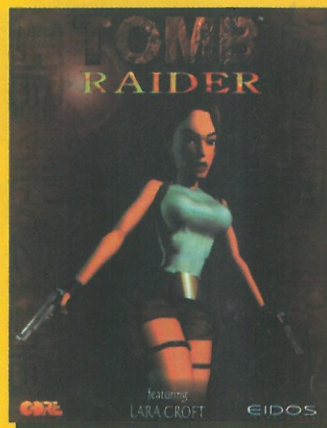
**Knight's Chase**  
5999,- helyett: 3999,-



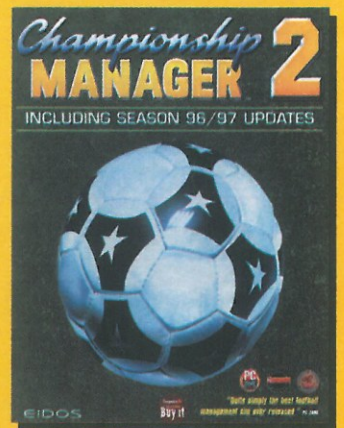
**Power F1**  
9999,- helyett: 6999,-



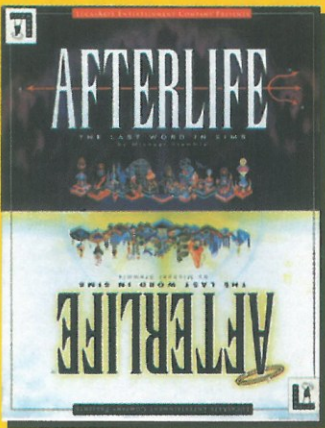
**Jetfighter III**  
9999,- helyett: 6999,-



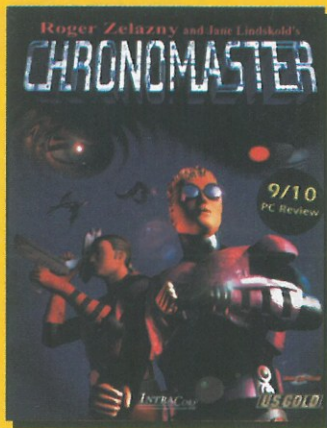
**Tomb Raider**  
9999,- helyett: 7999,-



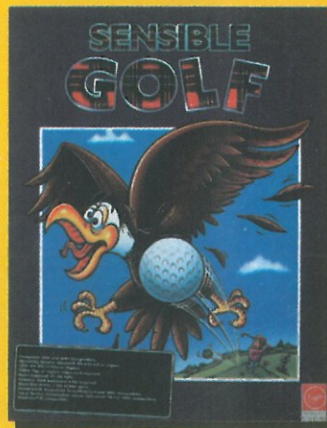
**Championship manager 2**  
5999,- helyett: 3999,-



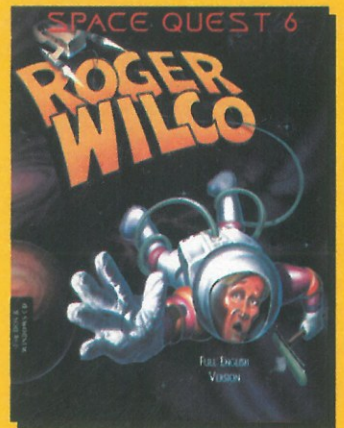
**Afterlife**  
11999,- helyett: 4999,-



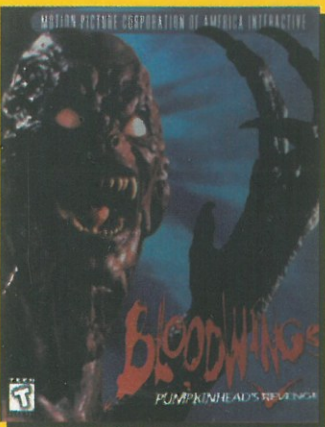
**Chronomaster**  
9999,- helyett: 3999,-



**Sensible Golf**  
9999,- helyett: 3999,-



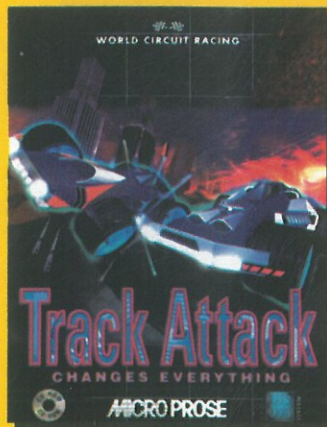
**Space Quest 6**  
9999,- helyett: 3999,-



**Bloodwings**  
9999,- helyett: 3999,-



**Syndicate Wars**  
10999,- helyett: 4999,-



**Track Attack**  
7999,- helyett: 3999,-

Aktív játékaik ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzleteiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



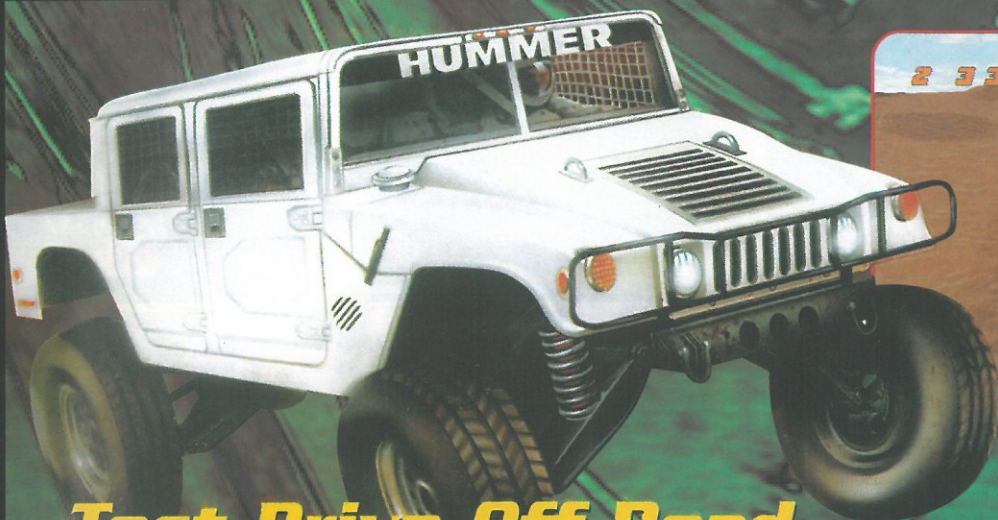
**AKCIÓS SZELVENY**  
Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akción szelvénygel érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogszerű.



# tartalom

V I I I . É V F O L Y A M

LOST VIKINGS 2. (PC) .....	8
SONIC 3D (SAT) .....	9
SOVIET STRIKE (SAT) .....	9
JETFIGHTER III (PC) .....	10
NEED FOR SPEED II (PC) .....	12
INTERSTATE '76 (PC) .....	14
PORSCHE CHALLENGE (PSX) .....	16
OUTLAWS (PC) .....	17
QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC) .....	18
X-WING VS. TIE FIGHTER (PC) .....	20
AIR WARRIOR II (PC) .....	22
DARK SAVIOUR (SAT) .....	24
POD (PC) .....	25
TITANIC (PC) .....	26
RISK (PC) .....	28
RALLY CHALLENGE (PC) .....	30
TEST DRIVE OFF-ROAD (PC) .....	31
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC) .....	32
IMPERIUM GALACTICA (PC) .....	34
SHADOW OF THE EMPIRE (N64) .....	36
2XTREME (PSX) .....	38
MECH WARRIOR 2. (PSX) .....	38
MOHAWK (SNES) .....	39
REALM (SNES) .....	39
BATTLESHIP (PC) .....	40
PC HÍREK .....	4
KONZOL HÍREK .....	6
TREND: BEMUTATKOZIK A N64 .....	7
CINKELT LAPOK .....	42
CSEVEGŐ .....	44



## Test Drive Off-Road

Lehet, hogy új riválisa lesz az off-road autóversenyek között a Hardcore 4x4-nek?

**31. oldal**

## X-Wing vs. Tie Fighter

A Star Wars-mánia következő mérföldköve, a Rebel Assaultok és a Tie Fighter méltó utóda. Valószínűleg az Év Játéka lesz belőle.

**20. oldal**



## Outlaws

A LucasArts sajátos kivitelezésű Doom-utánzata a spagetti westernnek és a Disney rajzfilmek hangulatát elegyíti egymással.

**17. oldal**

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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/05-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Oldalaink előkészítés: Kismarosi Renáta Levélábrázolás: Recent Kft.

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

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

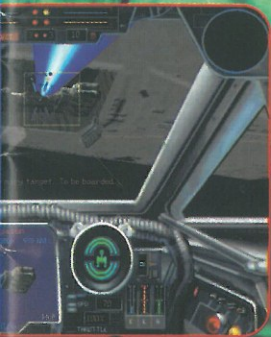
1389 Budapest, Pf.: 132.



## Air Warrior II

Egy nagy név második ereztése. Felhőtlen szórakozás a felhőtlen égen - de elsősorban multiplayerben.

**22. oldal**



## Imperium Galactica

Az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék PC-re, ami egyben magyar fejlesztők munkája is. Méltán számíthat a világsikerre.

**34. oldal**

## AKTUÁLIS

"Májusi eső aranyat ér" - állítja a közismert közmondás. Még egy nagy kalap játékot is. Ezt viszont a közismeretlen én állítom, mert úgy látszik, a kiadók megkezdték a szokásos nyári uborkaszезon előtti nagy hajrájukat, és ebben a hónap csak úgy ontották a jobbnál-jobb játékokat. A világ mostanában természetesen X-WING VS. TIE FIGHTER-lázban ég, hiszen szerintem már a tervezés időszakában és biztosak lehettek a szerzők, hogy éppen egy tuti bestsellert gyártanak. Kellemes meglepetés volt az Activisiontól az INTERSTATE'76, nemkülönben az, hogy teljesen magyar nyelven megjelent végre az IMPERIUM GALACTICA is. Más. Amikor a kérdőívek hatalmas halmait elkezdték visszaküldözgetni, úgy gondoltam, hogy a részletes eredményhirdetés, valamint az ebből levont mélyreható következtetéseimet majd az újság lapjain, egy külön oldal keretében fogom boncolgatni - de közbeszólt az Élet: sajnáltam elvenni a helyet az amúgy is szűkös kereteinkből, valami frankó kis anyag elől. Mindenesetre a kérdőívekből igen érdekes dolgok derültek ki. A válaszolók több mint 80%-a például alapvetően jónak tartja az újságot jelenlegi formájában, és csak apró változtatásokat tartana szükségesnek. A géptípusok arányát természetesen a PC-k vezetik több mint 70 százalékkal, a konzolosok aránya pedig már elérte a 25 százalékot. Szintén érdekes info volt, hogy olvasóink majd 90%-a szükségesnek tartja a terjedelmi növekedést, még akkor is, ha ez szerényebb mértékű ár-emlést

is vonna maga után. Nagyon köszönöm a különböző ötleteket (volt egy-két igen figyelemre méltó is), de ezeket természetesen folyamatosan várom. Na, jó, a Csevegőig megszakítom az adást, ott nemsokára találkozunk.

CoVboy

## APRÓSÁGOK

1996-ban 4.235.737 PC CD ROM talált legálisan új gazdára, összesen £130.377.717 értékben. Az eladási listát a Virgin vezeti 570.000, a második az Electronic Arts 463.000, a harmadik pedig a Microsoft 311.000 példányos eladással. A legsikeresebb játék '96-ban a Grand Prix 2. volt, de szorosan ott van a nyomában a Red Alert és a FIFA'97 is, amelyek csak karácsony előtti megjelenésük miatt csúsztak le a dobogó legfelső fokáról. Kíváncsi lennék egyébként az illegális eladási listákra is, de ilyet sajnos nem vezetnek.

Természetesen ez a hónap sem múlhat el a Lara Croft Világkirkusz újabb hírei nélkül. A poligon hercegnő alkotói visszautasították a Loaded magazin kérését, akik a közepe poszterükre szerettek volna egy pikáns Lara-aktot rendereltetni maguknak. Elfogadta viszont a U2 együttes ajánlatát: a zenekar május elején megkezdődött PoP-Mart világturnéján három számban fog szerepelni egy hatalmas videoképernyőn.

A Hitachi májusban dobja piacra a világ első kétszeres sebességű DVD drive-ját. A GD-2000 2.76Mbps sebességgel olvassa a DVD formátumú, és 20x sebességgel a hagyományos CD ROM-okat. Az új, 16.7GB-os formátum elterjedésével talán átmenetileg megszűnnek az "Insert CD#7" típusú feliratok, de nyilván csak a Phantasmagoria 3. megjelenéséig.

A Nintendo Play 64! néven egy olyan egységet dobott a piacra, amellyel N64-es játékok futtathatók egy minimum DX2-66/8MB RAM/Win95 konfigurációjú PC-n. A kártya tartalmazza a N64 főbb áramköri egységeit, és egy öt és feles dockba illeszthető. A brit Crush és a japán Sunsoft együttműködésének eredményeképpen az Internet nemsokára egy online fociprogramnak ad otthont. A játékban egyaránt játszhatjuk a manager vagy valamelyik játékos szerepét. A játék neve még nem ismert, ezt az atlantai E3 után fogják csak bejelenteni.

A Microprose az utolsó üzleti évében sikerrel ismét visszatért a 100 milliósok elit klubjába. Talán ennek köszönhető, hogy sikerült elszipkázniuk az Ocean-tól a Team 17 csapatot (a Worms szerzői), és a Worms 2. része már Microprose címke alatt fog megjelenni őszi tájkán.

## PC - HÍREK

## VIRGIN

Mint a világ egyik vezető játékiadó-jának, mindig hatalmas csinnadratta előzi meg a Virgin minden egyes újabb fejlesztését. Ez hovatovább már tényleg kezd idegesítővé válni, szóval most csak azért is egy olyan játékkal foglalkozunk, amelyet a teljes csendben fejlesztgetnek. A frappáns cím (4-4-2) minden futballrajongónak elárulja, hogy egy fociprogramhoz lesz szerencséje, még akkor is ha nem ismeri ezt a neves angol focimagazint, ami egyébként a játék támogatója.

A játék a 96/97-es szezon adatain alapul, bár szerény véleményem szerint igen szerencsétlenül választották meg nyár eleji megjelenését – az átigazolási időszak szükségzerűen elavulttá teszi az adatokat. Mindenesetre 80 ország 180 klubcsapatának 4.000 játékosához lesz szerencsénk, akikhez – ha hihetünk a híreknek – több mint 9.000 animációs fázis készült. Minden egyes játékost 25

egyéni paraméter határoz meg, amelyek a szezonban történő jó és rossz szereplések alapján természetesen folyamatosan változnak, ami értelemszerűen



hatást gyakorol a játékos értékére is.

Mivel az értékről volt szó, rögtön kiderül, hogy nemcsak a pályán tesszük majd próbára ügyességünket, hanem mi foglalkozunk a csapat menedzselésének apró-cseprő ügyeivel is a játékosvásárlástól a stadionépítésig. A gazdasági részről egyébként állítható a menedzser rész mélysége, vagyis hogy mely felada-

tokat akarjuk személyesen irányítani. A szezon különböző időpontjaiban természetesen hatással lesznek a meccsre az időjárás viszontagságai (eső és havazás), továbbá egy érdekes újításnak köszönhetően éjszakai meccseket is játszhatunk. Négy különböző módon (gyakorlás, barátságos mérkőzés, bajnokság, kieséses torna) foghatunk neki a játéknak, amely egyszerre 4 játékos számára játszható, de kieséses rendszerben zajló játéknál, akár 64 játékos is küzdhet egymás ellen. Magától értetődően a játékok támogatja a hálózati játékok is.

Nem tudom, hogy a fociprogramok jelenlegi dömpingjében milyen sikerre számíthat a 4-4-2, de két dolog mindenképpen mellette szól: igen szerencsés dolog volt összevagyítani a sima fociprogramokat a managerekkel; még ennél is szerencsésebb az a húzás, hogy a játék nemcsak PC-n, hanem PlayStationön és Saturnon is kapható lesz.

## ACTIVISION

Ha már az Activision ilyen kellemesen megörvendeztette az Interstate'576-tal a 76-ot, hozzájuk is beugorhatunk némi vizsgálódásra, mert még rejtegetnek tarsolyukban jónéhány nagy durranást a '97-es évre.

Command&Conquer-rajongók már erősen fenhetik fogukat a Dark Reign: The Future of War című projektre, hiszen ehhez nem kisebb nevet szereztek meg, mint Ron Millart, aki a Blizzardnál a Warcraft 1-2, a Diablo és a Starcraft designereként működött. Ennek megfelelően a játék egy futurisztikus környezetben játszódó real time stratégia lesz, amelyben 30 önálló csapatban harcolunk a világalomért a Birodalom vagy Szabadság Gárda oldalán. A kivitelezés természetesen SVGA, és nagy hangsúllyal esett latba a különböző földrajzi adottságok kihasználhatósága, illetve a különböző gépesítésű alakulatok sebességének hű szimulálása. Nyersanyagként és egyben konvertibilis valutaként szolgál a víz és az Element 115 nevű ásvány, amelyek segítségével 34 fajta alakulat hozható létre, néhány egészen extrém tulajdonsággal. A csapatokat

way pointok segítségével mozgathatjuk, tehát kerülő úton is végrehajtható egy támadás, továbbá a mozgásban és a támadásban is nagy szerepet játszik a terep. A játék természetesen támogatja a hálózati játékok maximum nyolc játékosig, de a Diablohoz hasonlóan van egy bennszülött Internet-opciója is. Tartozék lesz még egy Construction Kit, amellyel saját küldetéseket generálhatunk, és az Activision homepage-én keresztül átnyújthatunk a világnak. A játék megjelenési időpontja egyelőre még bizonytalan, de idén még mindenképpen a boltokba kerül.

Szintén a mostanság divatos real time stratégiák mintájára tervezték, de már alapvetően elsősorban Internetes játékokra szánták a Netstormot. A játékos

War College üzemmód, ahol egy játékos környezetben edzhetünk, mielőtt elmerülne a Net mélyvizébe. A játék elsődleges célja a minél több terület megszerzése, valamint a már meglévők megvédelmezése. Ha elegendő területet gyűjtöttünk össze, a server különféle plecsnikkel honorálja fáradozásainkat, és egy újabb szintre kerülünk, ahol újabb tárgyakat, funkciókat és technikákat ismerhetünk meg.



Már hírt adtunk róla, hogy az Activision az elvesztett MechWarrior helyett megvásárolta a Heavy Gear licencet, és az ez alapján fejlesztett játékaival új trendet óhajt bevezetni az óriás harci robotok szimulációjában. (A Heavy Gear egyébként pillanatnyilag a negyedik legnagyobb szerepjáték sorozat a piacon.) Az első ilyen típusú játék idén őszi várható tőlük, és a Terra Nova bolygón indulhat harcba a játékos egy új technika kereszteshadjártaiban. A fejlesztésben tulajdonképpen szerepet kapott minden kulcsfigura, aki a MechWarriorokban csak számított, továbbá a fejlesztett MW-engine szolgál alapul az új licenchez is.



egy hatalmas világba csöppen, ahol erődöket építhet, szövetségeket és kereskedelmi egyezményeket köthet, vagy ellenfeleit kémlelheti. Némi szemléletváltásra utal, hogy már nem az egyes csapatok aprólékos irányításán, hanem a megfelelő támadó vagy védekező stratégia kialakításán van a fő hangsúly. Ezek kipróbálására szolgál a

## OCEAN

E havi nagyobb lélegzetű körutazásunk Anglia egyik legpatinásabb kiadójához kapcsolódik. Már a múltkori számunkban megemlítettük a **Guts'n' Garters** című játékukat, amely paramétereit tekintve (nagy rakás valós 3D helyszín, 32000 színű motion captured figurák, stb.) az év egyik legmenőbb akció/kalandjátékának ígérkezik. Két újabb hír is érkezett felőle, kezdjük a rosszal: a ködös Albionból azt üzenték, hogy a megjelenés átcsúszik májusra (a



Playstation-verzióé pedig a nyárra). A jó hír teljesen helyi jellegű, a szoba másik feléből röppent ide: a Zsolt közölte velem, hogy a játék szerinte annyira szép, hogy mindenképpen magyarítani akarja, legalább kézikönyv szinten. A K-Force ügynökök kalandjaiba tehát nyelvi akadályok nélkül huppanhat bele a Nagyérdemű. Hogy egész pontosan mibe, az a következő 576-ból valószínűleg ki is derül – addig is izelítőnek elégedjétek meg ezzel a két képpel.



Az ember néha már azt hiszi, hogy az utak tele vannak dilisekkel. Ez a nézet csak erősödni fog benne a nyár végén, amint kipróbálja a **Motor Masht**, ami a Death Rally vagy a Micro Machines nyomdokain jár felülénezi autóverseny lesz. A játékot a korábban Merit néven futó, most éppen Eutechnyxre keresztelt csapat fejlesztette, akik min-



den bizonnyal nagy cartoon-rajongók lehetnek, hiszen a játék teljesen a flúgosabb képesség hangulatát idézi. Hat különböző szint, egyenként nyolc, texture mapped poligongrafikából álló pályán ereszkedhetünk küzdelembe, ráadásul öt különböző módszerrel. Játshatunk például csak simán az idő

ellen, de kieséses alapon, vagy akár szövetségi rendszerben is. A háttér is meglehetősen eklektikus, hiszen a verseny helyszíne a liánborította dzsungelektől kezdve, az arktikus terepen át Atlantiszig és a Vadnyugatig (?) bezárólag szinte minden lehet. Tizenkét szereplőből választhatunk magunknak karaktert, akiknek mind megvan a maguk egyéni, a hagyományostól erősen eltérő stílusa. Versenyenként nyolcan indulhatunk, a multifelhasználók négyen lehetnek. A játék Win'95 alatt fog futni PC-n, a PlayStation-verzió nem kecsegtet effélékkel.

Az autóversenyzés más világába (illetve világába) vezet majd a PlayStation/PC-verziójával nyárra datált **Total Drivin'**. Ebben öt különböző stílusú versenyben koptathatjuk a gumikat: nyomhatunk utcai versenyt Moszkva – most már nem annyira – Vörös terén; repeszthetünk Indy-car koscsikkal; indulhatunk a Dakar Rallyn szériaautókkal; zötykölődhetünk a nap-sütötte tengerparton buggykkal; vagy akár sportkocsik volánja mögé is beugorhatunk – mindezt állandóan változó



időjárás körülmények között. A játék promójában külön kiemelt szerepet kapott, hogy a pályát el is lehet hagyni. Ez egyébként tényleg szórakoztató effektus, ha mondjuk csak a mocsárba ragadunk bele – kevésbé, ha mondjuk egy sziklafal tetejéről hullunk bele az óceán habjaiba. A játékban indulhatunk hét különböző szinten, szintenként hét versennyel, és minden versenyen nyolc különböző autó közül választhatunk. A játékot akár ketten is játszhatjuk, összekötött gépekkel vagy osztott képernyőn. Ilyen versenyeknél természetesen jól jön majd a verseny legizgalmasabb pillanatait visszajátszó opció is.

Természetesen az Ocean autóversenyei közül nem maradhat ki a Need for Speed-féle szuperautók vezetését lehetővé tevő **GT Racing '97** sem. Úgy látszik, változatlan az igény a Lamborghini, Porschék és egyéb sokmillió autósodák vezetésére iránt – ha másképp nem, hát a számítógépen keresztül. Versenyzhetünk Angliában, az USA-ban, Németországban, Skandináviában, Franciaországban, valamint három fiktív pályán. (Az utóbbiak – a készítőik szerint – "cyberpályák", ahol a játékos "virtuális környezetben" versenyezhet...) A már lassan alapvetőnek számító dolgok (saját szemszög és külső nézet, manuális és automata váltó, osztott



képernyős játék két játékos között, stb.) mind megvannak, újdonságot az ígéretek szerint igazából a kiváló minőségű grafika fog jelenteni. A versenyekben maximum tíz ellenfél ellen vehetjük fel a küzdelmet három különböző típusú versenyen. Ja, és természetesen lehet a forgalommal szemben is haladni, mint a mellékelt ábra is mutatja.

Ennyit egyelőre az autóversenyekről, most jöjjön valami teljesen más, amit úgy hívnak, hogy **Shattered Reality**. Ez egy 3D űrakkójáték lesz, amelyben a már jól ismert sci-fi kellékek egytől egyig megtalálhatók. 3270-ben járunk a Karelia Betan, amely 54, felszín alatt elterülő metropoliszával és gazdag nyersanyag lelőhelyeivel egyike az Univerzum leghatalmasabb bolygóinak. A bolygón öt nagyobb katonai erő ellen fogunk küzdeni – ha ők nem kapnak el, majd megteszik a szintén itt kellemetlenkedő fejedáscok, kalózok vagy a nomádok. A játék többször is többféle módon is végigjátszható, mert a játékmenet minden egyes partiban folyamatosan változik: a játékos egyes döntései, vereségei és győzelmei alakítják a cselekményt, ami ennek következtében több módon is véget érhet. Igen imponálóak az előzetesen közölt technikai adatok. A 16 különböző, tetszés szerint kialakítható hajótípus a 15 spéci, fejleszthető fegyverrendszerrel felszerelve még nem mondható különösebben soknak, de az már annál inkább, hogy a hajókkal a bolygó 30.000 szektorát járhatjuk be. Különösen méretesnek



tűnik a játék akkor, ha ehhez a számhoz hozzávesszük azt is, hogy egy szektor a készítőik szerint körülbelül akkora, mint egy Magic Carpet-szint. Az akció valóban 3D-ben zajlik, tehát 360 fokban leszünk kénytelenek figyelni, ebben viszont segítségünkre lesz a három állítható kameraállítás is. Valószínűleg a teljesen 3D kivitelezésnek köszönhető, hogy a játék támogatja majd a VFX-1 sisakot és a virtuális szemüveget is. A Shattered Steel az Ocean jelenlegi elképzelése szerint csak PC-n fog megjelenni, előre láthatólag a nyár elején.

Az Oceannek még akad néhány ász a kabátujjában a jövőre vonatkozóan, tehát nemsokára megint alaposabban körülnézzük a házuk táján.

☞ Megint a nagy böszme robotok! A **Sierra/Dynamix** páros folytatja a nagy sikerű **Earthsiege** sorozatát. A 3. rész a **Future Wars** nevet viseli, és a robotokon kívül feltűnnek bennük egyéb harcjárművek is. Körülbelül a program felével állnak készen az alkotók, a játék megjelenését a karácsonyi szezonra ígérik.

☞ A **Microprose** is jól bevásárolt ebben a hónapban, mert egy nagyon nagy hal akadt a horgukra: a **DMA Design** már legalább tíz éve a játékfejlesztők élvonalába tartozik. Utolsó még lekötött játékukat, a Tanktícsét viszont még a BMG adja ki.

☞ Na most következik, ami még nem volt: **Peter Molyneux**, a **Bullfrog** alapítója hosszú évek nyuglódése után végre befejezte a **Dungeon Keeper**, ami szerinte a legjobb játék, amit valaha is csinált. A következő számunkban talán már találkoztok is a leírásával.

☞ Konzolok tájékán talán az utóbbi idők legnagyobb meglepetésének számít, hogy a Nintendo programozó sikercsapat, a **Rare** (Donkey Kong-sorozatok, Killer Instinct, stb.) nagy része kivált a gárdából és **Eighth Wonder** néven új céget alakítva a Sonyhoz szerződött.

A Rage fejlesztőcsapata technikai szaktanácsadóként szerződött a **Ruud Gullitot Striker'98** c. projektjükhöz. Az egykori holland futball sztár jelenleg a Chelsea FC menagere. A játék természetesen futball lesz, és jövő nyáron tervezik megjeleníteni PC-n és PlayStationön a Virgin kiadásában.

Egykori Elite-rajongók, figyelem! Hamarosan új űrharc/kereskedelem szimulátor kerül forgalomba **Planetary Raiders** címmel. Bár a neve nem mutatja, alapvetően Internetes játéka fejlesztették. A játékot összesen 2.000 felhasználó játszhatja egyszerre, 200-200 minden szerveren. A játék elején mindenki egy kis hajóval és kevés zsebpenzzel indul, majd miután egy pár katonai jellegű kezdő küldetésen átverekedte magát, teljesen nyitva áll előtte, hogy mi lesz belőle: úrkalóz, fejedáscs, zsoldos avagy kereskedő. A Galaxist bebarangolhatjuk teljesen egyedül is, de ismerőseinkkel, akár flottákká is egyesülhetünk. Szerintem kezdjétek el modemre gyűjteni, mert ha az előzetesek igaznak bizonyulnak, akkor ez lesz majd az a játék, amit soha többé nem lehet abbahagyni...

APRÓSÁGOK

A Sega állítólag már javában fejlesztte az új 64 bites gépét, amit a puritán Saturn 2 elnevezés helyett immár a **Black Belt** fedőnéven emlegetnek. A CD alapú masina – ha minden igaz – PowerVR chipsetet fog használni, ami chipenként 1.000.000 poligont tud generálni, vagyis mondjuk két chip esetén kétféle poligonnal kell számolnunk. A szárnyra kapott híreket a Sega még nem erősítette meg, igaz nem is cáfolta. Ha azonban van is valami alapja a dolognak, biztos, hogy 1999 előtt nem számíthatunk új Sega konzolra.

Immár tény, hogy a **Virtua Fighter** kijön Saturnra is, és az is biztos, hogy egy kiegészítő kártyával együtt, ami jelentősen megnöveli a Saturn 3D-s kapacitását. Már csak azt nem tudni, hogy a kártya csak a VF3-hoz lesz jó, vagy más programok is használják fogják.

A Sega és a Bandai egyesüléséből lehet, hogy a PlayStation tulajdonosok húznak hasznot? Nincs kizárva, ugyanis a **Bandai** elnöke kijelentette, hogy továbbra is szándékukban áll PlayStationre fejleszteni. Még talán azt is megérjük, hogy olyan nevek jelennek meg PlayStationre, mint mondjuk a **Virtua Fighter**.

Továbbra is e két cégnél maradvá: a Bandai új megvilágításba helyezte a verekedős játékok karakter generálását. **ZXE-D Legend of Plasmatite** című PlayStation játékokhoz a CD mellett egy speciális memóriakártyát, és néhány szétzedhető műanyag robotot is mellékeltek. A robotok testét eltérő karokkal és lábakkal szerelhetjük fel, majd az egészet csatlakoztatva a memóriakártyához máris megjelenik a képernyőn a kívánt figura. A hír persze Japánból származik, s valószínűleg számunkra csak hír is marad, hiszen 180\$-ért mifelénk nem valószínű, hogy nagy kereslet lenne egy amúgy gyenge verekedős stuffra.

A tetemes veszteségeire tekintettel úgy tűnik az Acclaim is kénytelen behódolni a Sony hatalmas felvevőpiaca előtt, és elkészíti a **Turok PlayStation** változatát. Jó hír a Sonynak, kevésbé a Nintendo-nak.

A Saturn analóg joypadjéhez hasonlóan hamarosan a **PlayStation** is megjelenik egy analóg irányító. Az új joypad formára meg egyezik a hagyományos paddal, csak egy kicsit nagyobb, és masszívabb, no és a Start és a Select gomb alatt helyet kapott egy analóg stick.

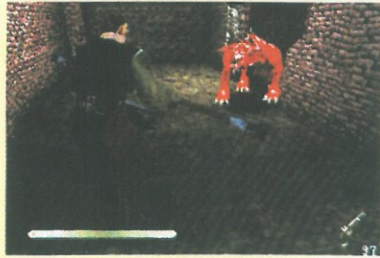
Nemrégiben a **Crash Bandicoot** is csatlakozott a Resident Evil-hez és a Tekken 2-höz, azaz mint minden idők egyik legsikeresebb PlayStation játékának, "neki" is sikerült túlszárnyalnia a büvös 1.000.000 darabos eladott példányszámot.

KONZOL HÍREK

NIGHTMARE CREATURES (PLAYSTATION)

A közelmúltban vált ki a Mindscape-ből a Kalisto nevű csapat, amelynek három jelenleg fejlesztés alatt álló játéka közül az egyik a **Nightmare Creatures** PlayStationre. Noha a cég hevesen tagadja, hogy valami Tomb Raider-klónról lenne szó, az előzetes képekre pillantva mégis mindjárt ez jut az ember az eszébe. A készítő elmondása szerint viszont a **Nightmare Creatures** egy lineárisan játszódó bunyós anyag lesz, amit úgy kell elképzelni, mint egy 3D-s Double Dragont. A cselekmény a Viktória korabeli London sötét, és ködös utcáin játszódik, ahol mindenféle túlvilági pokolfajzatok támadnak a hősínekre, avagy a hősnőnkre. A nyomozó hangulatot ráadásul nemcsak a

korhú díszletek biztosítják, hanem a realtíme light sourcing technika, azaz a horrorisztikusan megválasztott fényforrások. 15 szinten keresztül folyik majd a küzdelem, a szörnyek a legváratlanabb helyekről, és a legkülönbözőbb formációkban támadnak ránk.



SKY TARGET (SATURN)

Tavaly láthattuk ugyebár Tom Cruise főszereplésével a **Mission Impossible** című mozit, ami a '70-es évek hasonló néven futó TV-sorozatának a hangulatát próbálta felidézni. Hát a film bizony elég felejthetőre sikeredett, de reméljük más lesz a helyzet a belőle készült N64 játékkal. Tom Cruise szerepét tehát most mi kapjuk meg, s bőrbe bújva csodálatosan kivitelezett 3D-s helyszíneken kell az ellenséges kémeket likvidálnunk. A játék teljes mértékben követi a film eseményeit, és – amint azt az Ocean ígéri – nem csak tűzharcokból fog állni, hanem pont ellenkezőleg: a siker érdekében minél diszkrétebben, feltűnésmentesebben kell elvégeznünk a feladatunkat.

Például a többi szereplő ábrázata alapján maszkokat készíthetünk, vagy elvehetjük mások öltözékét, stb. A program majd valamikor ősszel érkezik.



TOP GEAR RALLY (N64)

Az év harmadik negyedévére várható a **Top Gear Rally**, a Boss Game Studios csodálatos autóversenye. Az elképesztő grafikán kívül ami rögtön feltűnhet, hogy ezúttal nem egy kizárólag az aszfalton játszódó autóversenyről van szó: míg az egyik pályán a sivatag homokját kavargatjuk fel, addig a másikon ködös, esős időben dagasztjuk a sarat. Ráadásul nem muszáj az útvonalat tartanunk, ha egy rövidebb utat találunk, nyugodtan levághatunk egy-egy kanyart. A játék további érdekessége, hogy a program alkotói a különböző verziókban – igazodva a közízléshez – eltérő autókat vonultatnak fel. A japánoknak például Toyotákkal és Hondákkal kedveskednek, míg az amerikaiaknak Porschékkal meg Ford Escortokkal. Mindegyik kocsi per-



sze más-más menettulajdonságokkal fog rendelkezni, a választható autók száma pedig (verzióként) 9-re fog rúgni. A Boss már azt is megerősítette, hogy lesz osztott képernyős, kétjátékos üzemmód is.

ODD WORLD: ABE'S ODDYSEE (PLAYSTATION/SATURN)

Ha akciójátékokról beszélünk, a sok 3D-s poligonos örület közepette valóságos kuriózumnak számít majd a GT interactivit **Oddworld** című munkája, ami grafikailag leginkább a Flashbackhoz, vagy még inkább az **Another World**hez áll közel. A játék egy idegen világban játszódik, ahol hősünk, Abe egy hűs-csomagoló üzemből végez rabszolgamunkát. A kis zöld kreatúra egy nap szörnyű dologra jön rá: a főnöke a népéből hűskészítményeket állítanak elő. Gyorsan kerekelt old tehát, mielőtt még belőle is konzervet készítenének. Noha a Flashbacket említettük, ez esetben nem annyira a lövöldözésen van a hangsúly, sokkal inkább egy kalandjátékról van szó. A játék készítői meglehetősen intelligens környezetet próbáltak teremteni: például a barátságos teremtményekkel kommunikálni egy alig néhány igéből álló rendszerrel lehet, hasonló módszerrel mint mondjuk a régi LucasArts játékokban. A lények ráadásul nem csak a kérdése-

inkre reagálnak, hanem mondjuk felfigyelnek egy-egy eldőrdülő puskalövéésre, hirtelen zajra, stb. Az életszerűséget fokozza még az is, hogy hősünk az adott hangulatától függően más-képp viszonyul minden eseményhez. Ez már annyira szépen hangzik, hogy talán nem is igaz. No majd a nyáron utána járhatunk.



MISSION IMPOSSIBLE (N64)

A mikor a Saturn megjelent, a Wing Arms-hoz hasonló játéktérmi konverzióknak köszönhetően azt gondolhattuk, hogy a repülőgépszimulációknak kiemelt szerepük lesz a 32 bites konzolokon. Ezzel szemben manapság mit tapasztalhatunk? Már alig jelenik meg valami ebben a témában. Éppen időszzerű volt tehát, hogy a Sega egy újabb konverzióval jöjjön elő. A választás a japán játéktérmekekben már nagy sikereket elért **Sky Targetre** esett. Szerencsére úgy néz ki, hogy a Saturn verzióból nem spórolnak ki semmit, ami az arcade gépben szerepelt, sőt, a repülőgépek választéka még nagyobb is lesz. Fűves vidékek, kanyonok, tengerek felett repkedhetünk, több tucatnyi típusú ellenséges vadászgéppel mérhetjük össze az erőnket, az izgalmas légi csaták után pedig az interkontinentális rakétától kezdve a repülő erődig változatos főellenségekkel gyűlik meg a bajunk. A játék megjelenésének időpontjáról sajnos még nincs információ.





## A N64 főbb jellemzői:

**CPU:** 64 bites RISC R4300 processzor, 93.75MHz-es órajellel.  
**Reality Co-Processor:** 64 bites RISC processzor, 62.5MHz-es órajellel. Magában foglalja az RSP-t (Reality Signal Processor, grafikai és hang processzor), és az RDP-t (Reality Display Processor, pixel megjelenítő processzor).  
**Memória:** 36Mbit (4Mbyte) RAMBUS 9 bites D-RAM, maximális adatátviteli sebesség: 4.500 Mbit/sec  
**Felbontás:** 256x224 vagy 640x480 vibrálásmentes interlace üzemmóddal  
**Színek:** Maximum 16.8 millió szín, 32 bites RGBA frame buffering, hagyományos 21 bites színkimenet  
**Audio:** Sztereo 16 bites PCM, 64 csatorna, 44KHz  
**A teljesítmény:** A CPU teljesítménye 125MIPS. A grafikai processzor tudása 100MFLOPS. Ha az összes hardveres grafikai effektus be van kapcsolva, a gép maximum 100.000 poligont tud kezelni.



**A** várakozás ideje lejárt. Március elsejével immár Európába is elérkezett az új konzol-csoda, a Nintendo 64. Noha jelen pillanatban még csak 5 játék kapható a géphez, az már a napnál is világosabb, hogy ő lesz az új konzol-sztár.

### A PAL-VERZIÓ

Mivel a Nintendo 64 Japán megjelenésével már többször is foglalkoztunk, eleinte úgy gondoltuk, a gép PAL verziójáról már nem csinálunk külön ismertetőt. Az érdeklődő olvasói levelek azonban arra engedtek következtetni minket, hogy tévedtünk, és igenis van rá igény. Akad ráadásul még egy másik okunk is az ismétlésre: annak idején csak innen-onnan hallott információkra tudtunk támaszkodni, így némely dolog pontatlanul jelent meg. A kezdeti álmokép azóta persze szertefoszlott, és a valóságos tények már némileg földhözragadtabbak – még akkor is, ha így is fantasztikusak.

A gép főbb technikai adatait feljebb olvasható játékok, most inkább nézzük a PAL-verzió sajátosságait, vagyis mivel kapunk kevesebbet, mint az amerikaiak. Nos, mint az talán ismeretes, az európai szabványoknak megfelelő tévék 625 képsort raknak ki 25 képkocka/másodperces sebességgel, míg az NTSC rendszerű készülékek 525 képsort 30 képkocka/másodperces sebességgel. A PAL rendszerű tévék tehát élesebb képet biztosítanak, de nagyobb a vibrálás a lassabb képfrissítés miatt. Az átkonvertált játékok ennek következtében keretet kapnak, és némileg lelassulnak. Igaz, ez utóbbit inkább csak azok veszik észre, akik már látták az adott játékot NTSC-ben. Ez a technikai malőr azonban sajnos csak a kisebbik rossz, az már sokkal kellemetlenebb, hogy a játékok PAL konverziói általában több hónapos késéssel szoktak elkészülni. A közelmúltban viszont szerencsére ez a probléma is megoldódott, lévén hogy már megjelentek az első konverterek, amikkel amerikai játékokkal játszhatunk PAL gépen. Remélhetőleg ennek köszönhetően majd észbe kap a Nintendo, és valamelyest fellendül az európai piac.

A jövőbe tekintve amúgy elég biztató dolgokat lehet hallani. Mario "feltaláló-

ja", Shigeru Miyamoto állítása szerint a Super Mario 64 még csak a gép képességeinek mindössze 60%-át használta ki. Van tehát még hova fejlődni, ráadásul a ROM előállítás költségeinek csökkenése miatt hamarosan elérhetővé válnak a 128Mbit-es kártyák. Aztán ott van a N64 Disk Drive (amiről már korábban is olvashattatok). A lemezegység az N64 alatt kapott helyet, és a lemezein 64Mbyte fér el, ráadásul ennek egy része írható memória.

### A VÁRHATÓ JÁTÉKOK

A Super Mario 64-ról, a Pilot Wings-ről, és a Turok: Dinosaur Hunter-ről már olvashattatok a korábbi számainkban. A FIFA 64-et viszont már sajnos csak a neve adja el, minden szempontból gyengébbre sikerült foci program lett. Ezzel az EA egy időre valószínűleg be is fejezte N64-re a fejlesztést, hiszen amint ők maguk mondták, a FIFA után nem terveznek további N64 játékokat. A FIFA 64-et egy tesztprodukciónak szánták, hogy felmérjék a várható hasznot. Az pedig már szinte biztos, hogy mérsékelt sikere lesz. Az effajta hozzáállás egyébként nem mondható egyedinek. A N64 játékok előállításának költsége nagyon magas, a N64-es vásárlók táborára viszont még nem olyan nagy, így túl nagy kockázat erre a gépre fejleszteni. Ez már csak abból is kitűnik, hogy kizárólag a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak ezt a "luxust".

A platformot persze maga a Nintendo támogatja a leginkább, a cég igyekszik minél jobban bemutatni, mire is képes a masinája. A **Wave Race 64** nemcsak az első versenyjáték N64-re, hanem az első két játékos üzemmódot tartalmazó program is. Ha minden igaz, amikor e sorokat olvassátok, a játék már meg is vásárolható. Meglepő fejlemény viszont, hogy az Amerikában már megjelent **Cruisin' USA**-t – amit mellelleg eléggé lehúztak a kritikusok – nem tervezik '97-ben Európában kiadni. Idén az egyik legtermékenyebb cég az Acclaim lesz. A **Turok** már most is bomba siker, s mint a táblázatunkból látható, Acclaimék még ebben az évben kiadják jónéhány további játékkal. A felsoroltakon kívül jövőre, a foci VB idejére



terveznek egy fociprogramot, valamint '98 márciusára ígérnek a **Turok 2**-t. Terve van véve még egy shoot'em up is valamikor a jövő év elejére. Még az Acclaimnél is buzgóbb azonban a GT Interactive, ami a repertoárjából talán a **MK Mythology** keltheti a legnagyobb érdeklődést. Ugyanarról a programról van szó, amiről már a múlt számunkban is hírt adtunk, úgy tűnik tehát, hogy ez lesz a végleges címe a Sub Zero kalandjait feldolgozó akció/kaland játéknak. Az Ocean – egyelőre elég szegényes – kínálatából a **Multi-Racing Championship** című rally verseny a legérdekesebb, ami azonban sajnos csak augusztusra várható. A többi cég N64-re vonatkozó szándékai még bizonytalanok, de elképzelhető, hogy beszáll az iparba a Psygnosis, a Gremlin, és az Eidős is. A Codemasters – a korábbi nézeteltérései ellenére – már tárgyalásokba kezdett a Nintendoval, és talán '98 második felévére látunk is tőlük valamit. Ugyanez viszont nem mondható el az Activisionról, számukra mindaddig érdektelen marad a rendszer, amíg a Nintendo nem változtat gyökeresen az üzletpolitikáján (és főként a tarifáin).

Vári Zoltán

### A '97-re várható N64 játékok: (Az időpontok változása nincs kizárva.)

#### Már kapható:

Super Mario 64	Nintendo
Pilot Wings	Nintendo
Shadows of the Empire	Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
FIFA 64	Electronic Arts

#### Június 30.-ig várható:

Wave Race 64	Nintendo
Killer Instinct Gold	Nintendo
Mario Kart 64	Nintendo
International Superstar Soccer 64	Konami
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive
Wayne Gretzky Hockey	GT Interactive
NBA Hang Time	GT Interactive

#### Július 1. - Szeptember 30. között:

Blast Corps	Nintendo
Star Fox 64	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Hexen	GT Interactive
Doom 64	GT Interactive
Clay Fighter 63 1/3	Interplay
Mission: Impossible	Ocean
Multi-Racing Championship	Ocean

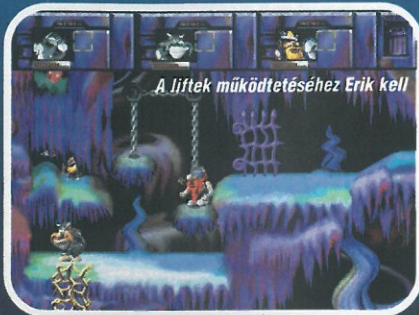
#### Október 1. - December 31. között:

Yoshi's Island 64	Nintendo
Goldeneye 007	Nintendo
Legend of Zelda 64	Nintendo
NFL Quarterback Club	Acclaim
Autóverseny - még nincs neve	Acclaim
Verekedős - nincs név	Acclaim
War Gods	GT Interactive
Mortal Kombat Mythology	GT Interactive
Joust X	GT Interactive
Robotron X	GT Interactive
Duke Nukem 64	GT Interactive
Freak Boy	Virgin
Silicon Valley	BMG



Még 1993-at irtunk, és egy A500-assal nyomultam, amikor elsőként találkoztam velük. Aztán nem kellett hozzá sok idő, és hamarosan az összes létező géptípuson újra láttam őket. Hogy kiket? Hát az elveszett vikingeket, akik most ismét előkerültek. Alig hogy megsza-  
badultak a gonosz földönkívülitől, Tomator-  
tól, egy kapcsoló véletlen lenyomásával az  
áhitott hazatérés helyett sikeresen eltűn-  
nek az idő-tér kontinuumban. Végül a vámpí-  
rok földjén, Transzylvániában lyukadnak  
ki, ahol egy öreg boszorkány szólítja meg  
őket. A vasorrú elmondja, hogy van ugyan a  
tarsolyában egy rövid hatótávolságú tele-  
port varázslat, amely talán  
segíthet rajtuk, de még hi-  
ányzik néhány hozzávaló.  
Vikingjeinknek tehát elö-  
ször is ezeket az összetevőket kell megkeresniük.  
A játék több mint 30 pályát tartalmaz, az előd-  
höz képest a lényeg változatlan: tárgyakat kell begyűj-

A játék ezúttal is inkább agymunkát igényel, mintsem ügyességet. A feladatok úgy lettek ki-  
tálva, hogy mindegyik akadályhoz adott szereplőre,  
vagy szereplőkre van szükségünk. Hogy egy egy-



A liftek működtetéséhez Erik kell

nem mindig sül el jól, néha megesik, hogy egyik-másik szereplő elszakad a társaitól. Hogy ilyenkor is meglegyen a létszám, az alkotók két új figurát terveztek: Fanget, a farkast, és Scorchot, a sárkányt.

**A SZEREPLŐK:**

**Erik, a Gyors** a Space-szel ugrani tud, de mivel egy turbó csizmával rendelkezik, a levegőben még egy újabb ugrásra is képes, s így ki lehet törni vele az omladékonyabb menyezetrészeket. A Ctrl-lal Erik futni fog, méghozzá oly sebességgel, hogy a gyengébb falakat faltörő kos módjára törí össze. Harmadik különleges képessége, hogy a sisakja segítségével a víz alatt is tud lélegezni.



Csak nem egy kiszabadítandó herceggnő?

Ctrl-lal karmolni fog. Ami fontosabb: felugorva a falakra (Space-szel), hegyes karmaival megkapaszkodhat, és így a függőleges falakon is fel tud ugrálni.

**Scorch, a Sárkány** a fajtájához méltóan egy részt tud tüzet fújni Ctrl-lal, és képes repülni a Space nyomogatásával. Utóbbi sajnos csak rövid ideig. Tűzcsóvája nemcsak az ellenség sebzésére alkalmas, hanem a nehezen elérhető kapcsolók működtetésére is.

A figurák közül a vesszővel és a ponttal válogathatunk. A felsorolt mozdulatokon kívül mindegyik szereplővel működtethetjük a terepen lévő kapcsolókat és az egyéb tárgyakat, ehhez – odaállva melléjük – az Entert kell lenyomnunk. Mindegyik szereplőnél maximum 4 tárgy lehet. Ilyen tárgyaknak nem csak a pálya megoldásához szükséges eszközök számítanak, hanem a kulcsok, vagy mondjuk az energiánk visszaállítására szolgáló ételek is. A tárgyakat az Altal tudjuk használni, válogatni közülük a Tab lenyomása után, a kurzorgombokkal tudunk.

Tabbal a tárgyak ablaka válik aktívá, de ilyenkor nem csak kiválasztani tudjuk őket, hanem – ha előtte odaállunk valamelyik társunk mellé – a Space-szel át is adhatunk ezt-azt, vagy – ha szükségünk van a helyre – a használaton kívül kidobálhatjuk a szemeteskukába.

Garantálhatom, hogy a játék a vége felé alaposan meg fog minket izzasztani. Gyakran mindhárom figuránkra egyszerre lesz szükség, és villámgyorsan kell változtatnunk közöttük, nehogy az ellenség legyen a gyorsabb. Nem említettem még egy fontos személyt, Freya Istennőt: ő fog hőseinket segíteni, ha netán valamelyiküket elragadná a halál. Mindig csak az aktuálisan abbahagyott szintet kell folytatnunk. Még akkor sem kell előlőről kezdenünk a játékot, ha kikapcsoljuk a gépet, hiszen a sikeresen teljesített szintek után kódszavakat kapunk. Összegezve tehát a játszhatóság ismét maximális, legfeljebb a grafikán csiszolhattak volna még egy hangyányit.

V.Z.

# LOST VIKINGS 2

## Skandi kamera



teni, amiket a szintek végéhez kell elvinnünk. Hogy mit tekinthetünk egy-egy adott szint végé-  
nek, az változó. Lehet például a boszorkány az üstel, aki átrepít minket a következő helyszínre, vagy lehet mindhárom szereplőt eljuttassuk ehhez a ponthoz. Ha egyik figuránk meghal, a pálya teljesíthetlenné válik, s a program nyomban meg is kérdezi, hogy ki akarunk-e szállni.



A farkassal megkapaszkodhatunk a falakon

**Baleog, a Vad** a Space-szel energiakardját fogja előrántani. A használatához azonban túlságosan közel kell engedni az ellenfelet, ezért inkább a teleszkópos ökök alkalmazása ajánlatos, amit a Ctrl-lal vehetünk igénybe. Ezzel a kézzel nemcsak bunyóni lehet: segítségével a mélyedésekben kotorászhatunk, valamint az itt-ott elhelyezett kapcsolódókon csüngve Tarzan módjára lenghetünk.

**Olaf, a Nagydarab** pajzsával szinte mindent ki lehet védeni, amit Space-szel a feje fölé emelve még ejtőernyőként is hasznosíthatunk. Olaf jól megtermett pasas, ugráláshoz a lábai túl gyengék – ő erre a célra a beleiben termelődő gázokat használja. Különleges technikájának köszönhetően zuhanás közben is képes ugrani, valamint ha helyből ugrást végzünk, a leérkező ülepe áttöri a gyengébb talajt. Olaf még egy fontos tulajdonsággal bír: a lefelé irányt megnyomva összehúzódhatunk, és ebben az állapotban át tudjuk vezetni a szűkebb járatokon.

**Fang, a Farkas** lesz az első új karakter, ő a



A lávafolyamot Olaf pajzsával tartóztatjuk fel

szzerű példával szemléltessék: látunk egy tárgyat, ami egy magasan fekvő vajat mélyén fekszik. Ezt csakis Baleog képes elérni a teleszkópos kezével, méghozzá úgy, ha Olaf nyakába áll.

A vikingjeink nagyjából ugyanazokat a mozdulatokat tudják, mint az előző részben, de mivel a saját fegyvereiket lecserélték újonnan lopott, hathatósabb, és modernebb eszközökre, néhány új mozdulattal is gazdagodtak. Bizonyos pályákon új szereplők is megjelennek. A teleport varázslat ugyanis

**lost vikings 2** **Kiadja: Interplay**

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

486DX66, 8MB RAM, VGA, 2xCD, 5B

✓ Kitűnő logikai feladványok • humoros animációk  
X A grafika nem sokat fejlődött

**83%**

Az Electronic Arts "Strike" sorozata nem véletlenül ért el szembetűnő sikereket a 16 bites konzolokon; aki megvette valamelyik részt, garantáltan jól játszható, könnyen kezelhető, izgalmas helikopteres akciójátékkal szórakozhatott. Szerencsére nincs ez másképp most a Saturn esetében sem, a 32 bites hardverrel immár olyan terpek felett repkedhetünk, amire nem túlzás a fotórealisztikus jelző. Hóborította hegyek között, befagyott tavak fölött, egyszóval igazi orosz tájakon irányíthatjuk a gépünket, s ezek immár nem izometrikus, hanem teljes 3D-s helyszínek.

Az események a volt Szovjetunió területén játszódnak, ahol egy Shadowman fedőnevű kommunista tábornok a Harmadik Világháború kirobbantásán, és a régi rend visszaállításán mesterkedik. Az örült hadúr terveit természetesen ezúttal is csak egy titkos akcióval lehet keresztülvinni, ezért indulunk harcba egy állig feltgyverzett Apache helikopterrel.

A fegyverek már ismerősek lehetnek a korábbi részek rajongóinak, de van újdonság is: a Sidewinder rakéták, amivel szinte minden a levegőbe repíthető, igaz, egyszerre csak nyolc lehet belőle nálunk. A kezelés ezúttal is briliáns: ahogy már megszokhattuk, a Startot lenyomva egy térkép jelenik meg, és erről minden leolvasható. Az összes célpont, ob-



A másodpilótánk egy buzdózerrel hatol be az egyik fogolytáborba

jektum, üzemanyagtartály és egyéb extra itt fel van sorolva, nekünk csak ki kell választanunk, hogy mit keresünk, és máris láthatjuk, hol találjuk. Küldetéseink a szokásosak: vagy meg kell semmisítenünk, vagy meg kell védenünk valamit, esetleg meg kell mentenünk valakit. Újdonság viszont, hogy küldetések alatt tőlünk függetlenül is zajlanak a dolgok, azaz váratlan események történhetnek, amire leg-többször rádió-, illetve jó minőségű videóüzenetek figyelmeztetnek minket. (Az üzeneteket egy kattogó hang jelzi, s ezeket szintén a Starttal hallgathatjuk/nézhetjük meg.) Az első küldetés-nél akad



Akár egész városokat is rommá lehetünk

mindjárt egy sürgős dolgot: ha nem sietünk a másodpilótánk kiszabadítására, a ruszok kivégzik őt, és már az elején befuccsol a hadművelet. Aztán a későbbi hadműveletekben akadnak szövetségeseink is, szóval a játékmenet is sok fejlődést tud felmutatni.

ebből, és már mennyit vezetünk át a kapun. Ha eltűntek a gyűrűk, mi is továbbmehetünk. A madarakat a robotokra ugorva szabadíthatjuk ki, vagy a másik módszer, ha bepörgöttük magunkat, és így megyünk nekik. A játék során összesen 7 zónát kell bejárunk, ezek között van jeges, avagy vulkanikus pálya, néhol meg flippergolyónak nézik Sonicot. Mindegyik helyszín végén magával Robotikkal kell megküzdenünk. A pályákon található dolgok közül kétféle tárgy lesz számunkra érdekesebb: a különböző típusú veszélyek ellen eltérő színű pajzsokat találhatunk, a pörgő gyűrűk pedig a sérülések elleni védelmet jelentik, valamint füzteszközként használhatók Knuckles és Tails számára, akik cserébe bonuspályákra juttatják hősünket. Ezek a pályák talán a legjobb részei a játéknak, hiszen a Sonic 2 aljátékához hasonlóan valódi 3D-s "vályukba" kerülünk, és ezekben száguldhatunk egy nagyot, miköz-



A krokodilra ráugorva újabb madarat szabadíthatunk ki

ben itt is a gyűrűket kell felszednünk. Nem véletlen melleleg, hogy ez a legjobb rész, hiszen ezeket a pályákat az eredeti Sonic Team kódolta.

Vári Zoltán

Mint hogy a Sonic X-Treme úgy tűnik soha sem fog elkészülni, a Saturnnak sürgősen szüksége volt egy másik Sonic játékra. A gép már Európában is két éve hogy megjelent, és még mindig nem létezett egyetlen játék sem, amiben a SEGA leghíresebb kabalafigurája kapta volna a főszerepet. Mindezeket figyelembe véve, mégis valószínűnek tartom, hogy a most megjelent Sonic 3D nem fogja különösképp megörvendeztetni a Sonic rajongókat, hiszen ennyi idő után igazán többre számíthatnak, mint holmi MegaDrive-átrátra. Márpedig a Sonic 3D csak egy 32 bite feltupírozott konverzió, még akkor is, ha egy jól sikerült konverzió. A Sonic játékok annak idején maximumán kihasználták a MegaDrive hardverének adottságait, ezért nincs semmi meglepő abban, ha most Saturnon is ezt várta volna el a közönség. Na mindegy, érjük be azzal, ami van.

A Sonic 3D – szakítva a hagyományokkal – izometrikus helyszíneken játszódik, ennek köszönhető tehát a címbe is szereplő 3D. A játékmenet is teljesen eltér a megszokottól: ezúttal nem csak rohangálni kell a pályák kijáratát keresve, hanem madarak után kutatni a 3D-s helyszíneken. Hogy miért éppen madarakat kell keresni? Ez egy kis magyarázatra szorul, lássuk hát az előzményeket.

Sonic és barátai a Flicky Szigetre látogatnak értékes drágakövek után kutatni. Igen ám, csak hogy megelőzi őket a gonosz Dr. Robotnik, aki a Kócos Smaragdokat keresi. Rájön, hogy a kövekhez a Flickyk – apró kis titokzatos madarak – jelentik a kulcsot, ezért elfogja és bezárja őket a robotjaiba. Már majdnem el is éri a célját, de ekkor közelébe Sonic!

Dr. Robotnik gépezeteit megsemmisítve ki kell tehát szabadítanunk a madarakat, és vissza kell őket vezetnünk a saját dimenziójukba, ahová a pályákon található nagy gyűrűk jelentik a kaput. Minden kapuhoz öt madarat kell begyűjtenünk. Alul a kis kijelzőn láthatjuk, hogy mennyi van meg



A pályák végén magával Robotikkal gyűlik meg a bajunk

# SOVIET STRIKE

soviet strike

Kiadja:  
EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Tovább tökéletesítettek egy amúgy is tökéletes játékot  
X A viszonylag kevés (öt) szintet eltűzött nehézségekkel próbálták elnyújtani

90%

sonic 3d

Kiadja:  
SEGA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Jól játszható • könnyen kezelhető  
X Egyáltalán nem használja ki a hardvert

78%

Ez igen. Végre megérkezett az a repülőgép-szimulátor, amelyik egyszerűen kezelhető, mégis igen izgalmas, magában foglalja mindazokat az alkotóelemeket, melyek manapság egy sikeres szimulátorban elengedhetetlenek, ezenkívül rendkívül látványos és élethű. Ez a program pedig nem más, mint a Mission Studios és az Eidos Interactive közelmúltban megjelent játéka, a Jetfighter 3. A program már az installáláskor kellemes meg-

mód bármelyik küldetés azonnali teljesítésére, azonban sokkal érdekesebb a karrier úg, ha az alapoktól indulunk el. Az új pilóta ugyanis automatikusan a kiképzőtáborba kerül, ahol egyre nehezebb feladatokat megoldva lassan elsajátítja a repülőgép kezelésének minden csínját-bínját, és csak ezután kerül tovább, az éles bevetésekkel járó hadjáratokba. A bevetésekben mindig kötelezően vesz részt, melynek legtöbbször ő a vezetője. Társát kevés, de pontos utasítással irányítja együtt akár sebezhetetlen párost is alkothatnak. Érdekes, hogy a következő küldetés akkor is elkezdhető, ha az előzőt nem sikerült teljesíteni, sőt, vannak olyan feladatok, melyeket kifejezetten hasznos is lehet "nem tud-

tendő elrendezése, és melynek egyik tagját alakítjuk mi is) természetesen ebben az esetben is bevetésre kész, hogy a drogot szállító hajókra, repülőgépekre, az azt előállító gyárokra, és természetesen a mindezeket védelmező kisebb hadseregre megsemmisítő csapatot mentsen. A második hadjárat Dél-Amerikába kalauzol minket. Az argentin diktátor, Juan San Martín gerillahadserege elfoglalta Chile fővárosát, Santiagot, az ország területének nagy részét, és az egész kontinens "imperialista elnyomás alóli felszabadítására" törekszik. Az ENSZ csapatai ugyan már korábban megérkeztek a helyszínre, de eddig igen kis sikereket értek el. Az RDF feladata az, hogy minél előbb felmorzsolja a felkelőket, mivel ha ez nem sikerül, azok hamar állóháborúvá változtathatják az összecsapást, amely elhúzódo szárazföldi harcokkal és rengeteg emberáldozattal járna együtt.

Jó, elfogadom, eddig még nem volt szó semmi újdonságról. Akkor ezt kapjátok ki: az USN Peacekeeper repülőgéphordozó belső tere virtuálisan, fenomenálisan és piramidálisan lett kialakítva, jelentős számú helyszín között szabadon járhatunk, így az eligazítás, a repülő felszerelése nem csak egy-egy unalmas menüből történik, hanem emberünk valóban odasétál, lemegy a lépcsőn, benyit az ajtón, és így tovább. Maga a szimuláció szempontjából természetesen mindez lényegtelen, de ez a kis részlet remekül megteremt az illúziót, hogy a játék nem csak folyamatos repkedésből áll, hanem egy kicsit betekinthetünk a pilóta magánéletébe is. Lehetőségünk van ugyanis visszavonulni a saját kajütünkbe is, ahol amellet, hogy kinyithatjuk a csapat (wow!), megnézhetjük kiüntetéseinket, valamint elolvashatjuk e-

mailünket, melynek keretében üzeneteket kaphatunk nemcsak a hajó tisztjeitől és bajtársainktól, de még aputól és anyutól is, akik otthonról aggódnak az ó kis arany bogárkájukért. Szintén a saját személyi számitógépünkön nézhetjük meg eddigi teljesítményünket, amit a küldetések alatt nyújtottunk. Szintén az első fedélzeten található a könyvtár, ahol egyrészt a katonai eszközökről (saját és ellenséges), azok fegyverzetéről tájékozódhatunk és nézhetünk meg képeket, hanem a napi sajtót végigolvasva lépést tarthatunk pl. az aktuális részvény-



Nyugalmas egy város, de nemsokára feldűljük a nyugalomát

lepetésben részesít minket (bár ez lehet, hogy nézőpont kérdése), mivel nem Windows 95 alatt fut, sőt, azt kifejezetten nem bírja, csak DOS-ban hajlandó elindulni. Gép- és helyigénye sem túl nagy, de azt meg kell azonban jegyezni, hogy a kis igények egyes helyeken alacsonyabb szintű "ellenszolgáltatással" is járnak: a játék közben azért bizony elég gyakran előfordul, hogy az egyébként pergő akció néhány másodpercre egyszerűen lefagy, míg a gép kétségbeesetten tölti a korábbiaktól esetleg eltérő te reptárgyakat. Ezen kis fennakadástól eltekintve azonban semmi kivétel nincsen a játékban, a további működés teljesen zavartalan.

A történetben mi természetesen a manapság oly sok játék főszereplőjének választott F-22 lopakodó repülőgép pilótájaként indulunk harcba, egyes küldetéseknél azonban vá-



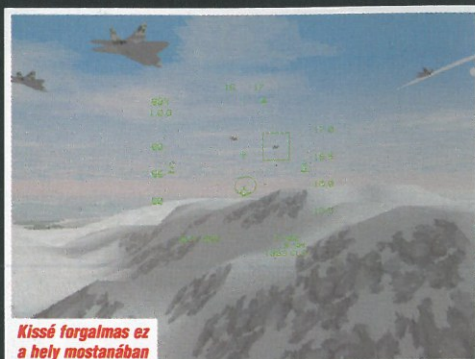
Párosan szép az élet

ni megoldani", mivel esetleg így máshogy alakul a bevetések sorrendje, és egy ki-



"Otthon, édes otthon!"

sebb csatavesztés mégis nagy mértékben segítheti a háború megnyerését. A hadjáratok két nagy helyszínen játszódnak, Kubában és Dél-Amerikában, azon belül Argentínában és Chilében. Ezenkívül azonban más területekre is elvetődhetünk, mint például az Antarktiszra. Kubában a hadsereg egy szakadár része szövetséget kötött a kolumbiai drokartellekkel, és a birtokukba kerített szovjet harci berendezések segítségével fedezi a kábítószerszállítványokat. Az RDF (Rapid Deployment Force, az ENSZ gyorsan bevethető hadteste, melynek feladata legtöbbször a kényes konfliktusok suttymban, nagyobb nemzetközi visszhang nélkül tör-



Kissé forgalmas ez a hely mostanában

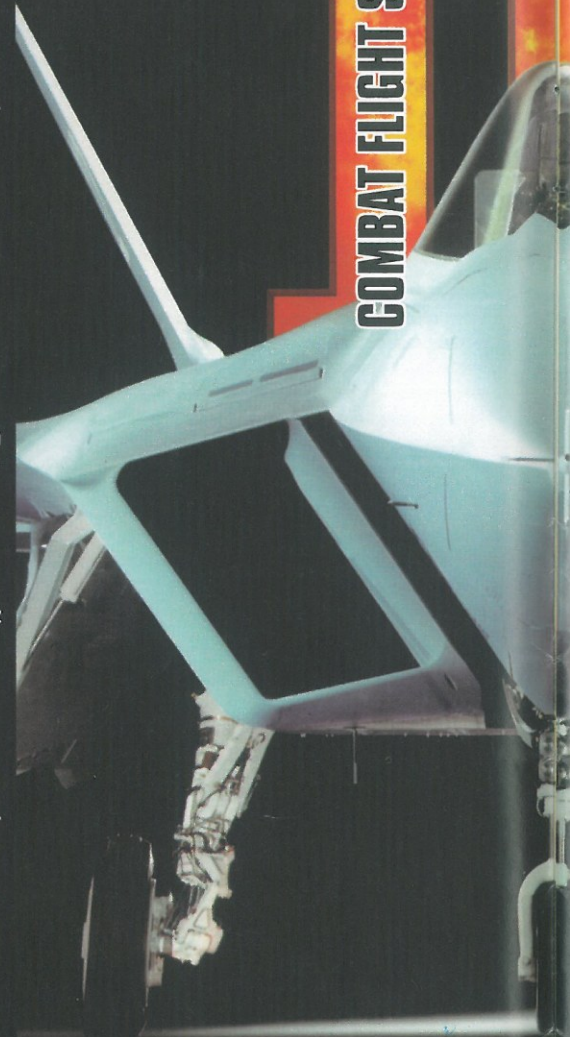
laszthatjuk az F-18 jelű, szintén igen ismertnek számító Hornet vadászgépet is. A küldetések szárazföldi és tengeri, nappali és éjszakai, földi és légi célpontok elleni bevetésekből állnak, izgalomban tehát nem lesz hiány. A játékban ugyan van



Ezen a kőpen érvényesül igazán, mi haszna van az álcázó festésnek

# GLOBÁLIS BÉKE

COMBAT FLIGHT SIMULATOR



# JETFI

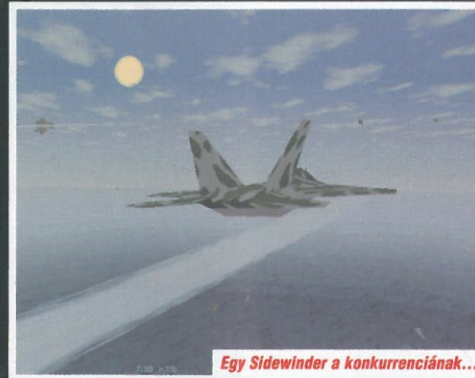
# HALÁLOS ERŐ ÁLTAL



esetleg több néven is karrierbe kezdtünk. Szintén ezen az emeleten található az eligazító szoba, ahol választ-hatunk; vagy egy kis fűze-teoskéből olvassuk el a kö-vetkező feladatunkat, vagy egy komplett eligazítást ka-punk, térképen történő de-monstrációval dúsítva. Egy másik ajtó mögött a küldé-tesek utáni eligazítást és kiértékelést olvashatjuk el, leszállás után ugyanis auto-matikusan itt jelentkezünk. A folyosó falán található a sikeres összecsapások, te-hát a lelőtt ellenfelek szá-ma alapján összeállított slá-gerlista, amely a legtöbb pi-lóta szerint a legfontosabb statisztikák egyike. A leg-al-só szinten a repülőgépekhez juthatunk, ahol előre össze-állított fegyverkombinációk-al tölthetjük fel annak készleteit, ugyanitt választ-va a két lehetséges gép kö-zül (F-22 és F-18). A repülő-be szállva elkezdhetjük a küldetést. (Megjegyzem, hogy aki már esetleg unná a lassú sétálgatást a helyszí-nek között, az a kurzort a képernyő tetejére mozgatva vagy az ESC gombot meg-nyomva egy listáról válogat-va, egy ugrással eljuthat a kívánt helyszínre.) A levegőben szinte semmi nem fogja megzavarni teljes koncentrációkat, mivel alig néhány tucat billentyűvel ki-tűnően kezelhető repülőgé-pünk. Nem kell célterületek-jelölgetnünk, ki-be kap-szolgatnunk a radart, tizen-hatféle utasítás közül válo-gatni a köteléktársunk szá-mára, hanem egyszerűen csak repülnünk kell. A repü-lés tökéletes szabadságának érzését erősíti a pilótafülke virtuális megjelenítése, ami egyszerűbben szólva azt je-lenti, hogy a joy segítségével

vel lehetőségünk van arra, hogy szabadon tekintgessünk a fülkében, olvassgassuk a műszereket (melyek ugyancsak igen kis számúak és egyszerűek), figyeljük a cél-pontot vagy egyszerűen az unalmas hosszabb utakat egy kis naplementézege-téssel dobjuk fel. Rengeg teg külső nézet közül is vá-laszthatunk nekünk megfe-lelőt, amelyek közül talán szokatlannak tűnhet az anyahajó tornyából vagy a felszálláskor közreműködő tisztak szemszögéből törté-nő szemlélődés. A harc köz-ben a pilótafülke rajzát akár ki is kapcsolhatjuk, amely azonban bekapcsolva

sem zavar sok vizet, mivel a műszerek nem foglalnak el feleslegesen sok helyet a látómezőből. Szinte minden adat megta-lálható a HUD-on, illetve a bal alsó sarok-ban, a szintén a HUD-ra vetített radarké-pen (amely ráadásul automatikusan a ki-jelölt célnak megfelelő hatótávolságra hangolódik, tehát ezzel sem kell foglal-koznunk). Ha mégis szeretnénk végigfutni a kijelzőket, ezt az F5-F8 nézetekkel te-hetjük meg, mikor emberünk lepillant a lába közé, és meglátja a ...következő na-vigációs pontot.



Egy Sidewinder a konkurenciának...

A bevetésekben a gép-ágyún kívül Sidewinder és AMRAAM levegő-levegő ra-kétát, valamint Maverick levegő-föld rakétát és bom-bákat használhatunk. Ezek használata pofonegyszerű, szintén nem kell lézeres célkeresőkkel meg kame-rákkal bíbelődnünk. Legna-gyobb erőnk azonban még-sem ezekben rejlik, hanem köteléktársunkban. Neki háromféle utasítást adha-tunk, aszerint, hogy azt szeretnénk tőle, hogy tá-madjon, csatlakozzon hozzánk vagy hogy bizonyos területet őrizzen, fölülte kö-rözve. Nem kell minden egyes mozdula-tunkra külön figyelmeztetnünk az összeüt-közés elkerülése végett, ezt fogjuk fel úgy, hogy repülőgépeink számítógépei au-tomatikusan megóvnak minket ettől a ve-szélytől. Társunk általában elég haté-kony, egyszer volt rá csak panaszom, ami-kor egy gyakorló küldetésen a feladat az volt, hogy a földi célpontokat sorra kije-lölve (ugyanis a társunk csak azt tudja tá-madni, amit mi is célként kijelölünk) uta-sítsuk társunkat azok elpusztítására, és személyesen semmiképp ne avatkozzunk



Szürke farkas a beton-dzsungel felett

be, mivel akkor a gyakorlat sikertelen. Nem is volt más baj, csak az, hogy annyit kellett körözni, mire az a barom kiirtot-ta mind a tizenhárom célpontot (a leg-többnek persze több lövés kellett – hogy bírta ez löszterrel, az maig titok előttem!), hogy már azt hittem, soha nem lesz vége. Ez volt az egyik leghosszabb küldetés, legalább egy órán keresztül tartott. Más kivétlenül azonban nem találtam, a társ a legtöbbszór igen hatékonyan működik együtt velünk.

Összegezve a fentiekben leírtakat, véle-ményem szerint ez egy igen eltalált játék. Azok, akik szeretik a teljesen élethű szim-ulációt, talán egy kicsit talán túl egy-szerűnek is találhatják a kezelést, bár be-valom, én el tudom képzelni, hogy a leg-modernebb vadászgépek irányítása a való-ságban is legalább annyira leegyszerűsített a korábbi modellekéhez képest, mint a róluk készült szimulátor-ban. A játék igen élvezetes alacsonyabb teljesítményű számítógépen futtatva (te-kintve, hogy az én Pentium 100-asom is már lassan annak számít), de termé-szetesen a legnagyobb grafikai felbontás mellett is zökkenőmentes futáshoz ez már igen kevés, oda bi-zony elkél a bika gép. Öröm lehet az ürobomben,



...és egy Maverick a felhőkarcolónak – aztán már mehetünk is haza!

hogy a játékhoz felhasználható erőforrá-sokból nem vesz le a Windows, így tehát mindig a lehetséges maximális teljesít-ménnyel futtatható a program. Csak aján-lani tudom, azoknak is, akik egyébként fenntartásokkal fogadják az ilyen jellegű játékokat.

Ancy

árfolyamokkal (na jó, mégsem), a beveté-seink közéletben keltett visszhangját is kideríthetjük, valamint kismértékben tájé-kozódhatunk a még előttünk álló küldeté-sekről is. A hajón a korábbi példányokat nem őrzik meg, ezért érdemes minden küldetés előtt tájékozódni egy kicsit. A fe-délzet folyosóján közszemlére téve olvas-ható az egyes küldetések és landolások kiértékelése, úgyhogy ha repülés közben szellentettünk egyet, öt perc múlva már az egész legénység rajtunk röhög. A hajó második szintjén léphetünk az Operations szobába, ahol valójában a hadjáraton ki-vül repült bevetések paramétereit állít-hatjuk be, a gép konfigurálása mellett. Itt választható továbbá a szabad repülés, a hadjárat alakulásáról szóló elemzés, vala-mint itt válogathatunk a pilóták között, ha

**jetfighter III** Kiadja: Eidos

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

486 66, 8MB RAM, VGA, PC/D

✓ Igen könnyen kezelhető • látványos megoldások  
X Játék közben gyakran megakad egy rövid időre a játék

**85%**



Meglátni és megszeretni csak egy pillanat műve volt. Így volt annak idején, '94-ben a Need for Speeddel, amikor elsőként megpillantottam 3D0-n. Addig ugyanis csak a játéktérkében láthattam hasonló kivitelezésű texture mapped tájakon játszódó autóversenyt, ráadásul olyan élethűen mozogató autót, mint ebben a játékban, még ott sem. Sokáig nem is tudtam abbahagyni a játékot, szinte jobbnak tűnt, mint a valóság. A maga idején páratlanul élethű volt: a karambolok csattanásai, a füstölgő autók, a szemben haladó civil forgalom maximálisra fokozták a pályák és a gyönyörű kocsik 3D kidolgozásának köszönhető – már amúgy is csúcs – élvezetét.

A Need for Speed egyet jelentett a maximálisan élethű közúti autókázgással. Aztán jött a PC-s verzió, és a további konzolos változatok, amik ugyan sebesebbek voltak, meg több pályájuk is volt, de valahogy már mégsem volt ugyanaz az eredeti hangulat, hiszen a készítő a Flügös Futam ötletétől vezérelve egy tucattermék autó-

Speed 2-t én legszívesebben már nem is említeném ezen a címen, hiszen csak árnyékot vet a nagy előd emlékére. Pozitív fejlődés szinte csak a gépigény terén történt: ezúttal persze már szó sincs 3D0 változatról, csak PC verzióról, méghozzá minimum Pentium processzorról. A grafika – talán mondanom sem kell – SVGA, de már köze sincs az élethűséghez. A pályák szedett-vedett tereptárgyakból összerakott tákolmányoknak mondhatók: a sivatagban például csak azért van egy nagy szikla, hogy egy alagút átvezessen rajta. Gratulálok. Mellette elvezetni az utat talán könnyebb lett volna, de az ésszerűség ezúttal mellékes szerepet kapott. A városokban néhol olyan idétlen formájú házak jönnek, amilyenél még egy öt éves gyerek is szebbet tervez. Na mindegy, végül is akad egy-két pálya – mint például a görög – amelyik még egész pofás, de maga a kocsik kidolgozása is korszerűtlen. '94 óta nem történt semmi változás: az autók nincsenek beárnyékolva, és a karambolok során teljesen épek maradnak. Lehet tehát, hogy – mint a játék dobozán áll – a grafikai rutinok most sokkal több polgont tudnak sokkal gyorsabban kezelni (ha már Pentiumra írták, nem is csoda), de a

Az osztott képernyős üzemmódnál ketten egymás ellen versenyezhetünk



verseny irányába mozdultak el. Most pedig itt van 1997. és a Need for Speed 2.

A játék prezentálása maradt a megszokott magas színvonalon, tehát az intro képsorokban és az autót ismertető videójeleneteknél most is remekül összeválogott felvételeket mustárlhatjuk meg a motorizált csodákat.

A választék természetesen megújult, ezúttal a következő márkák közül mazzolásgathatunk: McLaren F1, Ferrari F50, Lotus GT1, Jaguar XJ220, Ford GT90, Isdera Commendatore 112i, Italdesign Cala, Lotus Esprit V8.

Nos, idáig tartott a kedvesináló, most nezzük, mit is találunk valójában a tetszetős dobozban. A Need for

kód fejlődése mit sem ér, ha a pályák designja visszafelé fejlődött. Nezzük tovább a dobozon olvasható "fantasztikus" újdonságokat! Észak-Európától egészen Nepálig 6 nemzetközi pályán állhatunk rajthoz. Hát köszönöm szépen, de én a versenypályáknál jobban örültem volna újabb – gyorsrajtókra pikkelő, fánkbabálókka tarkított –

közúti részecskének, bár ez csak szubjektív véleményem. A készítő külön büszkének az ún. Arcade üzemmódra, aminek jelentősen könnyítette az autó irányíthatóságát, vagyis nem csúszik meg olyan könnyen. Ez tényleg nagyon jó, de azt hozzá kell tennem, hogy a másik, Simulation üzemmód alatt viszont azt éretem, hogy a kocsik még véletlenül sem azt csinálja, amit akarunk. Példa: kicsúszok, és hátal a menetiránynak találok magam. Megfordulok az autóval, de amikor már épp egyenesbe jönnék – általam ismeretlen okokból vezérelve – a jármű egy újabb 180 fokos fordulatot tesz, és visszaáll a kiindulópontba. Ennél jobban nem is mélyednék bele az irányítás rejtelmeibe, mert még a végén valami nagyon csúnya szót találnék leírni.

Végül – a dobozhoz visszatérve – az újdonságok között azt, hogy több lett a pályák mentén elgázolható tárgyak száma, és hogy az ellenfeleink intelligensen mozognak, talán nem kellett volna leírni, ez ugyanis mostanság a minimum követelmények közé tartozik. A magunkkal sodorható ládákat amúgy sem találtam olyan fantáziadúsak, az ellenfelek meg egy kicsit túl intelligensre sikeredtek. Például a legegyszerűbb, kör alakú pályán esélyünk sincs egy lassúbb autóval indulva.

A játékot ezek után tehát azoknak tudom ajánlani, akik nem ragaszkodnak a valóság körülményekhez, és akik szeretik a szinte teljesíthetetlen kihívásokat.

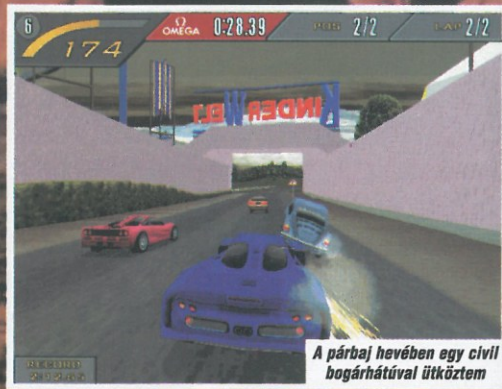


közúti részecskének, bár ez csak szubjektív véleményem. A készítő külön büszkének az ún. Arcade üzemmódra, aminek jelentősen könnyítette az autó irányíthatóságát, vagyis nem csúszik meg olyan könnyen. Ez tényleg nagyon jó, de azt hozzá kell tennem, hogy a másik, Simulation üzemmód alatt viszont azt éretem, hogy a kocsik még véletlenül sem

azt csinálja, amit akarunk. Példa: kicsúszok, és hátal a menetiránynak találok magam. Megfordulok az autóval, de amikor már épp egyenesbe jönnék – általam ismeretlen okokból vezérelve – a jármű egy újabb 180 fokos fordulatot tesz, és visszaáll a kiindulópontba. Ennél jobban nem is mélyednék bele az irányítás rejtelmeibe, mert még a végén valami nagyon csúnya szót találnék leírni.

Végül – a dobozhoz visszatérve – az újdonságok között azt, hogy több lett a pályák mentén elgázolható tárgyak száma, és hogy az ellenfeleink intelligensen mozognak, talán nem kellett volna leírni, ez ugyanis mostanság a minimum követelmények közé tartozik. A magunkkal sodorható ládákat amúgy sem találtam olyan fantáziadúsak, az ellenfelek meg egy kicsit túl intelligensre sikeredtek. Például a legegyszerűbb, kör alakú pályán esélyünk sincs egy lassúbb autóval indulva.

A játékot ezek után tehát azoknak tudom ajánlani, akik nem ragaszkodnak a valóság körülményekhez, és akik szeretik a szinte teljesíthetetlen kihívásokat.



A párbaj hevében egy civil bogárhátával ütköztem

## A VÁLASZTHATÓ OPCIÓK

A főmenüben a **Game Setup** pontnál az alapvető kondíciókat állíthatjuk be. A **Game Mo-**

de-dal egy játékos üzemmód, osztott képernyős két játékos mód, modemes kétjátékos mód, két gép linkelése, és végül a hálózati játék közül választhatunk. Hálón akár nyolcan is rajthoz állhatunk, és elég csupán egy CD.

A Race Type-nál határozhatjuk meg, hogy csupán egy különálló futamot, avagy pontozásos bajnokságot, esetleg kieséses rendszerű "Knockout"

Nepálban egzotikus kolostorok között vezet az út





# A SEBESSÉGVÁGY FOLYTATÓDIK!

# SPEED

felállított rekordokat tekinthetjük át.

A **Player Carnál** a saját autónkat választhatjuk ki. Jó dolog, hogy minden futamhoz külön választhatunk gépet. Ugyanebben a menüben határozhatjuk meg a váltónk típusát (manuális váltónál majd az A és a Z gombokkal válthatunk), a kocsink színét, valamint a Settingsnél – ha Simulation módban vagyunk – állíthatunk a műszaki paramétereken is, úgymint a spoilerok dőlésszögén, vagy a fékek és a sebességtokozatok hatásfokán. A Graph-fal egy kijelzőt kapcsolhatunk be az adott autó lénye-

ver-senyt indítunk. Ez utóbbinál minden egyes futam után az utolsó befutóval megfoghatjuk a mezőnyt, és ha a legvégső bonuspályán is győzedelmeskedünk, utána a sima futamokon is választhatóvá válik ez a pálya. Ha a négykörös futamokból álló bajnokságon győzünk, egy új bonusautó lesz a jutalmunk.

A Style opcióval a már említett Simulation és Arcade üzemmód közül választhatunk, ez tehát az autó irányíthatóságát változtatja.

A Catch-Up csak a többjátékos mód esetén érdekes, ez ugyanis azt eredményezi, hogy a gép – az izgalom fokozása érdekében – csal, és mindig a gyengébben álló játékost segíti.

A menükben

ges tulajdonságaival, a Showcase-zel pedig egészen részletes információkat kaphatunk az autónkról, sőt, videofelvételeket, fotókat nézegethetünk.

Az **Opponents Menüben** az ellenfeleinkre vonatkozó dolgokat módosíthatjuk, de csak akkor, ha nem bajnokságon indulunk. Először is meghatározhatjuk, milyen típusú autójuk legyen (a random véletlenszerűt jelent). Alatta beállíthatjuk, hogy egyáltalán legyenek-e vetélytársak, s ha legyenek, akkor csak egy, vagy 11 (Full Grid) versenyző ellen induljunk. Ezután meghatározhatjuk, hogy ellenfeleink mennyire legyenek profik (ha ezt advancedre állítjuk,

alaposan felköthetjük a bugyogót). Ebben a menüben az utolsó menüpont a Traffic, ami csak akkor aktív, ha nulla, vagy egy ellenfél ellen indulunk. Ez az opció a minket hátráltató civil forgalom bekapcsolását jelenti.

Ha mindent megfelelően találunk, a **Race**-szel indíthatjuk a következő futamot.

Hátra van még az **Options** menü, ahol a következőket tehetjük meg: átállíthatjuk a sebességmérő mértékegységét, változtathatjuk a hangok és a zene erősségét, módosíthatjuk az irányítást, állást vagy visszajátzást tölthetünk be/menthetünk ki, a grafika minőségén módosíthatunk, és végül elolvashatjuk a készítőket nevét.

Verseny közben az autónkat a szokásos nézetekből irányíthatjuk: belülről, vagy kívülről követve, egészen közeli hátsó nézetből, és végül az első lökhárító "szemszögéből". (A C-vel lehet ezeket között váltani.) A menetek után persze ezúttal is lehetőség van a visszajátzásra (Replay), ahol újabb négy kameraállás közül választhatunk. A visszajátzást egyébként ki is menthetjük, ehhez – csakúgy mint az állásmentésnél – be kell lépni az Options menü e célt szolgáló pontjához. Ha ezt nem tesszük meg, a következő futam megkezdésével a memóriában lévő felvételnek búcsút mondhatunk.

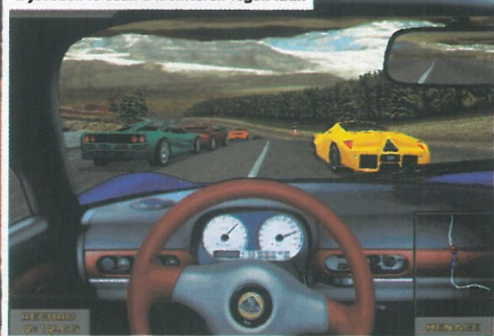
Az imént felsorolt lehetőségek nagy része persze már megvolt az első részben is, szóval az osztott képernyős üzemmódon kívül a játék szolgáltatásai között nem sok újat lehet felfedezni. Én egyébként azt a nagy grafikai áttörést, azt az állítólagos sokkal több poligont sem nagyon vettem ész-

Egy kényes belső íves előzés – utólag bevallom, nem is sikerült



re, de ha már annyira felejt ez a Windows alatt futó rendszer, akkor inkább megcsinálhatták volna az autók belsejét is poligonokból, a la Interstate '76. Egy szó mint száz, ez a második rész nem hogy nem múlta felül az első részt, de még csak meg se köze-

Íme egy Lotus belülről – attól tartok, ilyet a jövőben is csak a monitoron fogok látni



lített. Reménykedünk, hogy a hamarosan megérkező PlayStation verzió talán jobb lesz.

Vári Zoltán

arra vigyázzunk, ha valamit kiválasztottunk, a Done-nal lépünk ki, különben nem történik semmi.

A **Location** menüben a pályák közül szelektálhatunk. A kiválasztásukon kívül a Lapsnál meghatározhatjuk, hány körös futamokat akarunk (bajnokság esetén ez rögzített), a Track Infonál megnézhetjük a pálya vonalát, végül a Track Recordsnál az aktuális pályán

A felülről való előzést vajon tiltja a KRESZ??!



need for speed II

Kiadja: EA

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

P90, 16MB RAM, 4xCD, 1MB 5VGA, WIN95

✓ Két játékos osztott képernyős üzemmód

X Unalmas pályák • elképesztő irányíthatatlanság

75%

Hosszú haj, barkó, trapéz nadrág: ezek a hetvenes évek kellékei – már ahogy erre a mai fiatalok a 'Starsky és Hutch'-típusú amerikai filmekből emlékezhetnek. Mivel ezek csak 10 év késséssel jutottak el a vasfüggöny mögé, sok más korbelt fiatalal együtt én is ezeken a sorozatokon nőtem fel. Végigigultam, hogyan csipi fölön Kojak a rosszfiúkat, bámulva néztem, miként törnek össze egy rakás rendőrautót a Hazard megye Lordjaiban, és álmaim netovábbja volt, hogy én is beüljek egy olyan piros sportkocsiba, mint amilyen Bo és Luke Lordé volt. Aki tehát szereti ezt az időszakot (már pedig ki ne szeretné?) az most az Activision jövőtől egy időutazást tehet a '76-os év Ameri-

kisebb autós hadsereget létrehozni. Hogy mi célból? Nos, ezután nyomozott az introban megismert Jade is. A játékban Groove-ot, Jade bátyját fogjuk alakítani, aki eddig mit sem sejtett nővére veszélyes tevékenységéről. Most neki kell átvennie halott test-

dás bódé felrobbantásával kezdünk, aztán egy kisebb versennyel begyakorolhatjuk az irányítást egy félre-eső földön. Persze akárhogy is igyekszünk, Taurus majdnem biztosan győzni fog, de legalább elsőként megízlelhetünk egy nagyobb ugratót. Taurus hamar a mélyvízbe dob minket: egy autós banda felszármolásánál előreküld minket, majd CB rádiója meghibásodása ürügyén magunkra is hagy. Később egy büntanya felrobbantásánál hőseink egy táská pénzre lelnek, benne műszaki rajzokkal. Valami üzlet előtt előkészületben, az biztos. Innen kezdnek élesben menni a dolgok, mert a rajzok megszerzésével beleköptünk a rettegett maffiavezér, a távol-keleti kapcsolatokkal is rendelkező Malochio levezébe. Más kérdés, hogy hőseinknek pont ez volt a célja, hiszen ő Jade gyilkosa...

Mint látható, nem egy szimpla autós, lövöldözős játékról kell beszélnünk, hanem egy a maga nemében egyedülálló, és minden szempontból fantasztikusan kivitelezett autós kalandjátékról. Nem csupán küldetések vannak egymás után, hanem bonyolódik a történet, mindig jön valami váratlan esemény, ami gökeresen megváltoztatja az eredeti tervet. Van például egy egyszerűbb feladat: át kell kelni egy kanyonon. Találok egy kis hidat, ami a kanyonban levő földnyelvre vezet át. Átmegek, meg is pillantom a továbbvezető hidat, ám abban a minutumban előttem is, mögöt-

tem is felrobban a híd. Az egyszerű feladatból mindjárt bonyolult lesz: le kell ereszkednem a kanyonba, és mialatt az ellenség helikopterei rakétákat eregetnek felém, egy feljártot kell keresnem a túoldalra... A terep grafikai kivitelezése első pillantásra nem túl meggyőző: a "kamerához" közeli texture borításokon hatalmas négyzetekké válnak a texelek, ráadásul SVGA-ban full grafikával egy P133-on igen csak dögöve halad a dolog. Ha tehát csak 16MB RAM-mal rendelkezünk, a terep texture borításait nyomban ki is kapcsolhatjuk. A negatívumok felsorolása azonban itt véget is ér. Minden egyes akciónál több "kilométernyi" területen autókázgatunk, és a terep alatt nem csak az utat kell érteni: ahol kedvünk szottyan, leterhünk a sivatagba. A kocsi kivitelezéséhez hasonlóan pedig egyszerűen még nem pipáltam. A Need for Speed minőségű, és a Destruction Derbyhez hasonlóan roncsolódó SVGA autók a nap állásától függően light-sourcing technikával lettek beárnyalva, a homokban pedig mindig tökéletesen olyan árnyékok rajzolódnak ki, mint amilyeneket a valóságban is látnánk. Ha például egy új fegyvert szereltetek a kocsim tetejére, úgy változik az árnyék formája, s természetesen a terepviszonyok is számítanak: ha dombra vetődik az árnyék megrövidül, ha lejtőre, megnyúlik. Akkor pedig már tényleg leesett az állam, amikor az éjszakai kocsi kázásra került a sor...



Ugratás iskolabusszal: ezt csinálja Groove után valaki!



A benzinkút védelmének Jade egy régi barátja segít

vére helyét, és segítnie Taurust – a laza stílusú négert – egy szövetséges ügy felgöngyölítésében. Ehhez megkapja nővére minden extrával és fegyverrel felspezített Piranha járgányát, aminek karbantartásában Skeeter, az enyhén gyagyás, de technikailag zseniális szerelő fog segíteni neki. Innentől csakis a képességeinktől függ az ügy sikere.

### ÚJ MÉR-FÖLDKŐ AZ AUTÓS AKCIÓJÁTÉKOK TERÉN

Az új-mexikói sivatag végtelen aszfaltújjain találjuk magunkat, és egyedül vagyunk egy egész maffia ellen. Azaz csak majdnem egyedül: eleinte – amíg beletanulunk a "szakmába" – velünk utazik Taurus is hatalmas "cirkálójával", és CB-n adja az utasításokat. Bemelegítésként egy petár-

kájába. A játék introja már rögtön meg is adja az alaphangulatot: egy autós üldözésnek lehetünk szemtanúi, amelyben egy áramvonalas amerikai járgány – a tetején géppuskákkal – egy piros sportkocsit kerget. A golyózápor elől a sportkocsiban ülő fiatal lány lekanyarodik egy roncstelepre, ahol gyalog folytatódik az akció. A sötét autóból egy jól öltözött gengszter száll ki, aki rövid bújócskázás után végül végez a lánnyal. A gazfickó – noha már első lövése is halálos volt – a sebesülten kúszó lányhoz lép, s ismét megcélozza áldozatát. Ekkor azonban a telep kerítését áttörve egy harmadik autó érkezik, s egy hősziillen lövöldöző néger megzavarja a gyilkost. Vált a kép: a nem semmi "rózsével" megáldott néger a karjaiban tartja a lányt, aki így szól: "Keresd meg a bátyámat, és mondd el neki..." – azzal meghal. Jön a főcím, akciódús filmrészletek villannak fel, végignézhethetjük a szereposztást, és már indul is a krimi, aminek a főhőse Te leszel! A fenti történetet pre-renderelt animációként kell elképzelnünk, elnagyolt kidolgozású arckokkal, de olyan tökéletes hangokkal és mozgásokkal, és olyan nagy-szerű rendezéssel, hogy bármelyik filmnek is becsületére válna. A játék során még többször fogunk efféle jelenetekkel találkozni.

Egy olyan Amerikában járunk, ahol a törvény betűje fabatkát sem ér, autós fosztogatók garázdálkodnak mindenfelé. Már a rendőrségben sem lehet megbízni, a közjóval ellentétben kizárólag azt szolgálják, aki jelentős summával hajlandó támogatni őket. A becsületes ember ebben a világban csakis önmagára számíthat. Néhányan összefognak és autós önkéntesként próbálnak gátat vetni a bűnözésnek. Sajnos többről van szó, mint néhány kőszáló semmirekellő megfélemezéséről: valaki megpróbálja az összes szabadúszó garázdát összetoborozni, s egy



**Radar**  
**Fegyverek állapota**  
**A motor, a felfüggesztések és a tükrrendszer állapota**  
**Páncélt és az alváz állapot**  
**Iránytű**  
**Sebességmérő**  
**Dobogott célpont**  
**Fordulatszámérő**  
**Speckák**



A fényzórónk csak a közeli terepet világítja be, a távolban lévő dolgok sötétben maradnak. Ami viszont bekerül a csóvába, az legyen civil autó, avagy ház, teljesen úgy világosodik ki, mint ahogy azt a valóságban tenné. A kocsi viselkedése szintén eszméletlen, mert az autó rugózása 100%-ig követi a talaj egyenetlenségeit. Nagy sebességnél például előfordulhat, hogy a véletlenül bekukanó egy másik után úgy dobja meg az autónkat, hogy a látószög szinte sík terepen is felborulhatunk – vagyis maradéktalanul érzékeljük a sebességet. Az illúziót még hihetőbbé teszik a hangeffektek: a durvább manővereknél nyikorog a felfüggesztés. Ugratók után hangosan huppannak le a kocsik. A fegyverek hangja is telitalál, és annyiban még azok is valószínűek, hogy kifogy belőlük a munició.

Az összkép szemléltetésére íme egy másik eset: a fényzórót bekapcsolva koromsötétben szaladunk a közúti forgalomban. Az egyik előzésnél alig férek be egy furgon elé, mire az rám is dudál. Letérek egy föld-útra. A távolabbi terepet csak sejtetni enged a lámpám fénye, ám lassítani nem lehet, hiszen ugrató következik. Vált a kamera: a telihold előtt átrepül az autóm, egyenesen érkezik le a túlóladalon. Néhány kanyar után újabb ugrató jön, aztán még egy, majd kisebb szakadékok fölött suhanok át. A kamera a levegőben töltött idő alatt mindig a leglátványosabb szempontból mutat, mint ha egy filmet néznék. Megérkezek a másik főúthoz, ahol megállok tankolni. A műveletet azonban két autós haramia zavarja

meg, akik már a környék összes benzinkútját felbontották, és most ez van náluk soron. Groove a kocsi baba, és ismét enyém az irányítás. Rakétákkal és golyószórával tüzelek rájuk, ám a helyükbe új gázfickók érkeznek, igaz, szerencsére jön egy segítőtárs is. Aztán teljesen kifogyok a municióból. Mit tegyek? Belső nézetre váltok. Előkapom a pisztolyomat, és megkerülve az áldozatomat a leeresztett ablakon tüzelek kifelé. A pisztolyom nem sok kárt tesz az autóban, de végül eltalálom a sofőrt, aki a kormányra rábukva adja tudtomra, hogy kilehelte a lélkét...

## AZ IRÁNYÍTÁS

Most pedig nézzük, hogyan realizáljuk a fentiekben említett mozdulatokat. Kezdjük az alapokkal: a kocsit az S-sel indíthatjuk be, fel/leváltani a ponttal és a vesszővel lehet, átmenet nélkül rúkererbe kapcsolni pedig a Tabbal. Az autót irányítani a numerikus billentyűzettel kell. A Space-szel lehet az aktuális fegyvert használni, a fegyverek között pedig az Enterrel válthatunk. Egyszerűbb azonban a különböző fegyvereket az 1-5 gombokkal közvetlenül használni. A speciális felszereléseket (mint a nitrót a nagyobb ugratásokhoz) a 6-8 billentyűvel aktiválhatjuk. Nézelődni (tehát belső nézetből a pisztollyal lővöldözni) a kurzorgombokkal lehet. A későbbi küldetéseket forgó toronnyal ellátott, célratartó fegyvereket is felszerelhetünk a kocsi tetejére: ezekhez nélkülözhetetlen a célpont befogása, amihez a T-t, azaz a legközelebbi ellenfél befogását kell használni. A térképet (amin a startpont és a célpont is meg van jelölve) az M-mel tudjuk megtekinteni, Groove jegyzeteibe pedig az N-nel pillanthatunk bele: innen mindig megtudhatjuk, mi is az éppen aktuális, és a legfontosabb feladatunk. Este a világitást a H-val tudjuk bekapcsolni. A radar hatótávolságát az R-rel lehet változtatni. Figyelemre méltó, hogy a toronnyal ellátott fegyvereknél a radar helyén egy fegyver-kamerát kapcsolhatunk be a W-vel.

Ezek voltak a fontosabb dolgok, de ezen kívül lehet dudálni (G), távcsővezni (B), és az F1-F11-gyel egy rakás kameranézet közül válogatni. Az egyik legfrankóbb nézet, ha belső nézetre váltunk, és a numerikus 0-t nyomva tartva figyelemmel kísérjük a célba vett ellenfelet. Még egy játékban sem volt ilyen jól kialakítva a kocsi belseje: a teljes 3D-ben bármerre tekinthetünk, közben láthatjuk a bal kezünket a kormányon, a jobb kezünkben meg a pisztolyunkat. A műszerfalon minden működik, hátranézve pedig láthatjuk, amint a nap besüt a hátsó ülésre. F12-vel a felbontást tudjuk változtatni, végül a Backspace-szel üzeneteket tudunk küldeni hálózati játékánál.

## A FONTOSABB MENÜK

A játék főmenüjéből minket leginkább a Trip opció fog érdekelni. Ez az a fentebb említett kaland mód, ahol 17 küldetésen keresztül a nővérünk halálának a megbosszulása, mellesleg Amerika megmentése lesz a cél. A következő dolgok közül választhatunk: gyakorolhatunk egy katonai gyakorló pályán Jade kaze-tára felvett utasításai alapján, nekivághatunk a nagy kalandnak, és végül visszatérhetünk egy korábbi állást. A Melee opciónál az egyéb küldetéseket találjuk, vagyis a Multi Melee-t választva hálózati játékot kezdhethetünk, illetve csatlakozhatunk egy megkezdett partihoz, az Auto Melee-mél pedig különálló egyjátékos küldetéseket találhatunk, vagy párbajt vívhatunk computer irányította autókkal. A Melee opció legna-

gyobb pozitívuma, hogy itt a játékból fellehetős összes autót volánja mögé beülhetünk. Érdemes például kipróbálni a hodály nagy kamiont, amiről úgy pattannak le a kisebb autók, mint holmi pingponglabdák. Vagy tekintünk hátra az iskolabusz pilótászkéből – érdekes látványban lesz részünk.

A Melee menüből kocsit választani a járművek ábrái mellett lévő kis nyíra kattintva lehet, az így kiválasztott autót pedig az alatta lévő opcióval szerelhetjük fel izlésünk szerinti fegyverekkel. Ha megváltoztatjuk az alapbeállítását, meg kell változtatnunk a típusnevet (Variant) is. Ezt a gép majd elmenti, és a kocsi a későbbiekben újra kiválasztható. A módosításokat a Done-nal nyugtázzhatjuk, a játékot pedig az Enter Area-vel indíthatjuk.

A játék közbeni menükből csak a két legfontosabbat részletezném. Ha menet közben lenyomjuk az Esc-pet, a következők közül választhatunk: küldetés megszakítása, játék opciók, grafika részletessége, hang/zene erőssége. Figyelemre méltó, hogy a játékopciók között találhatóak csalások is: ezek csak arra jók, hogy rájójunk egy-egy küldetés megoldására, de a történetet addig nem engedí tovább a program, amíg újra meg nem csináljuk az egész küldetést csalás nélkül.

ilyen például a lökhárítók megerősítése, vagy az egyik legfontosabb, a nitro. Az utolsó pont a Defense, itt a páncélzatunk csoportosíthatjuk át a kocsink egyes részeiről ide-oda.

Skeeter szakértelmét a Repair Ordernél vehetjük igénybe, vagyis a Select Repairs-nél válogathatjuk ki, mit akarunk javíttatni. Minél sérültebb egy eszköz, annál több időt vesz igénybe a helyrehozása, és Skeeternek annál kevesebb ideje marad másra. A javításra küldött alkatrészeket csak a következő küldetéseket vehetjük igénybe. Ha mindennel készen vagyunk, ne felejtssük el kimenteni az állást (Save Bookmark)!

Remélem az eddigi infok segítségével már boldogultok ezzel a játékkal, mert amúgy az akció nem túl bo-

Ez az átkozott helikopter mindjárt kifűstöl a kamionomból



Malochio emberei velem is végezni akarnak

A másik – ehhez hasonló – menü, a játék elrontása esetén jön be, ennél a következők jelennek meg: újraindíthatjuk a küldetést, visszaléphetünk az autók felszereléséhez, megszakíthatjuk a küldetést, és végül kiléphetünk a játékból.

## AZ AUTÓ KORSZERŰSÍTÉSE

Ha a kalandban sikeresen végünk egy-egy feladatot, az inventoryba kerülünk, ahol a kilőtt járgányokból gyűjthetjük be az "adományokat". Ennek kapcsán megemlítendő, hogy ha a pisztollyal intézünk el valakit, nagyobb a valószínűsége, hogy több ép alkatrészt találunk az autóján. Ahogy haladunk előre, egyre jobb fegyvereket, s egyéb dolgokat találunk, tehát mindig nézzünk alaposan körül. Az egyik feladatunk például egy menekülő gázfickó élve kézbe kerülése lesz, akit csak akkor tudunk kifűstölni a járgányából, ha felvettük a lángzórót. Alul láthatjuk a kilőtt kocsiról leszedhető dolgokat, felül pedig a birtokunkban lévőket. A felső menüben C-vel vannak jelölve azok a dolgok, amik éppen fel vannak szerelve a kocsinkra, V-vel pedig azok, amik Skeeter furgonjában vannak. A színes sáfrányosok jelzik az adott alkatrészt épségét: ha ez piros, akkor az alkatrész ramaty állapotban van, ha zöld, akkor csak alig sérült. Címzavak szerinti a következő dolgokat lehet korszerűsíteni: motort, speciális eszközöket, fegyvereket, kerekeket, fékrendszer, felfüggesztést.

Ha gyűjtöttük a hasznosítható dolgokat, a kocsi építés/javítás úrlapjához kerülünk. Itt készletünkből kiválaszthatjuk a motort, a felfüggesztést, a féket, és a kerekeket. Választhatunk fegyvereket (Weapons), méghozzá kettőt a tetőre, egyet hátra, és még egy kioldós rendszerű eszközt is (pl. aknákat). A speciális eszközökből háromat is felszerelhetünk,

nyolcut. Általában vagy ki kell nyírunk bizonyos számú autót, vagy meg kell védenünk valamilyen objektumot. A játék tehát egyszerű – de nagyszerű! En meg ilyen hangulatos, ilyen hihetetlen részletességgel kidolgozott autós programot nem láttam. Ha belelővünk például egy kacsizsába, még azt is érdekelni a gép, hogy melyik ágát találtuk el! Ha nagy erővel ütöközünk belső nézetből, egy pillanatra elhomályosodik a kép. Az olyan effektek pedig, mint a gumik által fel-

dobott kavicsok, vagy az aszfalton megmaradó féknyomok meg már szinte természetesnek mondhatók.

A játék humora egészen egyedű, a menüktől kezdve a tárgyilag mindenhol elrejtettek egy-egy apróbb poént. Az éterben lefolytatott párbeszédnek állati jópofák, ráadásul a remekül kiválasztott szinkronhangoknak köszönhetően teljesen "életszagúak". A kezelésnél például nem említettem, de ha lenyomjuk a C-t, megkérhetjük CB-n Taurust, hogy szórakoztasson el minket egy költemény elszalásával. Ha tehát rendelkezél a programhoz szükséges minimum konfigurációval, azt ajánlom, sürgősen szerezd be ezt a játékot, lehetetlenség, hogy csalódj benne!

V.Z.



Patriot autójának fényezése méltó a tulajdonosához

te  
6

**interstate'76** Kiadja: Activision  
**L Á T V Á N Y O S S Á G**  
**J Á T S Z H A T Ó S Á G**  
**S Z A V A T O S S Á G**  
**Z E N E B O N A**

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

✓ **Elkészítően ötletes látványeffektek • élethű árnyéktások**  
✗ **Nagy gépigeny • lineáris és egyszerű játékmenet**

**98%**

PORSCHE

# Challenge

POR SE MARAD BELŐLÜNK!

Egy átlagos magyar embernek leginkább csak az autós magazinokat olvasgatva adatik meg, hogy közelebbről megismerkedjen egy-egy új autótípussal, ez meg ugyebár mégsem ugyanaz, mintha beülne a volán mögé. Nos, a Porsche Boxster testközelű kipróbálásához most nincs szükségünk többszáz ezer márkára, és még csak nem is kell a szakcsajtó képviselőjének lennünk – elég ha csak rendelkezünk egy PlayStationnel.

## A KÖLCSÍN

A Porsche Challenge vitathatatlanul a legszebb autós játék, ami valaha konzolon megjelent, garantálom, hogy még sok játéktérmi automatán is túl-

egyszerre. Az egyedüli dolog amibe bele lehet kötni, a képernyő update, vagyis hogy a gép nem rajzolja ki teljesen a horizontot, de ez is inkább csak az osztott képernyőnél feltűnő.

## A BELSŐ TARTALOM

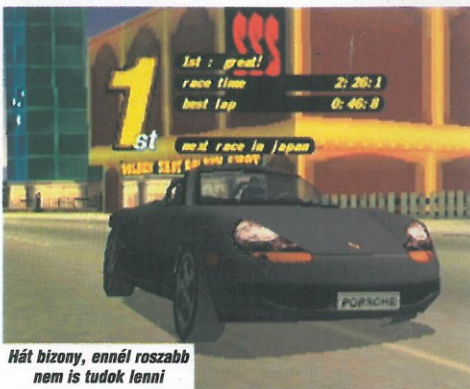
A játék dobozán lévő adatokat olvasva az elképedésünk csak fokozódhat: 24 pálya, ez tényleg nem semmi! Gyorsan leütem azonban a kedélyeket, ahogy az egyik jeles humoristának is mondta: ez így, ebben a formában nem igaz. Mindössze négy pályáról beszélhetünk, de ahogy haladunk a bajnokságban, úgy a gép ezekhez a pályákhoz hozzácsatol bizonyos szakaszokat, vagy éppen elvesz belőlük. Számuldozhatunk egy stuttgarti verseny pályán, egy amerikai kertvárosban, egy hegyvidéki, havas útvonalon, és végül egy japán nagyvárosi pályán, éjszaka. A bajnokság (Championship) 12 futamból áll, mindenhol elsőnek kell lennünk, különben continue-t, azaz folytatási lehetőséget veszünk. Első alkalommal a pályák legrövidebb útvonalait járjuk be. Ha mind a négyvel végzünk, állást menthetünk. A más-

mind a 12 versenyen elsőnk vagyunk, megnyerjük a bajnokságot, és újra próbálhatjuk az egészet tükör módban. Nos, így jön ki az a bizonyos 24 pálya. Ha mirror módban is végzünk, miénk a Boxster prototípusa.

Ha már az ellenfeleknél tartottunk nagyon tetszett, hogy ők is hibáznak. Megegyik például, hogy nekivágódunk egy zárt sorompónak, mire a következő csattanásból azt tapasztalhatjuk, hogy a nyomunkban haladó is hasonlóképp járt, és vele együtt tolathatunk hátra. Ettől eltekintve azonban sajnos tény, hogy az ellenfelek csálnak, vagyis a gép nem valósan számítja ki a helyzetüket, mindig a mi pozíciókhoz viszonyít. Ez egyrészt kedvező, mivel ha mondjuk véletlenül zsákutcába hajtunk, visszatolatva még simán van rá esélyünk, hogy utolérjük a többie-



Két játékos módnál az autók tetőt kapnak



Hát bizony, ennél rosszabb nem is tudok lenni

tesz. Eddig szinte mindegyik PlayStation szimulátorban csupa szögletes autót láthattunk – most viszont a texture mapped kocsik gyönyörű árnyalatok, lekerekített formák kaptak. A Gouraud shaded poligonokból összerakott Porsche-kon az árnyékhatások elképesztőek, sehol nem látni a poligonok illeszkedését, s ami már tényleg hihetetlen, és amiről nemrég még csak álmodtunk: nyitott kocsik lévén az autók belseje, vagyis az ülések és a kormány is teljesen ki van dolgozva, menet közben még az is jól látható, amint az általunk kiválasztott sofőr a kormányt tekéri.

Az összesen 6+1 szereplőnek teljesen egyediek az arcvonásai és a ruházata, ütközésekkor más-más beszélésük van, győzelemnél eltérő módon viselkednek. Az összkép – bármilyen banálisan is hangzik, nem találó rá jobb szót – abszolút tökéletes. Ehhez ráadásul hozzátartozik a környezet is: az utak mentén házak, parkoló autók suhannak el mellettünk, majdnem olyan minőségben, mintha csak valóság volna. Az autók mozgása ultra sima, a képernyő sosem akad meg, bármennyi autó is látható

szodok fordulóban a gép úgy alakítja ki az útvonalat, hogy a leghosszabb köröket írjuk le, végül az utolsó négy menetben pedig játék közben is változik az útvonal, vagyis egyes sorompók lecsukódnak, mások felnyílnak. Ezeken az "interaktív" pályákon ráadásul néhol titkos átjárók is feltáruznak, amikkel egész pályarészeket vághatunk le, tehát nagyon szemfülesnek kell lennünk. Érdemes például az előtűnk haladó versenyzőt figyelni, ugyanis természetesen ő sem bolond kihagyni a lehetőségeket. Ha



Amerikában egy komphajóra is felugrathatunk

ket, másrészt viszont idegesítő, hiszen ez fordítva is működik, vagyis bármennyire is tökéletesen megyünk, nem lehet elhúzni a mezőnytől, egy aprót hibázva bármikor megelőzhetnek minket.

Az autók irányíthatósága szintén nem egy főnyeremény. A gép által szimulációnak titulált üzemmód számomra semmiben nem különbözött az arcade-től (a játéktérmi üzemmódtól). Mindössze annyi az eltérés, hogy a kocsik egy kicsit később reagál a kormánymozdulatra, de a kocsik úttartásában nincs semmi változás. Az autó irreálisan nehezen csúszik meg, túl nagy a gumik tapadása. A játék hangulata ennek következtében közelébe se jön a Sega Rallynek, a gyönyörű látvány ellenére hamar úrrá lesz rajtunk az unalom. Nem lehet olyan frankón, századmásodpercre kiszámítani a kanyarokat, hosszas játék után is örülhetünk, ha megúsunk egy menetet falhoz csapódás nélkül.

## A FŐBB OPCÍÓK

A játék egyik legjelesebb tulajdonsága a két játékos üzemmód. Mint már említettem, ilyenkor

kettősöződik a kép, és a képernyő update sajnos elég gyengévé válik. A poligonok megtakarítása végett ráadásul a gép "felhúzza" a kocsikra a tetejüket, tehát nem látjuk a szereplőket. Egy játékos módban háromféle nehézség (difficulty) közül választhatunk, ami az ellenfelek tudásában, és az időlimit változásában mutatkozik meg, továbbá a nehezebb fokozatnál a gép berak az utunkba például néhány törhetetlen parkolóórát. A bajnokságon kívül indulhatunk gyakorlórsón (practice), ami valójában egy különálló futamot jelent egy tetszőleges pályán, és versenyezhetünk az idő ellen (time trial), ahol a legjobb időnk szellemautója (ghost car) az ellenfél, a la Sega Rally.

Nos, azt hiszem ezzel mindent el is mondtam erről a játékról. Bár összességében nem egy rossz játék a Porsche Challenge, azért azt hiszem, erősen idevág a mondás, hogy nem mind arany, ami fénylik...

V.Z.

**Kiadja:**  
Sony

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBOGA**

PLAYSTATION

✓ Tökéletes 3D-s grafika  
X Kényelmetlen irányítás • csaló ellenfelek • idővel unalmas lesz

78%



Az interactive módnál néhol kinyílnak a korábban zárt kapuk

**S**pagetti western. Ezt a kissé talán degradáló jelzőt kapták annak idején az olasz westernfilmek, amelyek pedig – mi tagadás – sokkal jobbaktak, mint a fogpasztareklám cowboyokkal tündöklő hollywoodi tucattermékek. Ezekben a filmekben nem hőszerelemes daliák vágattak az amerikai prérin, hanem koszos csirkefogók próbáltak kitolni egymással; már nem a becsület volt a nyerő, hanem az, aki nagyobb gazember – egyzóval a Vadnyugatot nem valami romantikus idillnek, hanem valóban vad nyugatnak ábrázolták. Sergio Leone rendezésével, Morricone muzsikájával, és nem utolsósorban Clint Eastwood főszereplésével a leg színvonalasabb és legizgalmasabb műrémek születtek ebben a műfajban. Ezeket a filmeket ma is bármikor szívesen újra megnézem, és nagyon sajnálom, hogy manapság már nem készülnek ilyenek. Lehet, hogy Leone 1988-as halálával meghalt ez a műfaj is? Nos, ezt a kis filmtörténeti kitérőt csak azért

volt katona – férjet ez a látvány fogadja, aki ezek után mi mást tehetne: fogja rég nem használt, öreg puskáját, mert a törvényenkívüliekkel



Ilyen közelről persze biztos a szívlövés

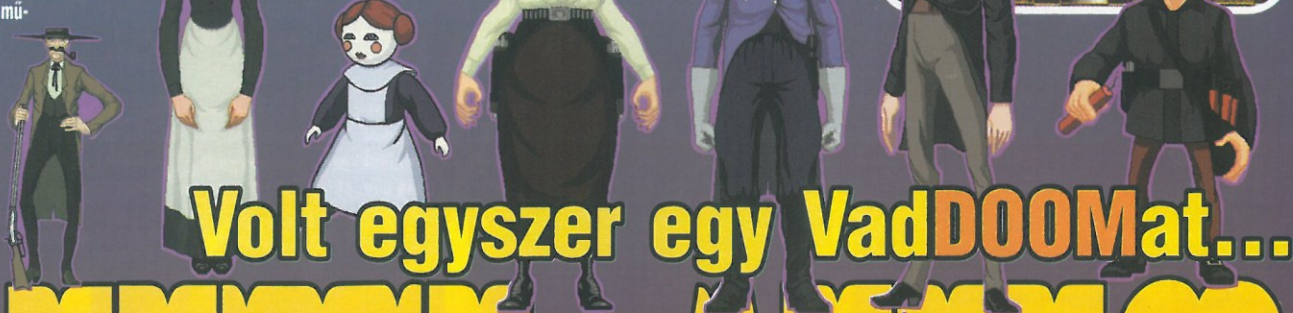
módot indítani, s végül a Historicallal hősünk fiatalkori kalandjai közül választhatunk. Ez utóbbinál egy gyakorló terepen találjuk magunkat, ahol a körözési posztterekre tüzelve választhatjuk ki a kívánt küldetést.

A tennivalók szerencsére nem teljesen szokványosak. Persze a lényeg ezúttal is a kulcsok keresése, és az útonállók kinyírása, de mindezek végrehajtásához sokszor tárgyakat is kell használni. A bankba például mit gondoltok, ho-

sabb billentyű maradt: a C-vel küszni fogunk, az L-lel pedig a lámpásunkat gyűjthetjük meg. Fegyverként mindenféle puskákat szedhetünk



Amíg a banditák nem vesznek észre minket, gyanútlanul lovrátnak



## Volt egyszer egy VadDOOMat...

# OUTLAWS

tettem, mert a LucasArts új játékában, az Outlawsban tagadhatatlanul ezeknek a filmeknek a hangulatát próbálták újra felidézni. Miután felinstalláltuk a játékot, rögtön egy olyan minőségű, és nem csekély hosszúságú rajzfilmet néz-

csak "ezen a nyelven" lehet szót érteni. Eddig a pontig az élvezet maximális, ám ekkor – sajnos – betöltődik a játék, és mit látunk? Hát egy újabb Doom-klónt! Ez még alapjában véve nem is lenne olyan rettenetes, de sajnos ez a klónok közül is a gyengébbek közé tartozik. Kézrel rajzolt, nem túl változatos texture borítások a házak falain, ennek következtében árnyékok persze sehol. Az ellenséges banditák kidolgozottságáról szintén nem sok jót lehet elmondani, akik nem 3D-s figurák, vagyis csak bit-mapesek, az animációjuk pedig alig pár frame-ből áll. A kezdetleges grafikával úgy elrontották az egészet, ahogy

gyan lehet bejutni? Természetesen (!) úgy, hogy újra kiássuk a betemetett alagutat a széfhez. Az ajtókat kinyitni a Space-szel lehet, s ugyanígy kell a terepen lévő tárgyakat működtetni. A nálunk lévő tárgyakat az Enterrel tudjuk használni, és a [J] gombokkal lehet közülük válogatni, eldobni őket pedig a G-vel. A legkézhezál-

össze – köztük egy állványos géppuskát is – s találhatunk még késeket, esetleg dinamitot is. Ezek közül a számokkal lehet válogatni. A puszkánkhoz néhol fellelhetünk távcsövet is, ezt a puska gombjának ismételt lenyomásával szerelhetjük fel. A dinamitot a Z-vel lehet meggyújtani. A Z-t még használhatjuk a késnél is, ha nem akarjuk eldobni, hanem csak szűrni akarunk, valamint a többi fegyvernél is, például gyorstüzeléshez a pisztolynál. Van automata térképezés is, ezt a T-tal hívhatjuk elő.



A távcsővel nagy pontossággal vehetjük a gazfickókat célba

hetünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A főcímmel máris úgy érezhetjük, mintha a "Maréknyi dollárért" folytatása következne: a képernyőt különböző színekbe mossa át egy-egy elszárguldo lovas kontúrja, mialatt a zeneszerző Morricone-motívumokat próbál megpendíteni. A játék kerettörténete egy kissé – vagy inkább nagyon – "Volt egyszer egy vadnyugatos" beütésű, családi drámával, felvillanó kellemetlen emlékekkel. Adva van egy gonosz üzletember, aki spekulációi végrehajtásához felbérli egy kisebb hadseregnyi gazfickót. A feladatuk: "meggyőzni" az engedetlen farmerokat, hogy eladják a földjüket. A gonosztevők a munkájuk során, feldúlják egy békés család életét: a házat felgyújtják, az aszszonyt megölik, a

kell. Az eszközeink kijelzője viszont elég ötletes: kártyalapok szimbolizálják a tárunkban lévő golyókat, a pisztolytáskánkban lévő muniációt, a tárgyakat, de még az életünket is. A másik kellemes dolog az audio hangzás. Az ellenség mindenféle hülyeségeket ordíbal nekünk: "Tábornagy úr, hol bújkál?", "Meg akar halni, vagy csak teljesen megőrült?", és efféle ijesztgetésnek szánt dolgokat, amivel azonban csak ők farnagnak rá, mert – a sztereó hatásnak köszönhetően – a marhák csak a tudunkra adják, hogy merre kell keresnünk őket.



Igy ni, s már jöhet is a bumm – csak ne felejtjük el eldobni

lőbb, ha a célzáshoz az egeret használjuk (melynek a két gombjával löni és tölteni lehet), és a W-vel illetve a S-sel megyünk előre/hátra. A futáshoz plusz a Shiftet is nyomni kell, oldalazni pedig az A-val és a D-vel lehet. Ugráshoz az E-t használjuk, de rögtön fel is hívnam a figyelmet, hogy futva nem csak hosszabbat, hanem magasabbat is ugrunk. Már csak két fonto-

Befejezésül talán egy kis magyarázatra szorul, hogy a negatív kritika ellenére miért kapott a játék egy erős középezt. A válasz egyszerű. A mexikói, s néhol spanyol dallamokkal színesített vadnyugati zene, a fegyverek zárvatának tökéletesen egyedi, valóságghú kattanása, a gyönyörű rajzfilmm jelenetek, s az ötletes feladatok szerencsére mind-mind feledtetik a kissé idejétmúlt 3D-s grafikát. Sőt, ahogy a játékba belemerülünk, mintha még meg is szépítenék.



A program főmenüjében három játékmód áll a rendelkezésünkre. A Main Game jelenti a fő játékot, a Multiplayerrel lehet a többjátékos, házórti üzem-

V.Z.

**outlaws** Kiadja: LucasArts

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

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

✓ Az igazi spagetti westernek hangulata  
 ✗ Korszerűtlen 3D-s grafika

**73%**

Az utóbbi hónapokban a Quake rajongóknak áll a világ. Nem is olyan rég számoltunk be egy remek küldetéslemezről, az Aftershock-ról, az Interneten meg egymásra újabb pályákat lehet találni, s most pedig újabb mission CD jelent meg, sőt, egymás után mindjárt kettő is. Ráadásul mindkettő le is pályálja az összes eddigi vetélytársat, ami persze nem a véletlen műve, hiszen a most ismertetésre kerülő két mission pack-et – a többitől eltérően – maga az id Software publikálta. Valószínűleg a legtöbben magától értetődőnek tartják, de azért a pontosság kedvéért megemlíteném, hogy természetesen az új küldetésekhez is szükség van a Quake eredeti, teljes verziójára.

**MISSION PACK NO.1**

Az első csomag a Scourge of Armagon címet kapta. Hivatalos folytatás lévén tehát ott kezdjük, ahol a legutóbb abbahagytuk. Miu-tán betelepítettük magunkat Shub-Niggurath testébe, és belülről robbantottuk szét a szörnyet, a szanaszét heverő elszenesedett húscsapatokból úgy ítélhetjük, ezzel elvettük egy időre a Quake hordák kedvét a földlakók zaklatásától. Hősiünknek azonban mást kell tapasztalnia: amint hazatérve a bázisára kiszáll a teleporthól, azt látja, hogy a katonai bázist evakuálták, és hermetikusan lezárták, mivel a Quake csapatok egy dimenzionális kaput nyitottak a fegyverraktáraknál. A bázis parancsnoka így akarta megóvni a Földet a gonosz további terjeszkedésétől.

Mit csinál hősiünk egyedül egy elhagyott bázison az ellenségtől körülvéve? Természetesen elindul megkeresni a dimenzionális kaput. Belép az ismeretlenbe, hátha meg tudja semmisíteni a portált, amelyen keresztül a Quake utánpótlás érkezik. Lássuk hát, milyen a játék! Tizenöt vado-natúj pályán küzdhetjük át magunkat, ám a Quake-vel ellentétben ezúttal csak lineárisan lehet a történeten végighaladni, vagyis elkezdjük az első küldetéssel, és befejezzük az utolsóval. Hogy ezúttal profi munkáról van szó, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy nem csupán új pályákról, hanem valódi új-donságokról beszélhetünk.

**Az új fegyverek:**

Mozgásérzékelő akna: ezeket az új típusú aknákat a falakra és a plafonra lehet ragasztani. Kisebb meglepetést szerezhetünk velük a minket követő ellenfeleknek.

Lézerágyú: a lézerlövedékek pusztító ereje nem csekély, valamint megvan az a tulajdonságuk, hogy visszapatannak a falakról, szűk sarkokban akár kétszer is.

Mjolnir: a germán isten, Thor kalapácsát ta-



A gremlinek egy szempillantás alatt kikapják a kezünkből a fegyvert

lán be sem kéne mutatni. Természetesen nem egy közönséges kalapácsról van szó: a földre csapva villámokat szórhatunk, amik kisebb mennydörgés közepet-

ami az emberünket éri, megfelelődik közte és a támadója között. Búvárruha: immunitást biztosít a villámtámadások ellen, valamint jobban lehet haladni a víz alatt. További hatása, hogy a víz alatt elektromos fegyverrel is tüzelhetünk, tehát nem ér minket sérülés.

A kürtöt megtűzve "testört" kapunk, mint például az itt látható szörnyet

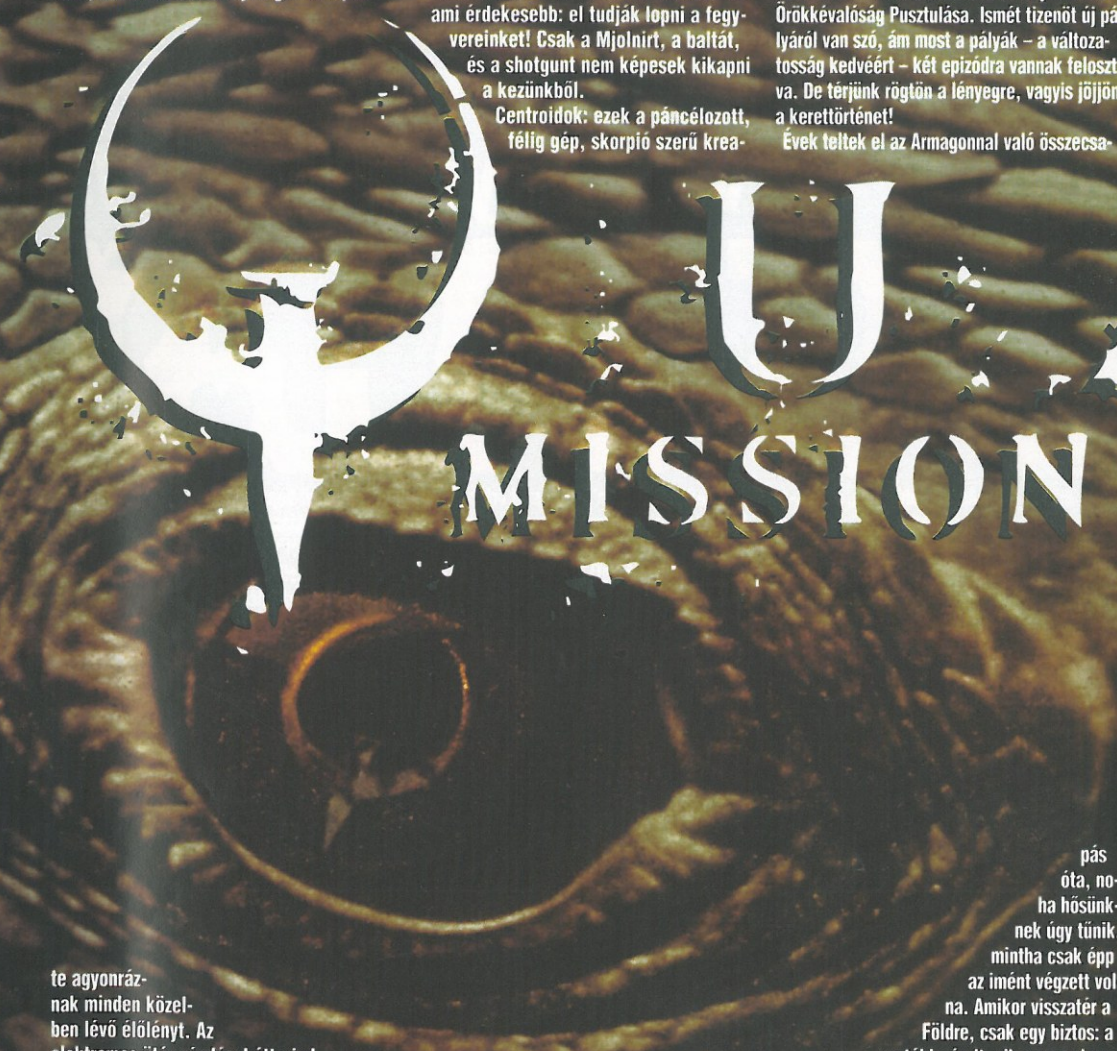


**MISSION PACK NO.2**

A második küldetés-csomag talán még jobb mint az első, lehet, hogy ezért is készült el később. A címe: Dissolution of Eternity azaz Az Örökkévalóság Pusztulása. Ismét tizenöt új pályáról van szó, ám most a pályák – a változatos-ság kedvéért – két epizódra vannak felosztva. De térjünk rögtön a lényegre, vagyis jöj-jön a kerettörténet! Évek teltek el az Armagonnal való összecsa-

**Az új ellenfelek:**

Gremlinek: ezek a dögevő teremtmények általában csapatban támadnak, és belak-mároznak a lemészárolt tetemekből. De ami érdekesebb: el tudják lopni a fegy-vereinket! Csak a Mjolnirt, a baltát, és a shotgunt nem képesek kikapni a kezünkből. Centroidok: ezek a páncélozott, félig gép, skorpió szerű krea-



te agyonráz-nak minden közel-ben lévő élőlényt. Az elektromos ütés ráadásul átterjed-het egy másik ellenfélre is.

Az új fegyverek közül a két utóbbit a 9 és a 0 gombokkal tudjuk kiválasztani, az új típusú aknát pedig az aknavető gombjának újbóli lenyomásával. Persze ha csak egyfajta akna van nálunk, akkor nem lehet válogatni.

**Az új tárgyak:**

Szellemidéző kürt: ez az egyik legviccesebb dolog. Segítségével megidéz-hetünk egy szellemet – pél-dául egy lovagot, vagy egy nagy szörnyet – aki ezután követni fog minket, és hatha-tósan pusztítja az ellent. Csak arra kell majd vigyáz-nunk, hogy a csata forgata-gában nehogy a saját "test-örünkre" tüzeljünk, mert saj-nos ő sem halhatatlan. Empátia pajzs: ha ez a pajzs aktív, minden egyes sérülés,

túrák jól megtermettek és roppant ve-szélyesek. Az ollóik helyén dupla csőví géppuskák találhatóak, amikkel tühe-gyes karmokat lönek ki felénk.

**Egyéb újdonságok:**

Az új ellenfeleken kívül a helyszínek is tar-togatnak meglepetéseket. Ilyenek például a guruló sziklák, a leszakadó talaj, a kis szü-netekkel felvillanó lézercsapdák, amelye-ket nagy figyelemmel – ha szerencsénk van – ki tudunk kerülni, vagy ki tudunk játszani. Aztán újfajta csapdákkal, mozgásérzékelő aknákkal is összehoz minket a sors, egyszó-val megvan a játéknak a sava-borsa, a ké-szítők nem a szintek végtelen elnyújtásával akarták biztosítani a hosszantartó élvezet-et. A felsoroltakon kívül egyébként van még a CD-n egy több játékos pálya is, szó-val a deathmatch-rajongók is elégedettek lehetnek.

A lebegő csontvázak energia-golyókat eregetnek felénk



A cyber-skorpiók duplacsőví gép-puskákkal vannak felszerelve

pás-óta, no-ha hősiünk-nek úgy tűnik, mintha csak épp az imént végzett vol-na. Amikor visszatér a Földre, csak egy biztos: a portál lezárult, sikeresen vissza-



A múmia fogadóbi-zottság természetesen nem az üdvözlésünkre lendíti a karját

verte a gonoszt. "De mi ez a nagy csönd a bázi-son?" – teszi fel a kérdést magában. Kilép a Parancsnoki Központból, s egy gyéren megvilá-gított folyosó felé veszi az útját. Egy arccal egy pocsolóba borult hullába botlik. A megcsönki-tott katona hátzskája ki van öntve a földre, a mocsokban egy megszenesedett könyv hever. A borítón ismerős jelet lehet kivenni. "Nem... az nem lehet..." - elmélkedik hősünk, s lepillant egy kitépődött lapra. A pergamenen ez áll: "A

"Ez nem lehet igaz!" – mondja magában emberünk, és magá-hoz ragadja a holttest mellett heverő shotgunt. Ahogy to-vábbmegy, a folyosó végén egy dimenziókapu sejjlik fel. Átlép rajta, s közben már csak egy dologra gondol: "Ezúttal tény-leg véget vetek ennek!"

#### Az új fegyverek

Láva lövedékek: még hatáso-sabb, páncéltörő (vagy talán inkább égető?) lövedékek a nailgunhoz. Ötös csomagokban lehet őket találni.

Multigránát: ez a gránát a kilövése után öt da-rabra esik szét, tehát még nagyobb terüle-ten végez pusztítást. Ötös csomagokban lehet találni.

Multirakéta: amikor tüzelünk, ez is csak egy ra-kétának tűnik, ám azután négy felé válik, és így mindegyik darab külön célpontra robbanhat. Ezt is ötösével lehet találni.

Az egyiptomi öröknél már csak a főellenség keményebb kötésű



#### Az új tárgyak

Antigravitációs öv: a hatása egyértelmű, csökkentve a gravitációt magasabb és hosszabb ugrásokat tesz lehetővé. Energiapajzs: ez a kis "gyöngyszem" csök-kenti a legtöbb ellenfél ejtette seb sú-lyosságát.

Hell Spawn: a Quake-ben látott ugráló larva továbbfejlesztett változata.

Multigránátos szörnyek: a készítőik úgy tűnik a fair-play hívei, hiszen a fűrészes ször-nyeket hozzánk hasonlóan multigráná-tokkal látták el.

Overlord: a lebegő, csuhát viselő csontváz-kísértetek, igen veszedelmesek, célkö-vetős energia-golyókkal támadnak.

Wrath: az overlord kísértetek kisebb csatlósaí. Kisebbség, de majdnem olyan halálosak.

Örök: ők a múltból érkeztek Quake ördögi tervét végrehajtani. A fáraókhöz hason-latos külsejű félisten harcosok nem kis problémát fognak jelenteni.

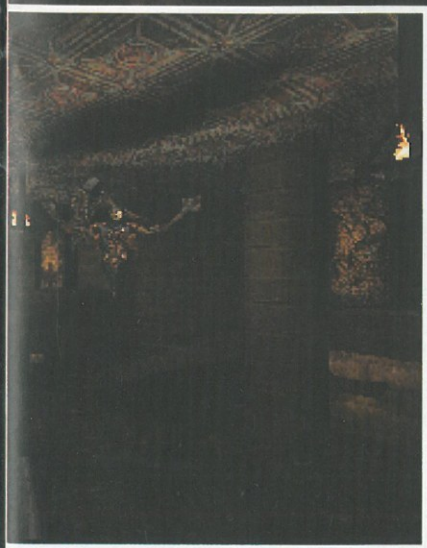
A végső főgonosz: a főellenség ezúttal nem más, mint egy tüzet okádó félelmetes sárkány.

#### Egyéb újdonságok

A helyszíneken persze számtalan más vesze-delemmel kell még szembenéznünk. A csapa-dák között például fel kell készülnünk villá-mot, vagy láva lövedéket szóróra is, valamint néhol az egész terep megremeg, például ki-sebb földrengések közepette kell egy lávafo-lyam mellett egyensúlyozgatnunk. Aztán ott vannak a vér áztatta hatalmas lengő bárdok, amelyeknek már csak a látványuk is sokko-ló, vagy az idegesítő hangú körfűrészek, amelyek persze egy-kettőre cafatokra szedik a vigyázatlan játékoszt. Ezúttal is gondoltak a több játékos üzemmódot kedvelőkre, tehát most is van egy pálya, ami kizárólag erre a célra készült, sőt, újfajta csapatjátékokkal is próbálkozhatunk.

Vári Zoltán

Min-dennapi Ima Könyve" Alatta egy ima következnek, egy fo-hász Quake-hez, a Pusztu-lás Napjának az eljöveteleért. Író-dott a Quake 1215-ös Évében



#### Plazma cella:

a villám-fegyverünket ezúttal továbbfej-lesztették, ezekkel a cellákkal energia-golyókat löhetünk ki. A lövedék a célpontra föl-delődik le, nagyfokú áramütést okozva. A fegyver kiválóan alkal-mas a beláthatatlan te-rep feldritésére, hiszen ha az energia-golyó fal-ba csapódik, akkor is megpróbál átterjedni va-lami közeli élőlényre. Hatos egységeken ta-lálható.

Az új fegyvereket a régi na-ilgun, a gránátvető, vagy a villám-fegyver gombjainak újbóli lenyomásával hozhatjuk elő. Az "újbóli" persze csak arra az esetre értendő, ha már nálunk van az adott fegyver eredeti változata.

#### Az új ellenfelek

No ez az a rész, amelyben ez az epizód különösen kitűnik! Fantom kések: ezek a levegőben forgó kísér-tet kardok – többször megvágva hősünket – kellemetlen sérüléseket tudnak okozni. Elektromos Angolnák: a nevük azt hiszem min-

A végső összecsapás színhelye egy lávával teli, omladozó barlang



dent elmond, nagyobb sérüléseket tudnak okozni mint a már megszokott halak. Szobrok: kőből faragott harcosok, amik per-sze csak azért kelnek életre, hogy hő-sünket megöljék.

quake mission pack **Kiadja: Activision**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA**

P75, 16MB RAM, 2xCD, 5B

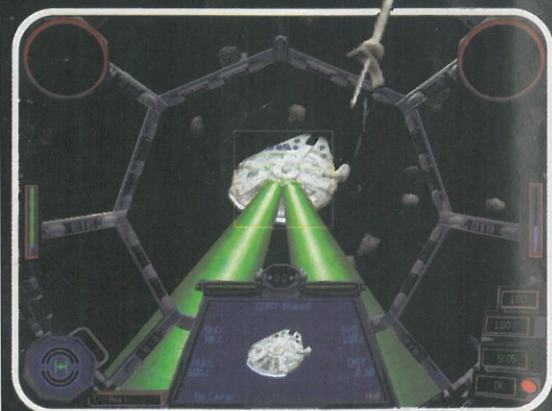
✓ Egy rakás új ellenféllel és tárggyal gyarapodott a program  
X Kicsit túl kemény

**92%**

Minden újságíró életében eljő az örömteli pillanat, mikor rádöbben: bizonyos cikkek elé teljesen fölösleges hosszú és mesterkélten bevezetőket összeizadni. A műértő olvasó csak egy pillantást



vet a játék nevére (vagy épp kiadójára), s máris tudja, hogy miről van szó. Példának okáért itt van ugye az X-Wing vs. Tie Fighter. Pont a legnagyobb Star Wars-mizéria közepén robbant be, mikoron a reklámokban szenisil jegyszédők vívnak bazi nagy Darth Vaderekkel, mert a Sith sötét lovagja összegyúrte egy kissrác poharát. Két nagyszerű játék utódja, melyek a maguk idejében hosszú hónapokig trónoltak az eladási listák felsőbb régióiban. Megjelenését olyan intenzív reklámkampány előzte meg, amit legfeljebb a Dungeon Keeper tudott felülmúlni a maga SAJÁTOS módján. Egy szó mint száz: a játék sikeréhez minden adott volt, a megszállott



Star Wars-rajongók már hónapok óta árgus szemekkel vizslatták a külhoni újságok játékelőzetéseit. Most végre-alahára megérkezett a nagy Ő.

Egy dologra minden esetben fenemód kíváncsi voltam, mikor végre megkaparintottam a vágy eme titokzatos tárgyát: vajh' tudtak-e a Lucasartsos fiúk valami lényegeset újítani a Tie Fighterhez képest.

Hát erre a kérdésre igen hamar választ kaptam: tudtak. Az első, s egyértelműen pozitív változás az elképesztően szép grafika. Hát ilyen engine-hez PC-n még nem volt szerencsém. Ezen a témán kár is lenne hosszasan rágódní, hisz elég mindenkinek egy pillantást vetnie a mellékelt képekre, amelyek magukért beszélnek: az X-Wing vs. Tie Fighter ünnep a szemnek. A második, a maga módján szintén korszakalkotó újítást illetően már kevesebb

okom van tömjénfelhőket eregetni. A program szinte teljes egészében a több játékos vívta, monumentális csatákra épül. Ez annyit tesz, hogy a játék IGAZI erényei csak akkor villanak fel, ha egyszerre öt-hatan nyomulnak – még hozzá az Interneten keresztül. Ez persze nem baj, sőt... A Lucasarts a Diablo sikeréből okulva alighanem jól látta meg, hogy merre halad a világ. Az viszont már nem egy szerencsés húzás, hogy a programban egy fia új küldetés vagy hadjárat sem vár a magányos farkasokra. Engem például kissé zavar, hogy a lépten nyomon a Tie Fighterből és X-Wingből már jól ismert küldetések köszönnek vissza. Fiúk, ez azért övön aluli ütés volt! Szerintem még Nagy Testvéréknél sincs mindenkinek

profi modemje és Internet hozzáférése. A hazai helyzetet meg ne is firtassuk...

### A SARKALATOS PONT: HARDWARE IGÉNYEK

Meg kell mondanom, hogy e ponton igen kellemesen csalódtam az X-Wing vs. Tie Fighterben. Mondjuk a dobozon szereplő minimális konfiguráció kissé jóindulatúan lett megbecsülve, de egy P133-as mellett már egész fantaszti-

kus dolgokat produkál a program. Mondjuk ha minden grafikai paramétert maximumra állítunk, a P200-as már erősen ajánlott, de ennek ellenére egy rossz szavunk se lehet a szükséges konfigurációra. Illetve van egy igen komoly igény: teljes installálás mellett a játék 180 Megát foglal le a winchesterről. Részleges installálás sajna csak P133 környékén ajánlott. Ez van... Amúgy a játék igazából leginkább jójjal hajlandó üzemelni, ami engem spe-

ciel ugyancsak meglepett. Elvégre a Tie Fightert annak idején egérrrel játszottam végig.

### HOGY MI VÁLTOZOTT A TIE FIGHTER ÓTA?

Ami az irányítást és magát a játékmenetet illeti: szinte semmi. Illetve egész pontosan semmi. A Tie Fighter jól bevált kezelési rendszerét Istennek hála nem macerálták a programozók, így az megmaradt olyannak, amilyen mindig is volt – tökéletesnek. Magára az irányításra nem is térek ki túl részletesen, erről az 1994/9-es számban már olvashattatok egy ugyancsak részletes ismertetőt. A játék hangulata az, ami alaposan megváltozott, hiszen az elődökben egy többé-kevésbé lineáris történet dominált, fix hadjáratokkal és küldetésekkel. Az X-Wing vs. Tie Fighter esetében viszont a nagy betűs lé... akarom mondani úrbéli harc dominál. Fő célunk a játék során az lesz, hogy újabb és újabb ellenfelek legyőzésével növeljük rangunkat és presztízsünket, amit egy bizonyos szinten túl már csak emberi ellenfelek legyőzésével tudunk gyarapítani. A szólvó küldetéseket, melyeket a gép ellenében játszhatunk le, érzésem szerint csak gyakorlásnak szánták a játék készítői. Ez így első pillantásra ropant primitív és unalmas dolognak tűnhet, de biztos állíthatom: ha megvan az a nyavalyás modem és internet-hozzáférés, még a legkritikusabb játékos is el fog olnadni a gyönyörtől. Amikor nyolc rutinos Tie-veterán gyepálja egymást egy hatalmas úrcsata közepén csípős üzeneteket küldözgetve egymásnak, hát az maga a gyönyör!



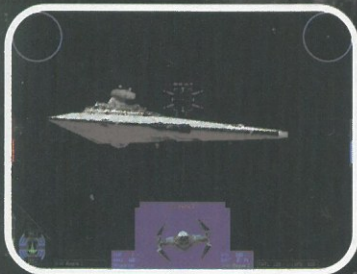
Azt viszont nem árt figyelembe venni, hogy a több játékos üzemmód ugyancsak lestrapálja a rendszert, tehát a tökéletes élvezethez már igen combos konfiguráció szükséges (ebbe beleértendő egy 33.600-as modem is).

### BILLENTYÜZET

- + gyorsítás, azaz a hajtómű teljesítményének növelése
- lassítás
- \ hajtómű leállítás
- [ a hajtómű teljesítményét 33%-ra növeli/csökkenti
- ] a hajtómű teljesítményét 66%-ra növeli/csökkenti
- backspace a hajtómű teljesítményét a maximumra növeli
- enter a hajó felveszi a célpont sebességét, főleg a lassab gépek befogásánál jön jól (hello, te kis Y-szárnyú...)
- h belépés a hiperűrbe, rugalmas elszakadáshoz ideális
- j "átugorhatunk" egy másik, a mi oldalunkon harcoló gépbe
- alt-e katapultálás
- F9 a lézérgyűk energiaszintjét módosítja
- F10 a pajzsok energiaszintjét módosítja
- Shift+F9 a pajzsok energiájának egy részét

átirányítja a lézérgyűk-hoz  
Shift+F10 a lézérgyűk energiájának egy részét átirányítja a pajzsokba  
Shift+... a lézérfegyverek MINDEN energiáját átirányítja a pajzsokba (az utolsó szalmaszál)

# STAR WARS™ X-WING VS. TIE FIGHTER™



**F8** a vonósugár energiaszintjét módosítja  
**Shift+9** elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét

**9** váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra

**Shift+0** elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét

**0** váltás a Shift+0 billentyűvel elmentett beállításokra

**s** a pajzs elosztását módosítja

**w** váltás egy másik fegyverre

**x** váltás az épp aktuális fegyver tüzelési módjai között (például itt határozhatjuk meg, hogy egyszerre egy vagy két rakétát lőjünk ki)

**a** a vonósugár ki/be kapcsolása



**c** a hajónkra kilőtt rakétákat próbálhatjuk meg ezzel a kishatósugarú védelmi fegyverrel megsemmisíteni

**o** a legközelebbi célpont kijelölése (a célpont jelen esetben olyan gépet jelöl, mely elpusztítása szükséges a küldetés sikeres végrehajtásához)

**t** célpont: a következő ellenséges gép

**y** célpont: az előző ellenséges gép

**u** célpont: a "friss hús" (tehát a legutoljára érkezett ellenséges gép)

**r** célpont: a legközelebbi ellenséges gép vagy akna

**e** célpont: a pilótánkat támadó ellenséges gép

**a** célpont: az eddigi célpontot támadó gép

**p** célpont: a legközelebbi, játékos irányította ellenséges gép (NAGYON hasznos parancs)

**Shift+p** célpont: a következő játékos irányította gép

**i** célpont: a legközelebbi felénk tartó rakéta

**F1 és F2** a szövetséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot

**F3 és F4** az ellenséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot

**,** az épp aktuális célpont különféle részeit vehetjük célba (értelemszerűen nagyobb církálók illetve űrbázisok esetében érdemes használnunk)

**Shift+F5(F6,F7)** az épp aktuális célpont elraktározása a fedélzeti számítógép memóriájában

**F5(F6,F7)** célpont előhívása a már emlegetett fedélzeti számítógépből

**z** részletes információk lekérése az aktuális célponttól

**Alt+c** törli a célpontot

**Space** fontos döntések illetve utasítások tudomásul vétele

**Tab (egyszer)** üzenet a szövetséges játékosoknak

**Tab (kétszer)** üzenet az ellenséges játékosoknak

**Tab (háromszor)** üzenet minden játékosnak

**Esc** üzenet törlése

**m** taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt az űrhajó irányítás nélkül halad

**Shift+m** taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt a számítógép irányítja az űrhajót

**h** a taktikai térkép kezeléséhez szükséges billentyűk listáját kérhetjük itt le

**g** rövid lista a küldetés során teljesítendő feladatokról

**k** az eddig elért pontszámunk

**l** lista a legutóbbi üzenetekről illetve parancsokról

**d** a hajónkat ért károsodásokat kérhetjük le ezzel az opcióval

**f** rövid tájékoztató a szövetséges gépek állapotáról

**Shift+f** rövid tájékoztató az ellenséges gépek állapotáról

**Shift+a** utasítás a kísérőknak, hogy támadja meg az épp

aktuális célpontot

**Shift+b** üzenet az utánpótlást szállító hajóknak, hogy töltsék fel a hajót

**Shift+c** utasítás a kísérőknak, hogy fedezze a hátunkat

**Shift+e** üzenet a célpontnak, hogy azonnal kezdjen kitérő manőverekre (ha ezt külön üzenni kell, már rég rossz)

**Shift+h** üzenet a célpontnak, hogy ideje visszatérni a bázisra

**Shift+i** utasítás minden kísérőknak, hogy hagyják békén az aktuális célpontot

**Shift+w** utasítás a célpontnak, hogy a következő parancsig maradjon a helyén és várjon

**Shift+g** utasítás egy várakozó célpontnak, hogy folytassa az útját

**Shift+r** helyzetjelentés lekérése

**Shift+s** erősítés kérése (sajna nem mindig jön össze)

**numerikus nyilak** forgás a pilótafülkében

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

**numerikus 0** nézőpontváltás

/ külső nézet, harci helyzetben nem túl praktikus...

**q+Space** küldetés feladása

**Alt+q+Space** kilépés a megfigyelőszobából

**Alt+p** szünet

**Alt+d** grafika finomságán állíthatunk

**Alt+b** a képernyő világosságát állíthatjuk be

**alt+i** interlace ki/be

## ÉRTÉKELŐ, VAGY AMIT AKARTOK

Egy szó mint száz, igen furcsa játék az X-Wing vs. Tie Fighter. Furcsa, mert a készítő kifejezetten hálózatra szánták – s ezt a legcsekélyebb mértékben sem próbálták álcázni. Azt mindenesetre fenntartom, hogy nagyon szerencsétlen hűzés volt a gép elleni játékot teljesen leépíteni. Ennek ellenére a program egy gyűjteményből sem hiányozhat, főleg az egészen kivételes grafikai megoldások miatt. Ami viszont a megszálott Internet és modemnyúzókat illeti,



számukra az X-Wing vs. Tie Fighter egy igazi főnyeremény. Kár is lenne tovább ragozni a dolgot: ki kell próbálni és kész. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a második CD-lemez egy kizárólag multiplayer üzemmódban működő, "lebutított" változata a játéknak. Ez annyit tesz, hogy hálóban két ember is játszhat egyetlen kópiával, ami szerény véleményem szerint igen korrekt üzletpolitika vall.

Végezetül még annyit, hogy az egyik Lucasarts vezető már célozgatott arra egy riportban, hogy a későbbiekben talán kiadnak egy kifejezetten küldetések és hadjáratokat tartalmazó kiegészítő lemezt. Reméljük a legjobbakat.

T.J.

x-wing vs the fighter

Kiadja:  
Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A kiténő engine nem változott, csak szebb látványt kapott

X Túlságosan is hálózat orientált

94%



Öszintén szólva – mivel a legnagyobb hazugságok kivétel nélkül így kezdődnek, ez pont jó lesz nyitásnak – igen-csak komálom a repülőgép szimulátorokat. Az emberiség talán legnagyobb csodája a repülés. Leszámítva persze azt, hogy akik először kutatták, azok rendszerint a gravitációt fedezték fel. A számítógépes szimulációk azonban egy kicsit a begyemben vannak: a

(mindig benéz, amikor gépfegyverroport hall), pedig az egész intro teljesen számítógépgenerált. A II. világháború talán három leghíresebb repülőgépét látjuk benne akcióban: két vadászgépet (Messerschmitt Bf-109 és P-51D Mustang), valamint a B-17 repülőerődöt. Halál reális az egész, leszámítva azt az apróságot, hogy egy '40-ben rendszerben álló Bf-109E (Adolf Galland repülőbarnok

A nyitó képernyőn egy meglehetősen eklektikus repülőtéren találjuk magunkat, ahol a légtérben levő gépeket választva indíthatunk multiplayer játékot az adott gépet meglova-golva, az M2M irányítótornyban pedig helyi modemen keresztül. Első utunk azonban mindenképpen a Setup hangárba vezet, ahol a nehézségi fokozattal beállíthatjuk a játék realizmusát (veterán pilóták már nem

künk pedig semmi más dolgunk, minthogy rendet vágjunk közéjük. A küldetésnek itt nincs különösebben meghatározott célja, mindössze annyi, hogy minél több ellenséges gépet ledurrantsunk, amíg az üzemanyag – vagy az ellenséges vadászok – engedik. Szintiszta akció az egész. Egy spéci küldetést vagy hadjáratot a Fly a Mission hangár választásával indíthatunk. A

# AIR WARRIOR

A reptér meglehetősen vegyes látványt nyújt



## BÁDOGGALAMB L

játékok legtöbbször a modern, USA-orientált fegyverrendszereket favorizálja, ráadásul ugyanazzal a technika adta lehetőséggel – következésképp manapság kicsit egysíkúvá váltak a szimulátorok. Mindegyikben ugyanazokat a típusokat repülhetjük, ugyanolyan megvalósítással és jobbra ugya-

személyi jelzésekkel) támad egy '44-es festésű B-17-et. Az Air Warrior elég tűrhető név a számítógépes szórakoztatás világában, már vagy idestova egy évtizede, egyik úttörője volt az online multiplayer légiharc szimulációknak. Rendszeresen feltu-

csak jelzett, hanem a magasságtól függő, érezhető sebességgel repülnek; Ászoknál pedig már működik az összes repülési nehézség, úgymint: nem megfelelő sebességgel végrehajtott manővernél bekövetkező átesés, dugóhúzó, pozitív illetve negatív G-túlterhelésnél jelentkező fekete illetve vöröslátás, a találatok csak közvetlen közelből fatálisak, stb.); grafikai paramétereket állíthatunk

terepasztralra clickelve válasszhatjuk ki, hogy a fentebb említett történeti időszakok közül melyik hadszíntéren és melyik féllal akarunk játszani. Ezután a táblák alatt levő Manualban megnézhetjük, hogy mely típusok repülhetők a játékban. A



kon a helyszíneken. Ülök egy poligonbigyóban, aztán innen Pestről lelövök egy gépet, ami még csak most fordult be a sarkon valahol Nepálban. Ez egy kicsit túl techno nekem – hol van itt az ember? Jobb szeretem a légszavas gépek szimulátorait, még ha sajnálatos módon jóval kevesebb is akad utamba. A gonosz TJ a múltkor gaz módon elkunyerálta tőlem a Flying Corpsot, de az Air Warrior II-nél már úgy döntöttem, nem alkuszom – most én fogok szárnyalni! (Még akkor is, ha most már muszáj lesz felinstallálnom egy Win95-öt...)

**TESSÉK BEFÁRADNI....**

A hangulatot már az intro-mozi megadja. Ezeket egyébként is szeretem: hátraudólok a kis fotelemben, lábam az ablakban, popcornot morzsolgatok, keresem az elgurult blázt – közben a monitoron meg zajlik a történet. Ez esetünkben nem túl hosszú, de valami rettenetesen jól meg van csinálva! Anyám azt hitte videózom, amikor beköröcált a szobámba

záró (felbontás 1024\*768-ig, real time renderelés, stb.); továbbá kalibrálhatjuk az irányító egységet. A játék ugyan elméletileg játszható egérral is, de ha valakinek nem feltétlenül a vérnyomásszintje emelése a cél, ez nem kimondottan ajánlott. Lehetőség szerint egy kemény, direkt szimulátorhoz készült többfunkciós joystick javasolt (pl.

Hát akkor vágjunk a dolgok sűrűjébe!



egy Thrustmaster), amit játék elején mindenképpen kalibrálni kell.

**NYEREGBE!**

Az előtérben álló Focke Wulf 190-est választva (Instant Action) rögtön ízelítőt is kaphatunk róla, hogy milyen érzés lehet online-ban játszani a hálón. Egy véletlenszerűen kiválasztott gép kabinjában találjuk magunkat, a légtér tele van ellenséges gépekkel, ne-

Ugyan nem így tanítják a vadászközpontban, de a B-17 repülőerődöket alulról is támadhatjuk



haditechnika szerelmesei itt igen kellemesen érezhetik majd magukat, mert ha nem is az összes, de a leghíresebb, egykoron nagy számban rendszerben álló típusok mindenütt megtalálhatók, rövid történeti ismertetéssel, háromnézeti képpel, műszaki jellemzőkkel, összehasonlító táblázatokkal – és természetesen az AWII-ben a típusra vonatkozó megjegyzésekkel. A slusszkulccsal akár rögtön tehetünk is egy tesztutat bármelyikkel. Érdeklenség, hogy az online játéknál nemcsak repülőgépeket, hanem földi járműveket (dzsip, légvédelmi páncélos, stb.) is választathatunk, amelyek leírása szintén megtalálható, és itt offline-ban ki is próbálhatjuk őket.

A falon függő táblákra clickelve indíthatunk egy sima küldetést (Mission) vagy egy na-

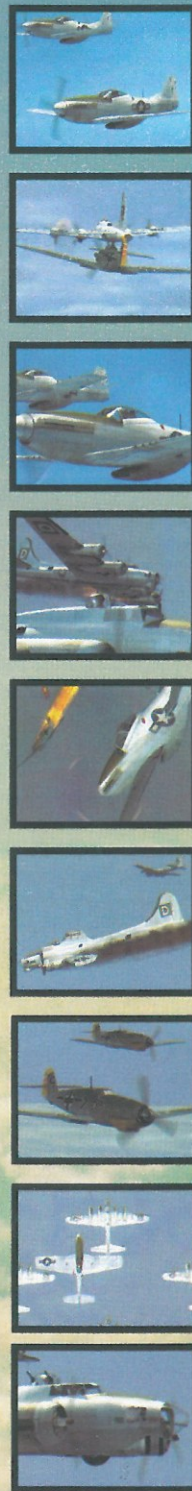


gyobb légi hadjárat egymás után következő küldetéseit (Campaign), azaz karriert. Az egyedi küldetések nem feltétlenül egy adott hadművelet részei, néhány direkt azért lett generálva, hogy minél több célpontja legyen a tisztelt játékosnak. A repülőgép típusa a küldetések időpontjától függ, tehát nyilván nem választhatunk mondjuk egy Messerschmitt 262-est az angliai légi csata idején.

szállás, kötelékbe fejlődés és navigálás: általában azonnal a dolgok sűrűjébe csöppönünk. A legfontosabb alapelv minden vadászpilóta számára természetesen az, hogy ő vegye észre először az ellenfelet – így tehát nem árt buzgón forgatni a fejünket. A pilótafülke nézeti képeit a numerikus billentyűzettel, részletességét pedig az F5-F7 billentyűkkel váltogathatjuk. Az utóbbi ugyan a leglát-



A másodpilóta gondterhelt arca talán egyéni vezetési stílusomnak köszönhető



# OR II

ványosabb, de egyben a leghaszontalanabb is, mert nem látunk rajta olyan szimpla információkat, mint mondjuk a magasság, a sebesség, a társak rádióüzenetei és hasonlók. Különösebb taktikai tanács sem a küldetésekhez, sem a hadjáratokhoz nem szükséges: ki kell pucolni az ellenfeleket a légtérből és kakukk. A küldetés addig tart, amíg sikeresen le nem lövőtjük magunkat vagy lezuhanunk – esetleg mi magunk vetünk véget neki. Az első két verziót valószínűleg mindenki önállóan is meg tudja oldani, az utóbbi parancs üzemmódban, exittal vagy a kabinból történő kiugrással lehetséges. A parancs módot az Esc lenyomásával érhetjük el, a parancsokat lásd részletesen lásd az F1 billentyűvel lehívható táblázatban.) A küldetés után a ténykedésünk eredményének megfelelő képeslapok tájékoztatnak a parancsnokság véleményét illetően.

## A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Helyszűke okából nem merültünk különösebben bele a játék kezelésébe (arra ott van a kis 150 oldalas kézikönyv), de első pozitívként rögtön meg is említeném, hogy a szimulátorokhoz képest abszolút nem bonyolult. Szintén kellemesnek ítélem, hogy a kivitelezésnél gondoltak azokra a játékosokra is, akik nem hivatásos pilótának óhajítják a játékkal kiképezni magukat: Novice fokozaton elsősorban az akció dominál – a teljesen elborult fanatikuskok pedig nyugodtan játszhatnak ászként, ha reális szimulátorra vágnak. Jó poén, hogy a bombázóknál lehet változtatni a személyzet tagjai között, továbbá az, hogy katapultálás után tovább folyik a játék: nagy ordibálással ki lehet nyitni az ejtőernyőt és lehet tovább bámszkodni (meg le is lehet lövöldözni az ejtőernyősöket, ami egyébként úriemberhez meglehetősen méltatlan eljárás).

Ha karriert játszunk, akkor természetesen a scenariótól eltérő küldetések egymás után következnek, bár opcionálisan át is lehet ugrani őket. A légi győzelmek (az egyéni és a század) összeadódnak (ha sajnálatos véletlen folytán menet közben elhaláloznánk, az sem baj, mert karakterünket "újja lehet éleszteni").

Egy küldetés elindítása után megkapjuk a taktikai eligazítást: repült típus, taktikai feladat, résztvevő gépek száma a mi oldalunkon, ki vezet az egységet (ha ez csekélységünk lenne, akkor kiadhatunk parancsokat a kötelék többi tagjának is), milyen ellenséges gépekre kell számítani, stb. Ha a küldetést elfogadjuk, akkor a térképen tanulmányozhatjuk az autopilóta által használható waypointsokat, majd a Fly gombra kattintva már indulhatunk is.

Mivel a játék alapvetően akcióorientált, rendszerint nem kell olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznunk, mint mondjuk a fel-

Már találkozhattunk más szimulátorokban is olyan lehetőséggel, hogy a küldetés egyes részeit, vagy akár teljes egészét filmre rögzíthetjük, amit a későbbiekben – akár a látószög változtatásával – visszajátszhatunk. Olyanra azonban nem nagyon emlékszem eddigi gyakorlatomból, hogy a visszajátszott filmnél hirtelen újra magunkhoz lehetett volna ragadni az irányítást, márpedig itt ilyen lehetőség is van.

Ha kritikuskok óhajtunk lenni, akkor úgy is fogalmazhatnánk, hogy sem küldetés, sem hadjárat nincs valami sok, de figyelembe véve azt az apróságot, hogy azért elég változatosak a hadszínterek, ez nem is igen lehet gond. Különösen igaz ez azért, mert a játékhoz kapunk egy mission editort is, amivel tetszés szerinti hadszíntéren, feladattal, létszámmal és géptípusokkal egyéni küldetéseket tervezhetünk, online/offline egyaránt. (Aki ilyenhez lusta, a játékot fejlesztő Kesmai site-járól letölthet magának.) Az AWII fő erőssége mindenképpen a pergő multi-player játék, akár helyben párosban, akár egy Kesmai hoston keresztül a Hálón: egész egyedi szórakozás ugyanis, amikor egy nagyobb társaság verődik össze egy kötelékbe, és mondjuk egy szabad vadászat keretében küzd egy másik társasággal. A lehetőségek itt tulajdonképpen kimeríthetetlenek, hiszen az editorral pár perc alatt olyan küldetéseket tervezhetünk, amilyenre csak kedvünk szottyan. (Szerintem ha a játékot kibővítenék némi stratégiai részekkel, akkor egyetlen játékos vagy csoport, aki csak bekukkantott Air Warriorozni egy kicsit, többet elő nem keveredne belőle, mert egyszerűen lehetlenség lenne abbahagyni).

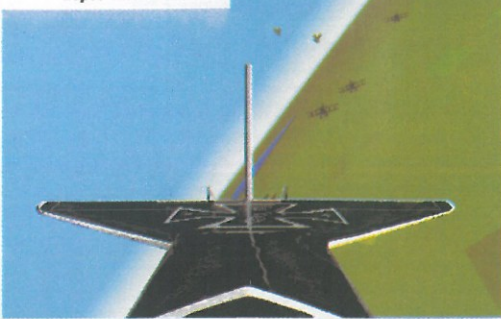
Ami nem igazán tetszett, az a kezelés és a grafika. Az odáig még rendben van, hogy csak elég profi joystickkal lehet rendesen játszani vele, de az már nem, hogy szinte minden típushoz újra kell kalibrálni. A Messerschmitt 262-höz beállított joystickkal merem beülni egy 109-esbe – hát mondjuk az ezután következő mutatványaimból kifolyólag Werner Mölders úgy fo-

roghatott a sírjában, mint holmi légszavár. Ugyan logikus, hogy egy B-17 másképpen repül, mint egy MIG-15, és ez el is fogadható, ha mindig ugyanazt a típust repültem online-ban – na de könyörgöm, ha offline-ban játszom, és minden gépet ki akarok próbálni, akkor legalább hadd mentsem el a beállításokat!

A grafikával a legfőbb gondom az volt, hogy a felbontás növelése maximum a kabin részletességén volt érzékelhető – "odakünn" nem igazán. Mivel a játékot egy elég méretes erőművön teszteltem, mindent teljesen csutkára állítottam. Hááááát... Egy Jet-fighter III után azért igen szánalmas látványt nyújt a terep – a robbanásokról meg jobb nem is beszélni.

ColBoy

Nyugaton a helyzet változatlan. Ez különösen igaz a Fokkerem nyomába szegődő rajongók népes táborára



air warrior II

Kiadja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATOSSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

486 100, 16MB RAM, SVGA, 2XCD, WIN95

✓ Akció és szimuláció egyszerre •  
leghirebb gépek bemutatása  
X A mai grafikai elvárásokhoz  
képest kicsit puritán

74%

A 16 bites konzolok az RPG-játékok egyik legkedveltebb platformjainak számítottak. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy még manapság is jelennek meg rájuk ilyen stílusú anyagok. A következő generációs gépeket ezzel szemben mintha eddig hanyagolták volna a szerepjátékok terén. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy Japánban egy csomó Sa-

turnos RPG jelent már meg, de ezeket sajnos legtöbbször nem fordítják át angolra. Az utóbbi programinséges időben tehát duplán jól jött a Dark Savior: végre egy remek kalandjáték, ami ráadásul kihasználja a Saturn 3D-s grafikáját. A teljes mértékben japán stílusban rajzolt játékban Garian, egy fejvadász szerepét kapjuk. A történet

hogy a vadászok közül hősünk lesz az egyik, aki elkíséri Bilant utolsó hajóútjára a Börtön-szigetre. A csapat azonban lebecsülte Bilan erejét, mert alighogy kifut a hajó, a szörny megszökik, és szinte a hajó teljes legénységét lemészárolja. Gariant az álmából riasztják fel a vészjelzők. Az első feladatunk az lesz, hogy eljussunk a kapitány kabinjába. Itt, a hajón nyomban ki is tapasztalhatjuk az irányítást, s

figyelmeztet. Ezeknek leginkább akkor van jelentősége, amikor fogy az idő, és ezzel lerövidíthetjük az utat. Ha egyébként elakadunk, ne essünk pánikba, hogy rossz irányba jöttünk, inkább keressünk valami kidönthető tárgyat, mint mondjuk egy rozoga, megrepedezett oszlopot, amire felkapaszkodva máris elérhetővé válik az azelőtt megközelíthetetlennek vélt hely. Mint minden RPG-ben, természetesen a Dark Saviorban is lesznek küzdelmek. Azonban a gép ekkor sem veszi el tőlünk az irányítást,



A ládákat pakolgatva "lépcsőt" építhetünk

turnos RPG jelent már meg, de ezeket sajnos legtöbbször nem fordítják át angolra. Az utóbbi programinséges időben tehát duplán jól jött a Dark Savior: végre egy remek kalandjáték, ami ráadásul kihasználja a Saturn 3D-s grafikáját. A teljes mértékben japán stílusban rajzolt játékban Garian, egy fejvadász szerepét kapjuk. A történet

# FEJVADÁSZAT A BÖRTÖNSZIGETEN



Ha nem látjuk be a terepet, nézzünk körül az L/R gombokkal

úgy kezdődik, hogy egy híres fejvadász-csapatnak sikerül foglyul ejtenie a félelmetes szörnyet, Bilant, aki képes mások testébe beköltözni. A sors úgy dönt,

néhány egyszerűbb, ládapakolgas feladattal is megbarátkozhatunk. Rögtön megfigyelhetjük az idő kiténtetett szerepét is, ugyanis attól függően, hogy milyen gyorsak vagyunk (vagyis hogy a feladat teljesítésekor mennyit mutat a sarokban megjelenő kis számláló), merőben eltérő lesz a folytatás. Szinte hihetetlen, de ezeknél a helyeknél (vagyis ahol megjelenik a számláló) három sikon folytatódhat a történet, vagyis a játékot háromszor játszhatjuk végig úgy, hogy teljesen eltérő kalandokban lesz részünk, s tulajdonképpen csak a legvégső cél lesz azonos.

Mivel sajnos csak egy oldalt tudunk a játéknak szentelni, térjünk rá máris az irányításra. Az A gomb jelenti a cselekvést, vagyis ezzel tudunk kardozni, az emberekkel beszélni, a kapcsolókat működtetni, és a ládákat pakolni. A B-vel ugrani tudunk, a C-vel pedig

bőző segítségüket, amelyeket persze nem ad ingyen. A HP-val gyógyíthatjuk magunkat, a HINT-tel tanácsokat kérhetünk, a LEVEL UP-pal magasabb szintre emelhetjük emberünk képességeit, végül az OPTIONS-szal pedig a feliratok gyorsaságát, az audio hangzást, és az ablakok színeit állíthatjuk, ez utóbbiakat természetesen ingyen.

Az Ítemet választva a tárgyainkhoz jutunk, itt kell használni például a kulcsokat is. Aztán következik az Equip., ahol a fegyvereket és a páncéltárgyakat választhatjuk ki. Egy E betű fog azoknál megjelenni, amelyek épp használatban vannak.

A könyvből már csak a Status címszó maradt hátra, ennél Jack, és az általa elfogott kreatúrák tulajdonságait vizsgálhatjuk át. A játékra jellemző, hogy egy-egy feladatnak többféle megoldása is van. Titkos átjárókat találhatunk, amikre csak egy-egy apróbb jel



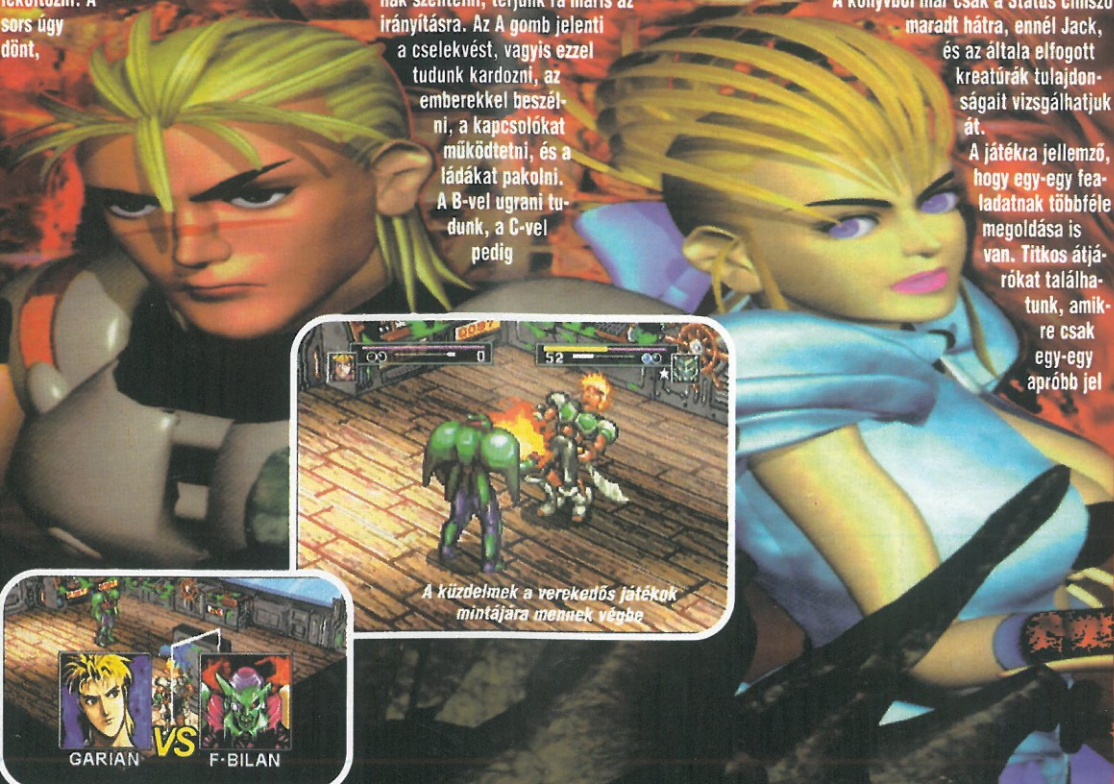
Az ivóban rosszarcú börtönőrtelésekkel haverkodhatunk

hanem meglepő módon a Street Fighterekhez hasonlóan játszódnak le a csaták. Megjelenik a küzdők arcképe, s utána indulhat a csíhi-puhi. Az életereñkön kívül láthatunk még egy másik csíkot is, ez a speciális támadásunk kijelzője. Ezt az A folyamatos nyomva tartásával tölthetjük, s ha már villog, akkor vehetjük igénybe.

Tapasztalt fejvadász lévén hősünk az ellenfeleit nem csak megölni, hanem elfogni is képes. Ennek módja a következő: amikor a döntő menetben az ellenfelünk energiája már kevés, egy "Capture Chance" felirat fogja jelezni, ha el lehet őt fogni. Ha ekkor időben tudjuk használni a speciális erőnket, az ellenfél a szolgánká válik, és így a jövőben esedékes küzdelmeknél őt is kiválaszthatjuk harcunknak. Érdemes tehát a csata vége felé úgy háromnegyedig már előre "feltankolni" a csíkot, ugyanis a felirat csak pár másodpercig marad kint!

A Dark Savior – elég csak ránézni – az utóbbi idők legkiemelkedőbb Saturn játéka, sőt, továbbmegyek: talán az eddigi legszebb grafikával megáldott RPG, amellyel valaha találkoztam. Még akkor is, ha ez a cím valószínűleg csak nagyon ideiglenes, hiszen a közeljövőben megjelenő Final Fantasy VII egészen bizonyosan túl fogja szárnyalni.

V.Z.



A küzdelmek a verakendős játékok mintájára mennek végbe



dark savior Kiadja: Sega

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

SEGA SATURN

✓ Szép 3D-s környezet • szerteágazó sztori  
X Digitalizált beszéd nem ártott volna

86%

Egy jövőben játszódó autóverseny a MegaRace mintájára, csak real time-ban. Egy mondatban így tudnám definiálni a Ubi Soft új játé-

ezek közül valamelyikkel, természetesen a cég a sima Pentium gépekkel rendelkezőket sem hagyta cserben. Már ha a minimum követelmény P120-at "sima Pentium" kategóriába lehet sorolni. Az eredmény azonban kétételenül önmagáért beszél: a Ubi Softnak sikerült megalkotnia az eddigi talán leggyorsabban futó PC-s autóversenyt: Pentiumon a játék 30 képkocka/másodperces sebességre képes,

ja a gép. 16 gyönyörű pályán állhatunk rajthoz, és nyolc áramvonalas, 21. századi gépcsdót próbálhatunk ki testközelből. Ez a szám azonban még közel sem végleges, hiszen az Internetről újabb és újabb pályákat és kocsikat hívhatunk le. Ráadásul a kocsik tulajdonságait és ke-

A színes alagutakból néha alig látni a kiutat



kát, a Podot. Futurisztikus pályák elképesztő formájú autók – ilyet már máshol is láthattunk. A program lát-szólag csupán egy a sok közül, de mégis van benne valami különleges,

be kell venni, hogy ezt a játékot végül is az MMX-technológia bemutatkozásának szánták, így ami a program előnye, az egyben a hátránya is: maxi-

# AZ ADRENALIN SZINT NÖVELÉSÉHEZ!

hiszen nemrégiben feliratkozott a minden idők 10 legtöbb-ször lehívott Netes játékaik közé. A program megjelenését követő öt nap alatt több mint 100.000-en tettek látogatást a Ubi Soft webstején, vagyis volt forgalom bőven!



A tesztpályán nincsenek zavaró ellenfelek, az egész egy nagy aréna

zelhetőségüket egyedileg, ízlésünk szerint állíthatjuk, ennek kipróbálására pedig még külön van egy teszt-

mális látványt nyújt, de azon kívül nem sok mást. Hatalmas pályákon száguldozhatunk az unalomig, de például nem lehetünk ki senkit, nem babrálhatunk ki az ellenféllel. Persze ha nyolcan játszunk egy-



pálya is. Ha egyedül fogunk neki a játéknak, természetesen kipróbálhatjuk mind a 16 pályát különálló

más ellen az más, de a computer irányította versenyzők ellen hamar ráunhatunk a játékra. Főként ha elárlom, hogy a bajnokság megnyeréséért mindössze egy tükör mód lesz a jutalmunk. Aztán a grafika színességét meg néhol már túlzásba vitték. Sok helyen belekáprázik a szemünk, hogy felfedezzük, melyik irányba kéne fordulni. Szép játék a Pod, de szerintem egy játék nem attól lesz jó, ha minél több szín van egyszerre a képernyőn.

V.Z.

## A LEGÚJABB TECHNIKA LEGÚJABB CSODÁJA

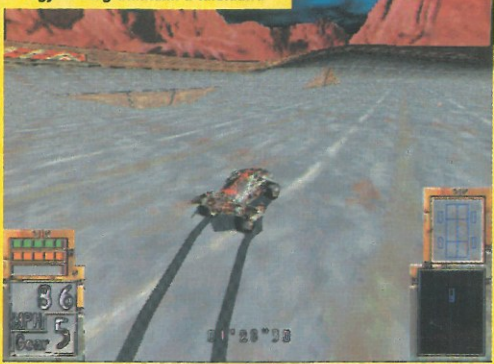
Az örületre a magyarázat azonban meglehetősen egyszerű: a program bizonyos fokig egy úrt tölt be, mivel úttörőként használja a vadonatúj MMX-technológiát, és támogatja az egyre nagyobb körben elterjedő 3Dfx kártyákat is. Persze azt figyelembe véve, hogy manapság a PC-seknek mindössze alig 2-3%-a ha rendelkezik

míg egy 3D-s kártyával rendelkező gépnél ez az érték felkúszhat egészen 80fps-ig. A grafika mindezeknek köszönhetően ráadásul szuper! A féknyomok mindenütt ottmaradnak, az autókön frankón látni, ahogy a különböző fények mellett elhaladnak, a megcsúszó gumi füstölög, stb. Ezernyi neonfényvel megvilágított ipa-

A megcsúszó gumik csíkokat festenek az aszfaltra



Íme egy elágazás: ha gyorsak vagyunk, egyből átugrathatunk a túlfoldalra



ri gyárvárosok sztrádaín repeshetünk, vagy épp idegen világok fura teremtményei közt tehetünk egy-egy kört. Nem véletlenül említettem egyébként a MegaRace-t, hiszen megközelítőleg itt is ugyanaz a látvány, azzal a szerény különbséggel, hogy itt nem előre le-tárolt animációról van szó, hanem a terepet valós időben generál-

futamokon, de persze benevezhetünk bajnokságokra is. Saját magunk is szervezhetünk bajnokságot a számunkra szimpatikus pályákkal. Nos, az eddig felsoroltak sem hangzottak rosszul, de természetesen legjobb a multiplayer mód. Az Interneten keresztül akár nyolcan, két gépet linkelve pedig az osztott képernyős két-játékos módnak köszönhetően maximum négyen állhatunk neki Podozni.

### TÚL SZÉP?

Ha a Podról valami summás véleményét akarunk alkotni, azt figyelem-

**Kiadja:**  
Ubi Soft

**pod**

**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**

PI20, 16MB RAM, 5UGA, 2xCD, WIN95

✓ Gyönyörű és gyors grafika  
X Hosszú távon egyedül játszva  
egy kicsit unalmas

73%

A történelem legendás, olykor titokzatos eseményeit előszeretettel dolgozzák fel újra és újra, legyen az regény, forgatókönyv vagy akár interaktív kalandjáték. Olvashattunk, illetve játszhattunk az elsüllyedt földrészről, Atlantiszról szóló történeteket, és most itt van az alig 85 éve történt, titkok és rejtélyek övezte tragédia, a Titanic pusztulása. Valahol, az agyam egyik rejtett tekervényében feldegengett valami egy Titanicos játékról: még C-64-en találkoztam egy 3D-s programmal, melyben egy tengeralattjárót kellett irányítani a Titanic roncsai között, s közben összeszedgetni ezt-azt. Akkor egészen komoly játéknak számított, bár nem értettem mit keresett egy hatalmas fej káposzta az egyik szobában. Erre speciel a mostani feldolgozásból sem kaptam választ, de a GTE Inc. játékaival végre bebarangolhatom az egész szellemhajót – még elsüllyedése előtti állapotában. A Titanic – Adventure out of time egy kis időutazásra invitálja az embert. Nem a történelem előtti időkbe, csupán 1912-be, amikor a az akkori technika csúcspontjának, az elsüllyeszthetetlennek és a leggyorsabbnak kikiáltott luxushajó, a Titanic katasztrófája bekövetkezett. Valószínűleg nem következett volna be a tragédia, ha nem hajszolták volna a rossz látási viszonyok ellenére is maximális sebességgel a leg-

den zegét-zugát, megismerkedhet a hajón utazó társasággal, a felső tízezer krémjével. Erre a program készítői is gondoltak, ugyanis a játék indításakor választani lehet: Game, azaz éles játékba kezdünk vagy a Tour pontot választjuk, ahol kedvünkre bebarangolhatjuk a hajót, beszélgethetünk emberekkel.

Az irányítás nem különösebben bonyolult: a hajón a nyílógombokkal lehet mozogni, a kurzor mozgatása pedig az egérre hárul. A képernyő alsó részén helyezkedik el a kezelőpult, ahol a bal oldalon az éppen aktuális tárgy látható, középen pedig egy mentőőv (erre kattintva lehet belépni a szokásos save/load stb. pontokat tartalmazó menübe). Szintén középen helyezkedik el a hajó térképe, aminek segítségével gyorsabban navigálhatunk a fedélzeten, valamint egy óra és a táskánk, amibe a tárgyak kerülnek. Az időnek, bár nem döntő, de azért fontos szerepe van a játékban – olykor figyelni kell rá, esetleg versenyt kell futni vele.

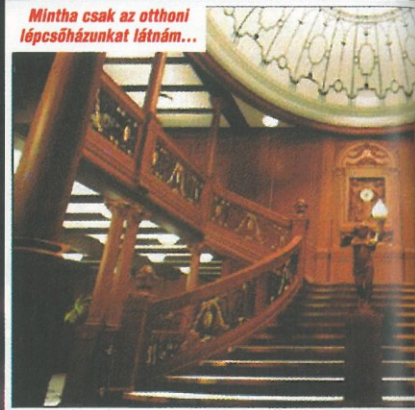
A program felépítése némileg eltér a szokásos lineáris játékmennétől, a szereplők szabadabban mozoghatnak, mint egy átlagos kalandjátékban, így sokszor előfordul, hogy apró eltérésekkel találkozunk a kalandor a következő nekifutásnál. Persze a fő események állandóak, csak a "mellékvágányok" térnek el olykor-olykor. Ez persze egyben azt is jelenti, hogy 100%-os leírás

# TITANIC

társaság, akikkel válthatunk néhány szót. Az utasok minden szavára jól figyeljünk oda – sokszor értékes információkkal szolgálhatnak. Ha esetleg nem hallottunk jól valakit, kattintsunk még egyszer a szereplő fejére. Mielőtt belevágnék a közepébe, felhívnam a figyelmet három szereplőre, aiktől fontos információkat lehet nyerni a hajóról és az utasokról. Tehát a kulcsfigurák: a liftkezelő, a poggyásmegőrző (purser) és az inas (stewart). Ajánlatos felkeresni őket!

Mint említettem, a történet Londonban kezdődik 1942-ben. Nézzünk körül a szobában, s ha minden személyes holminkat átböngészünk, jön a légitriadó, s egy robba-

Mintha csak az otthoni lépcsőházunkat látnám...



Charles jelentőségteljesen bámul ránk

gyorsabb hajónak kijáró kék szalag elnyeréséért – bár ezt a mai napig tagadják.

A programban egy ügynököt alakítunk, aki a Titanicon utazó sznobok társaságában forog, és sikerül belekeverednie egy apróbb nyomozásba, ami maga után vonja a többi is. A történet eléggé sajátosan indul: a második világháború idején, 1942-ben egy robbanásnak köszönhetően visszapottyannak az időkben röpké 30 évet, s így adott a lehetőség, hogy megfelelő emberekkel, megfelelő időben találkozzunk, az intrikák és cselszövések sűrűjében ügyesen lavírozva, az apró "bűnügyeket" megoldva a jövő alakulásába is komolyan beleszólhatunk: (állítólag) elkerülhetjük az I. és a II. világháború kitörését is. A játék egy előre kiszámolt egészen tetszetős ray-trace környezetben játszódik. A termekben szabadon foroghatunk, mászkálhatunk. A programban bebarangolható Titanic egyébként pontos mása az eredetinek, így aki kíváncsi, hogy milyen is lehetett a pórul járt luxushajó, annak itt a soha vissza nem térő alkalom: felfedezheti annak min-

nem lehet készíteni róla, hisz előfordulhat, hogy valaki kicsit több időt tölt el ezzel-azzal, ide-oda böklészással, s nem a leírásban szereplő eseményekkel találja szembe magát. Ilyenkor nem kell meglepődni és nem érdemes az okát keresni, egyszerűen tovább kell ugrani a következő cselekvéshez, de külön utakon is lehet járni.

A hajón uralkodó hangulat meglehetősen temetői, elvégre egy sötét vasárnap éjszakán lépünk a történetek színhelyére. Hatalmas, elegáns, minden szempontból luxus termekben, kabinokban játszódik a történet, s olykor feltűnik egy-egy ember vagy

Ki lehet ez az elegáns gentleman?



násnak köszönhetően az időutazás a közelemből.

Rövidke intro, s máris a Titanic egyik kabinjában találjuk magunkat, ahol az inas keres, s átad nekünk egy celtit, melyből kiderül, hogy egy bizonyos P.P. szeretne találkozni velünk az elektromos tevénel. Ez utóbbi – mint megtudtatjuk – egy tornaszob, ami a gimnáziumban található. Faggassuk ki az inast, majd gyűjtsük be az órát a mosdó széléről és a táskát az ágyról. A táskában egy kules lapul, mellyel a nagy utazóládát nyithatjuk ki. Benne egy gramofon, melyet ha összeszerelünk, meghallgathatjuk főnökünk utasítását, miszerint valakivel találkozni kell a hajón, aki majd eligazít bennünket. Akit érdekel a játék politikai háttere, az első világháború előtti helyzet, az olvasson bele a fiókban található dossziéba. Egyébként ebben a nagy

utazóládában található egy dekódoló szerkezet is, amire még szükségünk lesz. Most már indulhatunk a találkára (ha nem találunk a helyet, a liftes fiú és az inas segítségünkre lehet). A hölgy remek feladatokkal lát el a játék folyamán: először is meg kell találnunk egy kódolt üzene-

tet és dekódolunk kell, természetesen sikerrel. Miután leléptünk, menjünk a fedélzetre, keressük meg Georgiát, akinek állítólag régi ismerősei vagyunk; a hölgy egy igen értékesnek látszó nyakláncot bíz ránk megőrzésre. (Ha a férje elvonná tőle, teljesen földönfutóvá válna.) Beszélgeszünk el vele, majd irány "wireless room", azaz a táviró. A matróz nem enged be, de ha összehaverkodunk vele, belemegy a dologba. Ehhez a következőket kell felelni neki:

"The sea appears calm"

"It's a clear night, but dark"

"What uproar?"

"You don't care for bureaucrats"

"What war was that?"

"No wonder moonless nights make you jumpy"

"Now, may I visit the wireless room?"

Bent keressük meg a kódolt üzenetet, majd irány a kabinunk. A ládából húzzuk elő a dekódolót, kössük be a vezetékeket, kapcsoljuk be a gépet, majd adjuk be az üzeneten olvasható kódszámot és írjuk be a betűket. Ha minden rendben, megkapjuk a dekódolt üzenetet. Az eredményről informáljuk P.P-t kabinjában. Nem kisebb fel-

Egy csésze kávé mellett sok érdekes dolog kiderülhet



## ADVENTURE OUT OF TIME



adatot kapunk tőle, mint egy eltulajdonított értékes könyvet visszazerezni – amelyet állítólag a 4-es számú kocszledobónál rejtettek el. P.P. kabinjával szemben van egy lejárát a hajó gyomrában, ahol a kazánkezelővel találkozunk, akinek legyünk a segítségére – próbáljuk meg beállítani a turbinát úgy, hogy a mutató a zöld zónába álljon. Ha elsőre nem sikerül (nem fog), kérjük el a kézikönyvet tőle. Először a nyomást kell növelni a kerekek elforgatásával, majd a karokat kell 1/2-es, illetve 3/4-es állásba tolni, majd óvatosan visszavenni a nyomásból. Türelemjáték. Ha sikerül a művelet, a fickó továbbenged, és a 3-as kazánházban találkozunk Vladdal, akinek ígérjük meg, hogy tájékoztatjuk barátját ittletéről. Mielőtt elmennénk, menjünk le a 4-es kocszledobóhoz, vegyük ki a panel mögül a könyvet és vigyük át az 5-ös ledobóhoz. Most keressük fel Barbicont, s a csomagot vigyük el Vladnak, majd vegyük magunkhoz a könyvet.

Számoljunk be P.P.-nek ténykedéseinkről, majd menjünk a poggyászmegőrzőkhöz (purser), akinek fel kellene adnia egy táviratot, de nem hagyhatja el a posztját. Ajánljuk fel segítségünket, s ha már itt vagyunk megkérdezhetjük, ki melyik kabinban lakik. Útban a távirá felé P.P.-vel találkozunk, aki figyelmünkbe ajánlja két úr beszélgetését, amit az "A" fedélzet hátulján hallgathatunk ki. A távirában először kapcsoljuk be a gépet, majd állítsuk a bal oldali kapcsolót Transmit állásba, majd a frekvenciaállítót tekerjük 200-ra. Most kapcsoljunk a táviróra, vegyük elő a küldendő üzenetet és írjuk be. Ertesítsük a poggyászmegőrzőt, aki elfut megmondani

## EZ CSAK A JÉGHEGY CSÜCSA?



A marcona tengeri medve féltékenyen őrködik a távirá felett

Thayernek, hogy sikerült elküldeni az üzenetet. Itt az alkalom, hogy bepillantunk a raktárbélők névsorába: a Lemke & Buechner név érdekes számunkra, akik állítólag műtárgyat szállítanak. Informáljuk erről P.P.-t.

Keressük fel a poggyászmegőrzőt ismét, aki arról panaszkodik, hogy Mr. Strauss elvesztette a mandzsettagombját. A "D" fedélzeten nézzünk körül és Siedelmannnt kérdezzük ki, hogy hol ült Strauss, majd vizsgáljuk át a székét. A mandzsettagombot vigyük el a poggyászmegőrzőhöz. Amíg elviszi az ékszeret a gazdájának, emeljük el a raktárkulcsot, majd a "D" fedélzetről menjük le a raktárhoz. A raktárban háromszor előre, majd jobbra. Bent kapcsoljuk fel az autó pilácsát, majd a fényben nyissuk fel a szemben lévő ládát. Ha minden

igaz, egy festmény lesz benne. Vegyük magunkhoz, majd keressük fel Charlest a dohányzóban, majd nézzünk be a feleségéhez, Georgiához, aki mindent összehord Sasharól, a szeretőjéről, Charlesról és másokról. A beszélgetést Charles szakítja meg, akivel a dohányzóban tovább folytathatjuk a csvegést, s megtudjuk: az igazi nyaklánc Sashanál van, aki el akarja adni. Irány Sasha szobája, amely előtt egy szelű áll. A fickó épp elmegy a csavarhúzójáért, s mi ez idő alatt kapcsoljuk le az áramot az A-14-es szobában, mire Sasha kimegy. Miután elment, kapcsoljuk vissza, s menjünk be. Bent egy matroska babát kell kinyitni (15: 5-3-2-5), s kivenni belőle a nyakéket, amit legjobb, ha leadunk megőrzésre (poggyászmegőrző).

Informáljuk P.P.-t a fejleményekről, akiknek egy üzenete van számunkra: az inas keres bennünket. A "B" fedélzet lépcsőjénél botlunk bele, s egy német úr vár ránk a squash pályán. Keressük fel, s annyit vívjunk vele, amíg el nem nyerjük a gyűrűjét. (Az hiszem át kell tennem távirati stílusra helyhiány miatt, de sebj, legalább többet törtek a fejeteket.)

A meccs után keressük fel P.P.-t, majd irány az "A" fedélzet lépcsője, s beszélgetünk el Gore-ral. Keressük fel Traskot, s mutassuk meg a gyűrűt, majd irány ismét

P.P. Keressük fel Seidelmannat a "D" fedélzeten, s ne felejtjük el felkutatni a lányt, akit említ. Ugorjunk be előbb P.P.-hez, majd a törökfürdő elektromos részébe. Vegyük fel a cetlit, mutassuk meg Trasknak, majd keressük meg a Scotland folyosón a fejszét és a kötelet a falon. Itt Jack Hackerrel találkozunk, aki átadja a cetli másik felét, amit mutassunk meg Trasknek. A párizsi kávézóban keressük meg a cigit, mutassuk meg Trasknek, majd a dohányzóban keressük fel Seidelmannat, s adjuk át neki a cigit. Irány a fedélzet, ott a mentőcsónokok melletti matrózzal beszélgetünk el. Lényeg, hogy mindig felfelé! Legfelül egy napló vár, amire másnak is fáj a foga. A csetepaté vége az lesz, hogy kiütnek, s a kabinunkban ébredünk. Innen több úton is eljuthatunk a befejezésig – ezek kibogozását rátok hagyom. Már nincs sok hátra. És még valami: ha esetleg nem sikerült a könyvet vagy a festményt megszerezni, az tényleg komoly gondot jelent...

Koronczai Gáspár

A dohányzó káros az egészségre, viszont hasznos a küldetés szempontjából



titanic

Kiadja:  
GTE Int.

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

486/66, 8MB RAM, 5VGA, 2xCD

✓ Igazán szépen rekonstruálták a Titanicot

× Kihalt, élettelen játék × nincs igazán jó, pergő sztori

71%

A Disney-féle mozdélután hozzám hasonlóan avatott szemlélői a benne hömpölygő reklámokból valószínűleg már ismerik a Hasbro nevét. Akik meg nem, azoknak javaslom a rajzfilmek gyakoribb fogyasztását, továbbá megsgógom, hogy ez a világ legnagyobb táblás társasjátégyártó cége. Mostanában van interaktív részlegük (jövőre talán lesz már cyber is), amely százezres tételben eladott, szóval jól bevált receptjeik számítógépes adaptációit kínálja a nagyérdemű PC-s társadalomnak. No, természetesen nemcsak sima átiratokról van szó, mint mondjuk a boldogult 8 bites időkben: a konverziók a modern számítógépek és az Internet adta lehetőségeknek köszönhetően csillogó új kontózt kapnak, mindamelllett hogy megmaradnak alapvetően TÁRSAS játéknak. Épp itt az ideje, hogy ezekről is ejtsünk néhány kusza sort, hiszen egyrészt kiváló JÁTEKokról van szó, továbbá viszonylag normális áron lehet hozzáférni.

Kezdjük a Hasbroskodást a Riskkel (kis hazánkban Rizikó néven ismert), ami nemcsak a cég legsikeresebb társasjátéka, de nyugodtan nevezhetjük minden számítógépes stratégiai játék atyjának is. Aki esetleg nem ismerné, annak valami képet adhat a T.J.-féle meghatározás: "Ahhh, a Risk! A játék, mellyel 10 másodperc alatt végleg magadra haragíthatod az összes barátodat..."

## A KLASSZIKUS MÓDSZER

A CD-n mindenekelőtt megtalálható a klasszikus táblás játék teljes konverziója, amelyet 2-7 játékos játszhat a választott térképen.

A klasszikus térkép a 6 kontinens (Amerika két részre van osztva) 42 tartománnyal, de kérhetjük a napóleoni háborúk korát (7 ország, 70 tartomány), Ázsiát illetve Amerikát a 18-19. század fordulóján (16/144 illetve 14/159) is. A játék megnyeréséhez három út vezet:

### Domination:

Az utolsó talpon maradó játékos nyeri a partit, tehát ki kell pucolnunk az összes konkurenciát a világból. Ha elvesztettük utolsó tartományunkat is, mi lettünk kipucolva.

**Capital:** Minden játékos – titokban – kijelöli egyik tartományát a fővárosának. Ha ezt valaki elfoglalja, akkor játékosunkat sajnálatos módon elsodorták a történelem viharai.

**Mission:** Minden játékos kap egy speciális küldetést (ki kell ejtenie egy meghatározott játékost, el kell foglalnia egy kontinent, stb.)

A kezdő tartományok felosztása a játékosok között, valamint a kezdő csapatok elhelyezése történhet manuálisan vagy véletlenszerűen, de néhány további opció segítségül variációkat is vihetünk a játékba: állandóan változó lépési sorrend, nehézségi szint (az AI ereje), felderítés (csak akkor látjuk egy tartomány tulaját, ha van vele szomszédos

tartományunk), időlimit. A Create Classic pontnál kreált különféle variációs lehetőségeket egyébként – az újbóli procedúrát elkerülendő – elmenthetjük, és a Quick Startban a későbbiekben visszahívhatjuk.

Egy játékos köre három nagyobb oszlik, amelyek sorban a következők:

**Utánpótlás:** Itt tölthetjük fel egyes tartományaink haderejét az utánpótlásként érkező csapatokkal. Az utánpótlás mennyisége három részből tevődik össze: birodalmunk mérete; az azonos színnel jelölt konti-

támadó több csapattal is támad, akkor két vagy három kockával is dobhat egyszerre (tán valamivel nagyobb az esély, hogy dob egy hatost), a védekező mindig csak egy kockát használ. Az viszont elég ciki, ha három kockával is kisebb figurákat dobunk, mert akkor egyből három csapatot veszünk. Ha a támadás sikeres, átmozgathatjuk csapatainkat új birtokunk és a kiinduló

mint az utánpótlásnál kiderült – a korszerű hadseregfejlesztés alapja. (Ezt a kifejezést most hallottam a TV Híradóban. A képen egy MIG-21 volt látható.) Még kellemesebb, ha valamelyik játékost kiejtjük a játékból (elfoglaljuk az utolsó tartományát/fővárosát), mert a nála levő kártyák hadisákmánynak minősülnek.

**Mozgatás:** Ebben a fázisban szomszédos tartományaink között átmozgat-

# RISK



Napóleon a lovassági támadást erőlteti mindkét száron



nensek/országok teljes birtoklásáért járó bonus; három azonos vagy három különböző figurát ábrázoló kártyakészlet becseseléséből szerzett bonus (a Wildcard dzsóker, bármilyen figurának felfogható).

**Támadás:** Ebben a fázisban támadhatunk meg egy saját tartományunkkal szomszédos ellenséget. Mivel győzelem esetén legalább egy csapatnak maradnia kell a kiinduló helyen is, támadni értelemszerűen csak onnan lehet, ahol legalább két csapatunk van. Aki nagyobb figurát dob, az nyerte az összecsapást, az ellenfél elveszített egy csapatot (ha csak egy volt, akkor egy füst alatt a tartományt is), egyenlő figuráknál a védekezőnél van a kedvezmény. Ha a

hely között (annyi mindenképpen megy, ahány kockát a győztes dobásnál használtunk). Egy körben természetesen többször, több tartományból is támadhatunk – a stratégia az a játékban, hogy eldöntjük, mennyit érdemes.

Ha egy körben legalább egy tartományt elfoglalunk, akkor a kör befejezése után egy új kártyával gazdagodunk, amely –

hatjuk csapatainkat, körönként egy csapatot egyszer. Értelemszerű, hogy az ellenséggel nem érintkező tartományainkból célszerű ezzel a módszerrel átírányítani marcona hadfiainkat a züröbber helyekre.

Na, ennyi volna a hagyományos Risk. Gondolom nem voltam túl épületes, de szabályismertetőt írni róla legalább olyan hálás feladat, mint mondjuk a sakkról, vagy neadjisten a "Ki nevet a végén?"-ről – ezt a játékot is játszani kell, nem pedig megmagyarázni!

## ULTIMATE RISK

A név zavaró, hiszen ez nem az a tehé, ami egy ulti bemondására mattot kap – ez a számítógép adta lehetőségekkel bővített Risk. A klasszikushoz képest eggyel növekedett a küldetések típusának száma: a területiális játékban elég a tartományoknak egy adott százalékát elfoglalni a végső győzelemhez. Opcionális plusz variáció a szövetségek alakítása (ld. később), szükséges rossz pedig a lázadók és a szerencsétlen véletlenek.

# RISK

## ZIKÓS!

táblás játékosok eddig kénytelenek voltak kacsintgatással egymás tudomására hozni, taktikusabbak a mellékhelyiségekben megtárgyalni). A haszna tökéletesen egyértelmű, ha 2-3 konkurenciával kell egyszerre huzakodni – az meg egy más kérdés, hogy a piranha-komplexus ("Tépjük szét, többen vagyunk!") alapján ilyenkor rendszerint nem nagyon szokták elfogadni az ajánlatot.

**Utánpótlás:** A birodalom méretén és a kontinens/országbonuson kívül még van egy pár jutalomember a szu-

meghalni vagy fogságba esni, aminél még nagyobb baj, hogy a tábornok elhullatva annyi csapat megy is a levesbe, amennyivel többet vezetett a terep által engedélyezetté. (Ez tök jó mondjuk egy 400 fős brigádnál...). A tábornok egy karakter, akinek ügyessége növekszik a győzelmeknél, csökken a vereségeknél. Az ügyessége határozza meg, hogy hányféle harci taktikát tud alkalmazni egy összecsapásban.

Másik új "csapat" az erőd, ami négy utánpótlási egységért vásárolható, és –

olyan taktikát, ami ellen a másik nem képes védekezni. Kiegyenlített erők/taktika esetén a csata eldöntetlenül is végződhet, ilyenkor a támadó még kétszer újra támadhat. Eldől csatánál a halottak a levesbe, a foglyok pedig a két fél gulágjaiba kerülnek, amelyek az utolsó fázisban 1-1 arányban kicserélhetnek egymással. Ha a vereség nem volt megsemmisítő, a megvert fél maradványai még mindig visszavonulhatnak.

**Mozgatás:** A normál mozgatásnál még van két plusz opció (terület feladása és a visszavonulás), amelyekről el nem tudom képzelni, hogy épeszü ember használná őket...

### SZERÉNY MEGJEGYZÉSEK

Még nem említettem, hogy a játékot a szinte már elmaradhatatlannak számító renderelt mozik tarkítják mindenütt, bár a színvonaluktól azért nem álltam neki sikongatni. A hangokról nem is szólv.

Akad pár baklövés is: a gép néha eljártszogatja azt a tréfát, hogy az egyik 26-os egységéhez hozzáadhatot és így már is 266-an vannak (a nénikédet!), továbbá csata után akkor is felkinálja a visszavonulás lehetőségét, amikor nem igazán van hova. Ilyenkor sokat segít a PC-hívők Szentháromsága. Mármint a Ctrl+Alt+Del.

Az újításoktól függően a Risk a multiplayer opció miatt csak megmarad társasjátéknak. Mondjuk elég nagy állatságnak tartom, hogy több ember csak hálózatban játszhat egymás ellen, mert egy gépen csak egy human player választható. Azt azért nem tudom, hogy gondolta a Hasbro, hogy ha kedvem támad Riskezni mondjuk a T.J.-vel (kedvem volna magamra haragítani), akkor majd mindig a hátamra kapom a gépet meg a monitort, és átcuccolok a világ másik végébe?! Csupa számítógépes ellenfél ellen Easyben még elég jól el lehet szórakozni, de Hardban és Expertben már kicsit idegesítő az állandóan hatosokat dobáló/tökéletes taktikát választó ellenfél, aki ellen kábé annyi az esélyed, mint mondjuk egy többfordulós "itt a piros-hol a piros"-partiban... Persze ha a játékot direkt munkahelyi/iskolai alkalmazásra szánták, akkor úgy rendben van a dolog.

CoVboy



perállamért (több kontinens/ország teljes uralma), egységes birodalomért (az összes tartományunk szomszédos egymással – az a kettő...), elfogott lázadókért, hadifoglyok cseréjéért. Ezek a bonusok a körben elsőnek lépő első fázisa előtt kerülnek kiosztásra, a kártyakészletért cserélhető csapatokat viszont csak a saját körben lehet letenni. Korlátozott a csapatok száma is, problémás terepen tábornok nélkül csak max. 10, simán csak max. 20 csapat lehet. Mivel ebben a játékban nagyobb létszámú utánpótlás is állhat a hához, a katona-lovas-ágyú figura választásával lehet szabályozni, hogy egy clickre 1-5-10 csapatot akarunk letenni.

Új "csapat" a tábornokok ligája, akit három csapat "árért" lehet vásárolni a birodalom méretétől függő számban. Első haszna, hogy végtelen számú csapatot képes kommandírozni. Kelletlen, hogy csatákban hajlamosak

vetett erők száma és a harci taktika határozza meg. Egy sima csapat 7, egy ügyesebb tábornok már 17 védekező és támadó taktika között választhat (alul a csillagok mutatják, hogy a taktikát milyen szintű tábornok használhatja), amelyeket a kártyához hasonlóan a telercs szélére kattintva lapozhatunk. A védekező fél taktikája akkor lehet sikeres, ha pont azt választja, ami a támadóéknak az ellenszere (például jobb szárnyon védekezik egy bal szárnyon jövő támadással szemben) – ezt majd mindenki szépen ksilabizálja magának. Egyenlő erők esetén a tábornok személye dönt, hiszen ő használhat

#### A törökök elkapták a vitéz orosz Lacey generálist



Az előbbieket független játékosként ténykednek, az utóbbiak pedig a terület típusától függő természeti csapások (sárgaláz, pestis, stb.) és a viharok blokkolta tengeri átkelők. Ha már a terület típusát említettem, akkor itt meg is állhatunk egy szóra: a problémás terep (mindegyik az, amelyik nem tök sík) befolyásolja a csapatok maximális számát, valamint ilyenről nem lehet újabb támadást indítani az adott körben.

A fázisok is bővültek. Ha a variációknál engedélyeztük, az első kör a **Szövetségek létesítése**, amikor két játékos megegyezik, hogy a következő 1-3 körben nem támadja meg egymást (ezt a

risk

Kiadja:  
Hasbro Int.

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

486DX266, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az alapjáték kiváló és a pluszok is jobbára azok  
X Nem lehet egy gépen ketten játszani • programhibák

72%

**A** mióta a nagyobb teljesítményű Pentium processzorok teljesen hétköznapivá váltak, szemlato mást PC-re is egyre több, és egyre magasabb színvonalú autós szimuláció jelenik meg. Ennek kapcsán a Rally Challenge-et tesztelve eszembe jutott egy – a magyar nyelvben állítólag hibásan elterjedt – közmondás, ami pont idevág: "A kivétel erősíti a szabályt." Nos, a Rally Challenge az a bizonyos kivétel.

poligon falat, ezeket "ráfestették" a falakat, és akkor most képzeljük azt, hogy erdőben vagyunk. Jó, hogy a Rally Championshipben is alkalmaztak hasonló megoldásokat, de ott legalább kerítésekkel, dombokkal tarkították a tájat, itt viszont megesik, hogy percekig csak ilyen egyhangú utakon haladunk. Az pedig már tényleg abszolút amatőr munkára vall, hogy az említett poligonfalak sehol sem átlátszóak, magyarul a háttérben látható felhők – akár van ott fa,

sebváltó felmondja a szolgálatot. Elhihetitek, nagyon izgalmas dolog egyben végigmenni a pályán. Baklövés baklövés hátán: ezek az elromló autók úgy kellek nekünk, mint púp a hátunkra. Elég lett volna, ha megmaradnak a horpadásoknál a kasztnin, meg a fényezés elkoszolódnánál. Igazság szerint én mondjuk ez utóbbit se hiányoltam volna, mert ez meg úgy néz ki, mintha a felvert porfelhő véletlenül kint maradt volna a képernyőn.

neten keresztül mások ellen is próbára tehetjük, egy játékos módnál pedig a következő opciók állnak a rendelkezésünkre: indíthatunk ún. gyors menetet (Quick Race), tetszőleges pályán; arcade versenybe kezdetünk, ami szintén egy gyors futamot jelent, csak itt nem sérülnek a kocsik; fantom versenyen vehetünk részt, ahol korábban elmentett futamaink szellemképével mérhetjük össze tudásunkat; és végül természetesen bajnokságra nevezhetünk be, ahol a

rallyversenyek szabályai szerint a legjobb időeredményt kell elérnünk maximum 10 másik versenyzővel szemben. Ez utóbbi alkotja tehát a program fő vázát: ennél a módnál, ügyelnünk kell arra is, hogy karbantartsuk az autónkat, hogy mindig, minden futam után tanoljunk, stb..

# RALLY CHALLENGE

**FERJÁNCZÉKNAK NEM KIHÍVÁS!**

## JOBB MINT A RALLY CHAMPIONSHIP?

A programot a rally szimulációk új mérföldkövének szánták – legalábbis ez derül ki abból, hogy a dobozra nem szégyelltek egy olyan – állítólag független – sajtó véleményt ráírni, miszerint a termékük jobb, mint a Rally Championship. Nem tudom, talán az illető lap tesztelője lehet, hogy rossz programot kapott kézhez, vagy az is lehet, hogy egy vaskos borítékot

akár nincs – elnyíródnak ott, ahol a poligon széle végződik.

Egy impresszív ugratás egy látványos szemszögéből



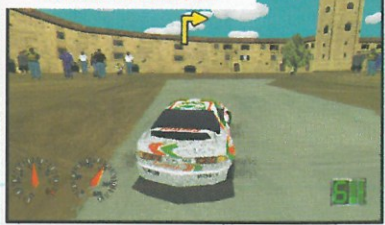
A szellemképtől nem kell megijedni, nem tudunk nekiutközni



kapott mellé – másként nem tudom elképzelni, hogyan lehet ilyen badarságot állítani. Az egyetlen hasonlóság a két program között, hogy itt is hasonló autótípusok szerepelnek, és külsőre a kocsik itt is hasonló részletességgel vannak kidolgozva. Amíg el nem kezdődik a játék, még el is hihetnénk a szlogent, ám amint betöltődik az első pálya, valami szörnyen lehangoló látvány fogad minket. A pályák tervezésével az alkotók nem strapálták agyon magukat: az út mentén két oldalt felhúzták egy-egy

Hát hol jön egy ilyen játék mondjuk a Screamer 2-höz?! Az egészben pedig a röhej, hogy ráadásul a program még lassú is. Persze levehetjük a felbontást, meg a tárgyak részletességét, de akkor már talán az is jobb, ha újra elővesszük a C64-est. (A felhők formája amúgy is a Pole Positiont juttatta eszembe.) De hogy ne csak a grafikát szapuljam, vegyük az irányítást. Borzalmas, egyszerűen nem lehet bevenni az élesebb kanyarokat. Aztán meg elengedem a gázt, mire éktelen durrogásokat hallok. Mi az? Kihagy a gyújtás? Hát miféle rally autók ezek? De feletébb "mulattató" az az esemény is, amikor néhány koccanás után a

Ez a görög falu szinte az egyetlen valamire való háttérrel



A terep – mint látható – meglehetősen egyhangú



Még szerencse, hogy be voltam kötve...

## KONKLÚZIÓ

Több szót azt hiszem felesleges is erre a játékra vesztegetni. Elképedve a fentebb említett jellemzőkön, próbáltam minél objektívebb képet alkotni a játékról, de akárhogy is próbáltam pozitívan hozzáállni a feladathoz, nem sikerült semmilyen érvet felsorakoztatnom a játék megvásárlása mellett. A végén már-már arra a megállapításra jutottam, hogy valami rossz tréfának vagyunk a részesei, de hát ahhoz meg a program egy kicsit túl drága.

V.Z.

**rally challenge** Kiadja: Roadshow

**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**

486DX4/100, 8MB RAM, 2xCD, VGA, WIN95

✓ ???  
 X Pocsék irányítás • gyenge grafika • idegesítő játékmenet

**17%**



Bizony már rég elmúlt az idő, amikor az Accolade cég neve a magas színvonalú autós szimulációkkal volt egyenlő. Már csak az "öreg rókák" emlékeznek arra, mit is jelentett egykoron az a két varázslatos szó, hogy Test Drive. A cég viszont bizonyára úgy gondolta, a patina csak jót tesz egy legendának, s most ismét előkotor-ta. Ezúttal azonban nem egy hagyományos Test Drive-játékról lesz szó, hanem – amint az "Off Road" szócscsa is mutatja – a szép sima aszfaltról göröngyösebb utakra kanyarodunk.

A világ legmenőbb 4X4-es járgányaival – köztük egy

hálózati játék lehetősége is. Az options menüben az első két ponttal a grafikai paramétereket állíthatjuk, illetve a játékképernyőn megjelenő kijelzőket kapcsolgathatjuk ki/be. A Controls-szal az irányítást tervezhetjük át a legideálisabbra, a Driver Settings-nél meg néhány könnyítő opciót találunk. A játék

helyzetekből is visszaáll az autó, a motor meg szinte soha nem erőlködik. A jeges pályák kivételével frankón lehet tövig nyomni a gázt, csak az roppant idegesítő, ha néha beszorulunk a tereptárgyak, mint például a fák közé. Ahogy ott szenvedünk, rögtön elsőből utolsók leszünk. Talán ezért

kon áthaladjunk. Érdemes tehát figyelni az ellenfeleinket, hiszen ők is a legrövidebb utat választják. Grafikailag a Test Drive Off Road sajnos nem tartozik az élvonalba. SVGA felbontásban ugyan még a rendszám is jól olvasható a kocsikon, s szinte minden csavar meg van rajzolva rajtuk, de azért hi-

# TEST DRIVE



is lett kitalálva a pánik gomb, az F12, aminek hatására visszakerülünk a leg-

ányzik, hogy a poligonok nincsenek beábránykólva, és hogy pont egy ilyen strapás autóversenyenél nem horpadnak be a kocsik. Igaz persze, hogy ütközéskor repkednek valami darabkákká, s a fényezés is koszosodik, de ez már manapság kevés. Mellesleg elég időtlen, hogy nekimegyek orral egy fának, mire a motorháztetőn lesz egy folt. A terep ezzel ellentétben nincs különösebb gond, crossversenyenél még nemigen találkoztam jobbal, legalábbis Pc-n. Csak az a kellemetlen, amikor mondjuk egy kanyarban – külső nézetből –

Land Roverrel, vagy egy Chevy Z-71-essel – állhatunk neki sarat dagasztani, szám szerint 12 pályán. Igaz, ezek közül kezdetben csupán 6 választható, de

ahogy nyerjük a bajnokságokat, úgy kapjuk a méltó jutalmunkat, azaz a pályákat. A terepviszonyok három típusra oszthatók: saras, sivatagos, és havas.

Kétféle bajnokságnak vágathatunk neki: egyrészt vegyes típusú mezőnyel (Mixed League), itt összesen hat kupát nyerhetünk el, másrészt versenyzőtályokra tagolódva (Class League), azaz ugyanolyan márkájú autók ellen, így minden egyes autótípussal elnyerhetünk egy-egy kupát. Persze ezeken kívül lehet gyakorolni is tetszőleges pályán, ezt a

Oldalsó nézetből nem a legkényelmesebb az irányítás



A belső nézetből sajnos nemigen lehet a pályát látni



A vegyes bajnokságon eltérő autótípusok vesznek részt



a magas fák eltakarják a saját autónkat, és vakon kell vezetnünk. Bár lehet, hogy ez a kis nehezítés nem is olyan nagy baj.

V.Z.

főmenü Practice Race pontjánál tehetjük meg.

Ha már a menünél tartunk, nézzük tovább az opciókat: a versenytípusok alatt a játékosok számának a meghatározása következik. Játshatunk ketten, osztott képernyővel, de megvan a modemes, illetve

minden lefutott menet után megkérdezi majd, hogy meg akarjuk-e újra nézni a futamot, majd hogy elmentse-e a visszajátszást. Ha ekkor igennel válaszolunk, a későbbiekben az itt lévő Load Replay-jel tölthetjük vissza a felvételt. Az options menü utolsó pontja a Hall of Fame, amivel a pályákon elért rekordokat nézhetjük végig.

Az Options menü után a főmenüből már csak a Load Saved Games van hátra, ezzel tölthetjük vissza a korábban kimentett állásunkat a bajnokságban.

A játék a kulcsint tekintve egy kissé hasonlít a már korábban ismertett Hardcore-ra, de ugyanez az irányításra már egyáltalán nem áll. Míg a Hardcore-nál a túlzott életszerűséget kifogásoltam, addig most pont az ellenkezőjéről beszélhetünk. Felborulni csak a legdurvább helyzetekben lehet, egészen képtelen

utolsó ellenőrzési ponthoz. Amúgy az autó irányításához jóformán csak a kurzorgombokra van szükségünk. A kézifék (jobb Ctrl) és a dűda (jobb Alt) inkább csak a teljesség kedvéért lett a játékba berakva. Kézifékre például csak néhány élesebb kanyarban lesz szükségünk, de ott sem feltétlenül. A kameranézetek közül se hiszem, hogy a hátsó, követő nézetet kívül bárki is valami mást használna, de azért az F10-zel akár oldalsó nézetet is választathatunk, vagy teljesen körbe járhatjuk az autót.

A játék legérdekesebb vonása, hogy nem muszáj a pálya nyomvonalán maradnunk. Bárhol levághatunk, ahol úgy érezzük, csak arra kell vigyáznunk, hogy az ellenőrzési ponto-

Ezért aztán érdemes volt strapálnunk magunkat



test drive off-road

Kiadja:  
Accolade

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

P90, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, SBPRD

✓ Könnyű irányítás • egyszerű kezelés  
× Túl egyszerű grafika

79%

Kicsit olyan érzés szállja meg az embert a Red Alert kiegészítő lemezek böngészésénél, mint amikor szeretne egy cipőt venni. Van mindenféle márka a piacon – Reobek, Odidos, Pama és Hike (csak hogy az ismertebbeket említsem) – de "valamiért" egyik sem az igazi. No persze nem is az anyhán okkerszínbe hajló eladót kell megkeresni minőségi vásárláskor, forduljunk inkább a márkaboltokhoz. Jelen esetre levétítve ez így hangzik: szaladjatok el a legközelebbi 576 Shopba, mert megjött a Westwoodtól a régen várt official kiegészítés, azaz a Counterstrike.

ges konvoj elpusztítása a cél, és ha ez meglóg, mert időben nem vettük észre, már meg is jelenik a sokak előtt ismert "Mission failed" felirat. Van egy olyan pálya is, ahol az összes egység nem a megszokott fegyverével tüzel, hanem valamelyik másikéval – ez némi kavarodást fog az elején okozni, de felismerhető (nagyjából) hogy mi milyen erős, ugyanis az egységek ára is megváltozik! A küldetések nem összefüggőek, bármikor választhatjuk bármelyiket, a kiegészítés felinstallálása után a főmenüben megjelenő New Missions menüpont alól. A 100 multiplayer pálya azt hiszem önmagáért beszél, aki hálózatban gyúri ezt a

inkra. A fenntartás azért helyénvaló, mert ha valakinek megvan az internetről is leszedhető rules.ini átíró (vagy kézzel szerkesztgeti át), akkor akár mikor gyárthat magának ilyen tankot, arról nem beszélve, hogy ily módon akár a gyalogos is viselheti ezt a fegyverzetet. Sajnos új videobejatsásokkal egyáltalán nem találkozunk – de ez már így volt a Command & Conquer Covert Operations nevű kiegészítő-lemezénél is. Kár értük, mert gondolom min-

beütés: arról van mindössze szó, hogy egyes trackeket normál audio CD-ben nem hallhatunk, csak a játékban hallgathatjuk meg ezeket. Hogy ez miért rejtett, azt csak a jó ég tudja – na mindegy. Végszónak elég legyen annyi, hogy kizárólag fanatikusoknak ajánljuk – de azoknak úgy, mint a legjobb Red Alert-kiegészítést – itt ugyanis kivételesen kapunk is valamit a pénzünkért.

## UTÁNCsapás

# RED ALERT

## COUNTERSTRIKE

Természetesen csak az eredeti RA CD-vel együtt működik (egész pontosan a vinci-re fel-



installált részével), úgyhogy egymagában ne vegye meg senki, "azé, me' ócsóbb". Hogy mit ígérnek a készítők? Lássuk: 16 új küldetés, több mint 100 multiplayer pálya, új egységek, 8 új audio track, valamint néhány extra nyálánság a fanatikusoknak, úgymint: Red Alert Windows Desktop Theme kiegészítés, a legfrissebb update-ek a játékhoz, beleértve a chat@Westwoodot is, valamint állítólagos "rejtett" zeneszámokat (később visszatérünk mindegyikre egy kicsit részletesebben).

Az új küldetések valóban elég változatosak, nemcsak a pályák méretét, hanem a küllemét illetően is. Találkozhatunk itt is a már jól megszokott havas és erdős pályákkal, de



Atomtöltet indul a szövetséges bázisról



...megérkezett!

helyet kapott a Red Alertben újonnan bemutatkozó épületen belüli misszió is. Szerencsére nem csak az a célunk mindenütt, hogy az összes ellenfelet kiirtsuk, mert az nem tűnik nagy varázslatnak. Sokszor csak egy ellensé-

látásra egy kaukázusi juhásznak saccoltam, mert nemcsak nagyobbat ugrik és több az életereje, mint a "hagyományos" kutyának, ráadásul kegyetlenül aprítja a gyalogosokat is! Szövetséges részről egy olyan repcsivel futathatunk össze, aki Enola Gay nevű ösét követve atombombákat hajigál a fejünkre. Van még itt Tesla tank is, de ezzel szemben kis fenntartásokkal viseltünk, ugyanis küllemében semmit nem változott, csak a Tesla coil sugarát szórja a csapata-



A szovjet gyártmányú Tesla (hífi) torony működés közben

denki szívesen megnézett volna egy pár új jelenetet.

A RA Widows desktop theme azon fanatikusok körét érinti, akik rendelkeznek a WIN95-höz a Plus! kiegészítéssel és nem ártallanak egy amúgy is ingatag rendszert teljeszetemeli kedvenc programjuk képeivel és hangjaival, hogy esetleg még a szövegszerkesztést is mókásabbá tegyék. A Westwood chat egy igen érdekes alternatíva a szextelefon vagy a viccomdó szolgáltatás helyett a szülők megvadítására vaskos telefonszámlá-



Az orosz balett éppen a Vitusról elnevezett táncot adja elő

counterstrike

Kiadja:  
Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ egy rakás új pálya • audio trackek  
X Lehetne valamivel több új egység és video

88%

kon keresztül, bár ide elkel egy kis angoltudás is (valamint nem árt, ha egy modem is beszorult a gépbe).

Az audióról: a zenék a megszokott stílusúak, semmi gond nincs velük. Ami az állítólagos "rejtett" zeneszámokat illeti, ezek megtalálásához már valóban kell némi Sherlock Holmesi

# Imperium Galactica

# Imperium Galactica

ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!

MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!  
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!

GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?

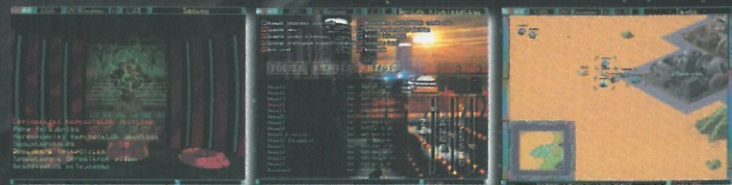
MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:

IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,  
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,  
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND  
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.

# Imperium Galactica

# Imperium Galactica

HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A  
[WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/](http://WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/) CÍMET FELTÉTLENÜL.



A 3400-as években járunk. Az emberiség évszázadokkal ez előtt elhagyta a naprendszeret és a Proxima Centauri körül egyre több új világot népesített be. A gyors terjeszkedés azonban rengeteg problémát is hordoz magában. A rivális bolygók egyre ellenségesebbé válnak és az első galaktikus háború látszólag már elkerülhetetlen. Az emberi faj megosztottságát megérezve pedig idegen fajok jelennek

akarjuk csillapítani, el kell hagynunk a hidat. A hajó kabinjában a legénység tagjaival beszélgethetünk, s húzhatunk ki belőlük néhány fontos hírt, míg kabinunkban a fedélzeti számítógép adatbázisát böngészhetjük végig.

**CSILLAGTÉRKÉP**

A csillagtérképen körzetünkben található bolygókat és űrhajókat látjuk. A színek az uralkodó fajt jelzik. Egy bolygóra rábökve alul tömör információt kapunk róla, a második kattintás pedig a bolygótérképre visz. Egy hajót kiválasztva flottánkat mozgathatjuk a csillagok között (ALT + egérgomb -

Ezt most elrontották vagy ilyenre tervezték?



A kisebb hajókon még ilyen zsúfolt az irányítópult



ányokat viszont csak a kikötőben lehet pótolni.

Egy ismeretlen bolygót nem támadhatunk meg, először egy műhold segítségével fel kell derítenünk, s csak ez után jöhetnek a telepések vagy a katonák.

ség és tüztöltés) követi. A rendőrségnek mellel az adómorál javításában is elévülhetetlen érdemei vannak. Az adókból befolyt összeghez kereskedelmi kikötőkkel és bankokkal tehetünk hozzá némi plusz bevételt. Persze az egész mit sem ér, ha

meg a birodalom határain, csak a kedvező pillanatra várva. Mi ebben a bizonytalan helyzetben hadnagyi rangban lépünk a színpadra: parancsnokunk egy kicsi, de létfontosságú körzet irányítását bizza ránk.

mozgás, CTRL + egérgomb - támadás).

**FELSZERELÉS**

Hajók felszereléséhez olyan bolygót kell keresnünk, ahol van katonai űrkikötő. Itt egyrészt kettőszthatjuk vagy egyesíthetjük flottáinkat, de vigyázzunk, mert a túl kicsi flottákkal nem megyünk semmire. A nagyobb hajókon található szabad helyekre további vagy modernebb fegyver, pajzs vagy hajtómű rakható. Az egyes újításokat csak felfedezésük után használhatjuk fel, s akkor sem minden hajón. Csata után a bővítő helyek állapotát különböző színek jelzik. Zöld a tökéletes, sárga és piros a sérült, szaggatott zöld pedig az üres részeket mutatja. A sérüléseket a legénység az űrben is automatikusan javítja, a hi-

A fontos beosztás azt jelenti, hogy el kell hagynunk családjunkat és minden időnket a parancsnoki flotta vezérhajóján kell eltöltenünk (de hogy legyen valami változatosság is a dologban, előléptetésekkor nagyobbra cseréljük alattunk ezt a hajót). Végrehajtandó feladatainkat a hídon egy monitoron keresztül kapjuk és szükség esetén innen küldhetünk üzeneteket, kérhetünk segítséget. Felettesünk az utasításokat eleinte teljesen a szánkba rágyja, de amint haladunk feljebb a ranglétrán s szerzünk egyre több tapasztalatot, úgy leszünk egyre inkább a saját ötleteinkre és döntéseinkre utalva. Érdekes, hogy saját életünket, családjunkat is az ide érkező üzenetekből, hírekből kell összeraknunk kockánként. Amennyiben információéhségünket

# Imperium

**KOLÓNIAK**

A kolóniák legfontosabb feladata a terjeszkedéshez szükséges anyagi háttér biztosítása. Ehhez pedig sok boldog és becsületesen adózó állampolgárra lesz szükségünk. A népesség folyamatos növekedéséhez elő-

bolygónk nem tudja magát megvédeni (pajzsok, erőd és védelmi fegyverek). Ha pedig minden stabilan működik, megkezdhetjük a terjeszkedést. A gyárak a hajók és fegyverek gyártásában lesznek hasznunkra, a kutatóközpontok pedig az új technológiák felfedezéséhez szükségesek. Katonai

A kis település központjában a rendőrség áll



Még sok ilyen tankot kell gyártnom

<p>ÜRHAJÓK FELSZERELÉSEK FEGYVEREK ÉPÜLETEK</p>		
<p>Lézerágyúk Nehézfegyverzet Bombák és rakéták Tankok Földi járművek</p>		
<p>Találomny neve</p> <p>RÖNNSŐ TANK</p>	<p>Rap. 905</p> <p>Rap% 100%</p> <p>Kompl. 12% 6000</p>	<p>KIVESZ</p> <p>FELSZERELÉS</p> <p>HÍD</p>
<p>KAPACITÁS: 905</p>		

szőr is elegendő lakóhelyről, élelemről és energiáról kell gondoskodnunk. Fontosságban ezt a jó közérzet (szórakozóhelyek, kórház és templom), valamint a biztonság (rendőr-

kikötőre a flották felszereléséhez lesz szükségünk. Az egyes kolóniákon minden épületből csak korlátozott számban építhetünk (s ez a szám függ a bolygó

adottságaitól, illetve eredeti tulajdonosától is). Az épületek csak akkor működnek tökéletesen, ha teljesen épek és van elegendő munkás és energia az üzemeltetéshez. Ha ezek közül bármelyik hiányzik, az épület csak részben üzemel vagy 50 százalékos káron túl teljesen leáll (ezért egy bolygó megtámadásakor először az erőműveket érdemes megsemmisíteni). A sérült épületek helyreállításához "csak" elegendő pénzre van szükségünk.

## GYÁRTÁS

Az előállítható dolgokat három nagy csoportba oszthatjuk: űrhajók, kiegészítő felszerelés és fegyverek. Ennek megfelelően három különböző gyártópust építhetünk, bolygónként és típusonként egyet-egyet. Egyszerre öt különböző eszköz termelését indíthatjuk el, s ezek között fontossági sorrendet is megadhatunk. Minden termék elkészítése pénzbe és előre meghatározott időbe kerül (de az időt a felépített gyárak számát növelve csökkenthetjük). Fontos, hogy az elkészült eszközök egy közös raktárba kerülnek és

## FÖLDI CSATA

Földi csatára csak azután kerül sor, ha a támadóknak sikerül átjutniuk a bolygót körülvevő védelmi vonalon (űrhajók, pajzsok, föld-űr lövegek) és marad a hajójukon földi harcokra alkalmas egység. A támadó hajókra csak kevés tank fér, de a védők erejét is korlátozza a bolygón levő katonai épületek száma.

A csata az egységek elhelyezésével kezdődik, s ekközben egyik fél sem látja a másikat. A harcban a támadó feladata a védő katonák és katonai épületek megsemmisítése, míg a védő csak az összes támadó egység kilövése után érezheti magát biztonságban. Az irányítást könnyíti, hogy a SHIFT + egérgombbal egyszerre több egységet is kijelölhetünk, az A lenyomása után pedig összes egységünknek egyszerre adhatunk pa-

rányítást. Csata közben egyébként célszerű túlerőre törekedni, azaz minél több egységgel támadni az ellenfél egy katonáját.

## ŰRCSATA

Az űrhajók irányítása teljesen megegyezik a tankok mozgatásával. A küzdelem itt addig tart, amíg az egyik fél megsemmisül vagy visszavonul.

Csata közben a legyengült hajókat érdemes hátrahívni, hiszen a javítás mindig olcsóbb, mint egy új hajó gyártása. Ezen túl oda kell figyelniük a hajók fegyverzetére is, mert előfordulhat, hogy kifogy a lőszer vagy szétlővük

cára sokan azért vártak hónapok óta, mert ez az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék. Pedig a programnak nem is magyar nyelv a legnagyobb vonzereje, hanem a tökéletes megvalósítás. A grafika, a hangok, az irányítás és a játékmenet mind kiemelkedő. A szerzők még arról is gondoskodtak, hogy a játék ne váljon egy idő után unalmassá. Ahogy egyre beljebb jutunk a programban, úgy jelennek meg újabb és újabb lehetőségek, s csak az ötödik szinten használ-

hatunk ki minden rendelkezésünkre álló dolgot. Emellett parancsnokunk apró küldetésekkel, például egy fertőző bolygó karanténba zárásával, a belső képek felkutatásával vagy egy fontosabb űrhajó kíséretével biz meg. Igaz, a karanténnal volt egy kis problémám is, amikor a bolygóról egyszerre 6-8 kereskedő hajó akart távozni, s ezt újra és újra megpróbálták. Néhány békésebb próbálkozás után ugyanis bemérgesedtem és szétlőttem az összes szófogatatlant, erre az ezredes lefokozott.

A program talán egyetlen negatívuma, hogy néhány színész nem tudta igazán hitelessé tenni szerepét. Erre legjobb példa az ezredes, aki miután elvesztettem az egész flottát és a szektor pénzét szállító hajót, egyszerűen csipőre tette a kezét és egy jószágos óvá néni erélyességével közölte, hogy csalódott bennem. Bár lehet, hogy ez is szándékosan került a játékba és csak fel akarták vidítani a vereségtől teljesen maga alatt lévő játékost. Szóval akit érdekelnek a stratégiai játékok, annak csak egyet tanácsolhatok: futás le a boltba, mert talán még nem fogyott el teljesen a program.

(Végezetül még megemlíteném, hogy a játék nemcsak hogy magyar nyelvű, de teljesen magyar fejlesztés is. Ha valaki esetleg angolul kíváncsi rá, a GT Interactive kiadásában bármely kaliforniai szoftverbutikban hozzájuthat.)

P.K.

# galactica

később bármelyik bolygón vagy űrhajón felhasználhatóak. Emiatt érdemes egy közös tartalmakat képezni, így egységeinket egy bolygónk megtámadásakor mindig a szükséges helyre vethatjuk be, a harc után pedig ismét visszatehetjük a közönsébe (ami azért elég logikátlan dolog). A legyártott és elavult vagy feleslegessé vált terméket a költségek töredékéért adhatjuk el.

## FEJLESZTÉS

Tudósainkat 5 fő kutatási területre állíthatjuk rá, s mindegyik ág üzéséhez külön fejlesztőközpontot kell építenünk (laboratóriumokból minden bolygón egy-egy lehet, kivéve néhány speciális égitestet, ami emiatt különleges értéket képvisel). Egy új eszköz felfedezése általában csak több tudományág együttműködésével jöhet létre, s van olyan projekt, ahol egy ágazatból is több laborra lesz szükségünk. Ezért egy kutatást csak akkor indíthatunk el, ha minden igényelt laboratórium a rendelkezésünkre áll (a képernyőn az öt szám sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia és katonai). Egy megkezdett kutatást egyébként csak a rá fordított pénz növelésével tudjuk meggyorsítani.

rancsot. A kijelölt egységet a jobb egérgombbal küldhetjük a kijelölt helyre. Emellett hasznos lehet, hogy a szóközzel megállíthatjuk a játékot

az ágyúkat, s innentől kezdve hajóink teljesen kiszolgáltatottá válnak.

## DIPLOMÁCIA

Más fajokkal való kapcsolattartásra csak a legutolsó szinten van lehetőségünk. Ekkor lehetőségeink megegyeznek a hasonló játékokból már jól ismertekkel. Szövetségeseinket egyébként rendkívül hatékonyan használhatjuk fel néhány ellenes bolygó legyengítésére. Az Imperium Galacti-



Beszélgetés a kocsmban

Az a piros hajó rosszban sántikál



**imperium galactica** Kiadja: A-Comp

**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**

486DX4100, 8MB RAM, 5VGA, 4xCD

✓ Magyar nyelvű • tökéletes megvalósítás • izgalmas  
 X A színészek teljesítménye a videóban

**91%**

Réges rég, egy messzi, messzi galaxisban... Az első Halálscsillag megsemmisülése után a Lázadók a jejes Hoth bolygón ásták be magukat. Eközben Darth Vader átkutatta szinte az egész galaxist, hogy fiát, Luke Skywalkert átállítsa az Erő Sötét Oldalára. Ekkoriban történt, hogy titkon, alattomban egy új játékos csatlakozott a képzeletbeli partihoz. A Fekete Nap nevű bünszövetkezet vezére, név szerint Xizor, a Sötét Herceg egy alávaló tervet forralt. Xizor minden igyekezetével a Császár elismerésére vágyott, át akarta venni Darth Vader szerepét az uralkodó jobb kezénél. Ha megöli Luke-ot, Vader tekintélye csorbát szenved a Császár előtt, s ezzel megragadhatná a számára kedvező alkalmat. Igen ám, csak hogy egy fiatal zsoldos beleköt a levesébe...

Mi sem természetesebb, mint hogy a LucasArts debütálása Nintendo 64-en csakis egy Star Wars-témájú játék lehetett. A Shadow of the Empire azonban minden szempontból más lett, mint az eddig megszokott Star Wars-játékok. A legfőbb különbség, hogy a gép hihetetlen képességeiből adódóan az egész játék olyan real time 3D-s grafikával készült, ami felveszi a versenyt a korábban – például a Rebel Assaultban

### CSATA A HOTHON

Dash irányítását a Hoth bolygón vehetjük át, ahol részt vesz a birodalmi AT-AT lépegetők elleni csatában. A Snowspeeder vontatókábélét a Z gombbal tudjuk kilőni, de csak akkor, ha már a lépegető lábai közelében járunk, és erre a gép figyelmeztet is minket. A többi ellenfél, vagyis a szondák és az AT-ST járórok ellen csak a lézert tudjuk használni. Sajnos – ahogy a Birodalom visszavágából már megismerhettük – a birodalmiak végül mégis elfoglalják a lázadók bázisát, így Dashnak is menekülnie kell. Az egyik dokkban ott vár rá teherhajója, a Millenium Falconhoz hasonló Outrider, csak hogy a főgenerátor megsemmisülése miatt a dokk kapuja nem nyílik. Hősünk elindul, hogy megkeresse a vészgenerátorokat, és beindítsa őket.

Egy Doom stílusú rész következik, azzal a különbséggel, hogy itt "külső" nézetek is a rendelkezésünkre állnak (például a Fade to Blackhez hasonlóan magunk előtt láthatjuk Dash-t). Az ilyen típusú pályák most sem, és a továbbiakban sem lesznek bonyolultak, hiszen a megoldás mindig lineáris, vagyis alig van egy-két rövid elágazás; szó sincs labirintusokról. A bázis folyosóin mindenütt Snow Trooperreke botlunk, az egyik teremben pedig olyan Wampákat is találhatunk ketrecbe zárva, mint amilyenek Luke-nak is meggyűlt a baja.

Az első főellenség egy AT-ST lépegető lesz, ennek a likvidálása még meglehetősen egyszerű. Mivel agyontaposni nem tud minket, nyugodtan menjünk a lábához, és lopózzunk a gép háta mögé. Ha az AT-ST pilótája nem lát minket, egy idő után leállítja a gépet, ilyenkor kell tehát megcéloznunk, és beleerzteni néhány golyót a géptestbe. (A hangárban ehhez találhatunk extra erős lövedékeket

is.) Mellesleg minden főellenségénél az a legjobb taktika, ha megkeressük a legbiztosabb helyet, és onnan a Z gombot nyomva tartva célzunk.

A harmadik pálya egy űrcsata lesz. A Hothhoz érkezett birodalmi rombolóról kirajzott Tie Fightereket, és Tie Bombereket kell leszednünk, mialatt Leebo (a robotunk) egy aszteroidamezőben navigálja a hajót. A legnagyobb veszélyt itt a Tie Bomberek zölden világító torpedói jelentik.

### KUTATÁS BOBA FETT UTÁN

A negyedik küldetés már jóval később játszódik: hősünket Leia hercegnő bérel fel, hogy segítsen Luke-nak megkeresni Boba Fettet, aki épp azon igyekszik, hogy kézbesítse a hibernált Han Solot a gengszterfőnök Jabbanak. Erre az időre tehető, amikor Xizor hozzájárul a terve megvalósításához, s Jabba fejedelméhez egy hamis parancsot juttat el, miszerint holtan kell elfogni Skywalkert. Visszatérve

# STAR WARS SHADOW

Vigyázzunk, nehogy lekéssük a vonatunkat



– megszokott rögzített képsorokkal is. Magyarul: azt a látványt, amit korábban csak a játékok intro képsorai nyújtottak, itt most maga a játék produkálja. Aztán ott vannak a zenék és a hangok. Elképesztő, hogy noha egy kártyás gépről van szó, kristálytisztá, sztereó muzsikák szólnak meg mindenütt, semmivel sem elmaradva a CD alapú gépektől. Az effektek pedig – az úrhajók hangjától kezdve a lövésekig – egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve.

A SNES-en megszokott Star Wars játékoktól eltérően itt most egy vadonatúj szereplőt fogunk irányítani: Dash Rendart, a bolygóközi csempész. (Nem véletlen tehát a régi ismerettségé Han Soloval.) Dash – Solohoz hasonlóan – pénzért csatlakozik a lázadókhoz, bár először talán maga sem sejti, mire is vállalkozott.

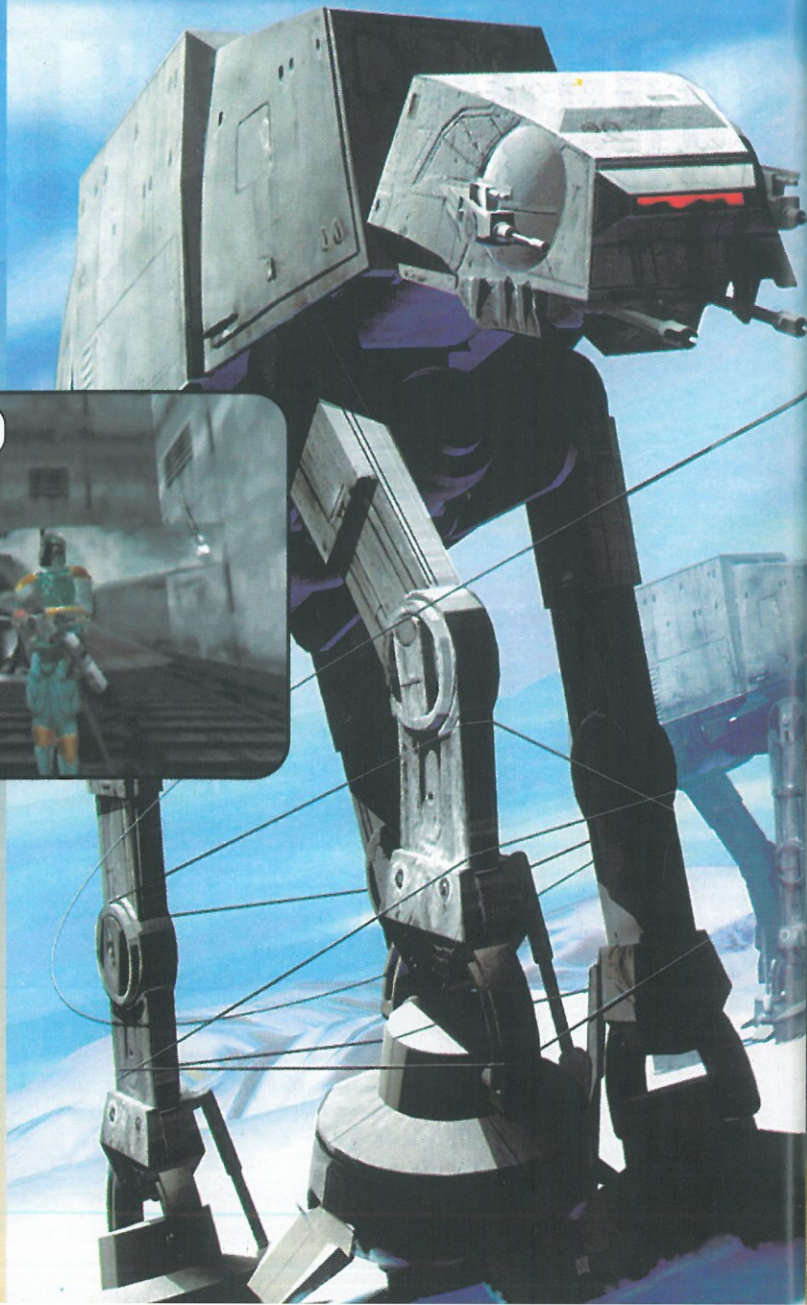
A játék különböző típusú küldetésekből áll: ahogy bonyolódik a történet, hol úrhajóval, hol gyalog kell haladnunk. Az egészben egyébként az az igazán fantasztikus, hogy a történetet jól beilleszthetjük a Star Wars-trilógia eseményeibe, és így megtudhatunk néhány olyan dolgot is, ami a filmben nem volt látható.

További pozitívum, hogy a program – a Mario 64-hez hasonlóan – elemes memóriát használ, vagyis minden sikeres küldetés után állást menthetünk, és nem kell hozzá memóriakártya.

A birodalmi teherhajóban néhány bónusz cucc vár ránk



Íme Boba Fett, és a hajója, a Slave 1



azonban hősünkhez, Dash megtudja, hogy Boba Fett összemarakodott a koncon egy rivális fejedelssel, IG-88-cal. A droid hajója megsemmisült, ezért Dash megérzése szerint az új hajó-alkatrészek után kutató fejedelst Ord Mantell városa mellett, egy roncsstelepen kell keresni.

IG-88-at majd egy kohónál találhatjuk meg, ahová vonaton juthatunk el. Itt az a lényeg, hogy mindig időben ugorjunk át a megfelelő szerelvényre. Eközben persze el kell kerülnünk az elsuhanó tereptárgyakat, illetve likvidálnunk kell az őrköket. A vaspálya végén levő gyárban IG-88 igen trükkös lesz: szinte egy-

folytában mozog, ráadásul a lövedékei szinte halálosak. A legjobb taktika ellene, ha beállunk két szemétdomb közé, és azok fedezékéből tüzelünk a néha előbukkanó robotra.

Mielőtt kinyírjuk a fejedelst, megtudjuk, hogy Boba Fett a Zhar rendszer felé vette útját, így tehát most mi is oda megyünk. Egy birodalmi holdbázisra kell behatolnunk, ahol egy egész seregnyi Storm Trooperen átverekedve magunkat a kémlelő torony computerére kell rákapcsolódnunk. Ha ez sikerül, megtudjuk, melyik hangárban kell keresnünk a fejedelst hajóját, és kapunk egy – az övéhez hasonló – jetpacket. Ezt a C gombbal tudjuk

begyűjtani, és az ugrás gombbal adhatunk neki tolóerőt. A pálya végén végül megküzdehetünk a fejedelsszel, aki az egyik legkeményebb ellenfélnek bizonyul. Húzódjunk be a hangár legalsó platformja alá, így kénytelen lesz ő leereszkedni, mert amúgy amint eltaláljuk, máris menekül. Miután megadtuk, ami jár neki, nem adja fel: a hajójával támad. Ez látszólag szinte reménytelen küz-

delem, de van egy trükkje a dolognak: mivel a fejedelst olyan közel jön hozzánk, amennyire csak tud, beállhatunk a hajó lézertárcsájának a csöve közé, és így röhögve löhetjük ki a semmirekellőt.

**A BÉRGYILKOS VADÁRSZAT**

Boba Fett végül elmenekül, mi viszont a Tatooine-en új küldetést kapunk Leia-tól. Mialatt Luke Obi-Wan Kenobi otthonába költözve a Jedivé válás útjára lép, nekünk a testőr szerepét kell ellátnunk, és le kell számolnunk Mos Eisley-ben egy motoros bandával. Ez egy gyönyörű, de könnyű pálya, csak le kell szorítgatnunk az útról az ellenteleinket. Nehézséget legfeljebb a keményebb fokozatokon játszva tapasztalhatunk, mivel akkor már jobban sériül a motor. A sűrű falnak csapódást azonban könnyen elkerülhetjük, ha használjuk a féket. A hetedik küldetésben – hogy megtudjuk kinek teljesítenek szolgálatot Jabba fejedelsszal – Dash-sel egy birodalmi teherhajó computerét kell megcsapolnunk. Az egyetlen bonyolultabb helyszín egy nagy raktár, ahol a falon lévő kapcsolókkal egy rakás ajtót nyithatunk ki, s így kell megtalálnunk a helyes utat. A főellenség ezúttal egy robot lesz, aki azonban elég lassú, így csak annyi a dolgunk, hogy meneküljünk, és tüzeljünk.

**A SÖTÉT HERCEG REJTEKHELYÉN**

A computer adatából végül fény derül Xizor cselszövésére, aki ezért foglyul ejti Leia hercegnőt. Lando, Chewie, Luke és hősünk a hercegnő kiszabadítására indul. Xizor főhadiszállásához csak a Birodalmi Város csatornáin keresztül lehet bejutni, tehát egy kis úszkálásnak nézünk elébe a szennyvízben. Mi sem természetesebb, hogy itt a főellenség egy – a filmben látotthoz hasonló – undorító, hulladékékvő Dianoga lesz. Kinyírásához az egyet-

Mos Eisley-ben néhány motoros brigantival kell leszámolnunk



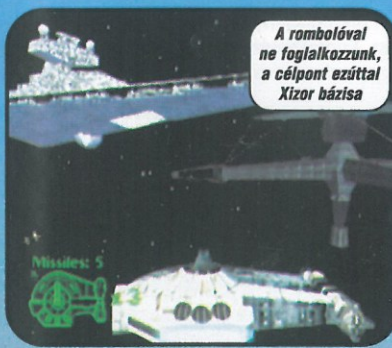
len, különálló csápon levő szemét célozzuk. A többi csáp elől a mélybe meneküljünk, cs csak akkor bukunk fel levegőért, ha már nagyon muszáj.

Xizor kastélya – az eddigiek után – már könnyű helyszínek számít. Csak a főellen-ség lesz iszonyú izmos: a hatalmas robotnak először a lábát, aztán a törzsét, s végül a fejét kell elintéznünk, magyarul három élete van. A lábát a lépegetőkhöz hasonló módon löjük ki, a többi részét pedig a szokásos módon, fedezékéből tüzelve.

Xizor ezután az úrbázisára menekül, és a befejező úrcsata jön. Először is Xizor flottáját kell meggritkítanunk. A birodalmi rombolót ne bántssuk, mert úgyis sérthetetlen, inkább a bázis ágyúit vegyük célba a hatalmas karokon. Ha mindet kilőttük, a létesítmény védtelenné válik, s a karok végétől berepülve, mind a négy oldalról proton torpedót ereszt-

ve a bázis reaktor-magjába, a levegőbe repíthetjük az egész kóceráját. Ezután már csak a menekülés van hátra, ám hogy sikerül-e Dash-nek időben kijutnia, azt csak akkor tudjuk meg, ha minimum Medium fokozaton

A rombolóval ne foglalkozunk, a célpont ezúttal Xizor bázisa



játszottunk...

Végül egy tipp: ha van kedvünk hozzá, kezdjünk neki az egésznek újra, és próbáljuk meg begyűjteni az összes Challenge pontot, ugyanis összeszedve őket – a játszott nehézségi szinttől függően – különböző extrákhoz juthatunk.

Vári Zoltán

# OF THE EMPIRE



A birodalmi hajón az álmukból riasztjuk fel a rohamosztágot



A beszélgetések ilyen állóképeken zajlanak



Leia's trying to find answers, Luke. She thinks Black Sun's spy network may provide them.

shadow of the empire Kiadja: LucasArts

**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**

N I N T E N D O 6 4

✓ Kétmű grafika • remek mozgások és hangok  
X Kissé nehézkes irányítás

87%

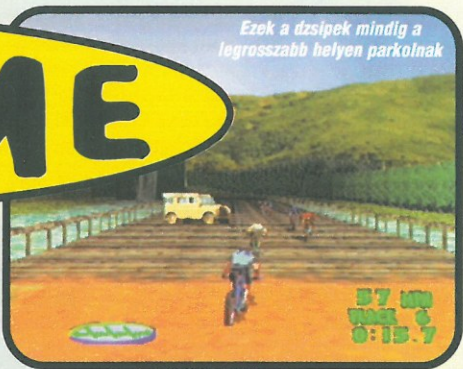
Az immár veteránnak számító PlayStationösök

Amég emlékezhetnek az ESPN Extreme Games című játékra, amiről tavaly januárban írtunk. A programmal egy örült versenyben vehettünk részt: biciklisek, görkorisok közé állhatunk, és hatalmas száguldások közepette – az öklünket sem kímélve – harcolhattuk ki magunknak az első pozíciót. A játék leginkább figyelemre méltó tulajdonsága a csodás grafika volt: San Franciscóban például átgurulhattunk a Golden Gate hídon, aztán remek erdős utakon száguldozhattunk, magyarul szépen kivitelezett, realisztikus pályákon versenyezhattunk. Ezzel szemben most a folytatásban mit kell tapasztalunk: elnagyoltan megtervezett pályák, jóformán csak a texture borítások változnak az út menti falakon. Idétlen, doboz formájú, életszerűtlen háztömbök jönnek kilométereken keresztül. A grafika tehát rosszabb lett, ráadásul sajnos nem csak az. Ezúttal például nem tehetjük meg, hogy kerékpárral gördesz-

# 2XTREME



A levegőben nem csak bénáskodni, hanem figurázni is lehet



Ezek a dűsíppek mindíg a legrosszabb helyen parkolnak

a cél: győzelem, bármi áron. Ebben azonban nem csak a többi versenyző próbál megakadályozni minket, hanem az alkalmatlankodó járókelők, vagy az afrikai szavannákon bóklászó elefántok is.

Az irányítás egyszerű: a négy akciógombbal végezhetjük el az alapvető műveleteket, vagyis gyorsíthatunk, fékezhetünk, ugrathatunk, és "gurulhatunk". Az L1-R1 gombokkal pancsolhatunk be az ellenfeleknek, végül a másik két felső gombbal pedig a felvett ikonokat használhatjuk, ugyanis az akadály-kapukon áthaladva most nem csak jutalompontokat kapunk, hanem néhol sérthetlenségre, extra erőre, magasabb ugrásra vagy extra sebességre tehetünk szert. További érdekes dolog a figurázás: mind-egyik pályán gyakran ráhajthatunk rampákra, s így ugratás közben különböző gombkombinációkkal (lásd: kézikönyv) mindenféle légi-mutatványokat vihetünk véghez. A program talán legpozitívabb jellemzője, hogy beraktak egy kétjátékos üzemmódot is, ahol osztott képernyőn folyik a verseny. Sajnos ezzel azonban már tényleg minden pozitívumot felsoroltam. Ritka az olyan játék, aminek a második része az előd közelébe se jön, de a 2Xtre-

me egy ilyen. Ha még az első részt sem ismered, akkor mindenképp inkább annak a megvásárlását javasoljuk.

kások ellen versenyezzünk, ugyanis a program a pályákhoz automatikusan társítja a sporteszközöket. Így tehát van összesen 12 pálya, amelyek négy helyszín között oszlanak meg. Los Angelesben gördeszkázhatunk, Las Vegasban görkorizhatunk, Afrikában egy bicikli nyergébe pattanhatunk, végül Japánban pedig snowboardozhatunk. A folytatásban továbbá versenyidényeken lehet indulni, tehát nincs pénzügyűjtögetés. Kilenc másik versenyzővel egyetemben állhatunk a rajtvonalhoz,

Station tulajdonosok eddig még nem játszhattak Mechwarrior játékkal, azért hasonló tapasztalatokat már szerezhettek, méghozzá a Crazy Ivannel. A legfőbb különbség a két játék között, hogy ezúttal nem csak egy egyszerű shoot'em up-ról van szó, a küldetések itt komplexebbek: például meg kell védenünk objektumokat, fel kell derítenünk a terepet. Mindezek ellenére a játékmenet szerintem egy kissé elavult: a múlt számunkban ismertetett PC-s G-Nome – ahol ki is lehet szállni a Mechekből – már jóval intelligensebb, összetettebb cselekményt tud felmutatni.

Talán kevesen tudják, de a BattleMechek, vagyis a hatalmas, ember irányította harcirobotok elsőként nem a videojátékok tervezőinek jutottak az eszébe. A Mechwarrior 2 alaptörténte – miszerint a 31. században az univerzum legnagyobb klánjai ilyen fegyverekkel vívják meg a háborúikat – eredetileg egy táblás játékhoz tartozott, ahol apró műanyag figurák személyesítették meg a robotokat. Mennyivel szórakoztatóbb azonban, ha valóban beleülhetünk ezekbe a gépekbe, és valóban ott lehetünk a csatatéren.

A Mechwarrior 2 PC változata már majdnem két éve hogy megjelent, tehát elég furcsa, hogy csak most jutott az Activision eszébe egy 32 bites konzol verzió. Ha egy átirat ennyit kérik, akkor általában mindig ugyanaz a nóta: már nem elég korszerű. Nos, az Activision programozói mindent elkövettek, hogy ezúttal ez másképp legyen: texture borításokat húztak az eredeti flat shaded poligonokból kialakított tájakra, s ezeket 20 frame/másodperces sebességgel mozgatja a gép. A küldetésekhez pedig klánonként 8-8 vadonatúj csatoltak, ezek száma tehát így összesen 48. Újdonság még, hogy vannak felvehető power-up-ok, mint például gyógyulás, láthatatlanság, stb. Amúgy a lényeg maradt a régi: választhatunk a Wolf, vagy a Jade Falcon nevű klán közül, és a cél, hogy minden hadi tudományunkat latba vetve, küldetésről küldetésre haladva klánunk vezérévé váljunk. Noha a Play-



A Mechek kidolgozása most még szebb



A bolygók felszíne azúttal texture borítást kapott

# MECHWARRIOR 2

Mellesleg a játék szerintem az eredeti PC-s verzió színvonalát sem üti meg. Igaz szebb lett, és több a küldetés, de a billentyűzet hiánya miatt a játékot túlságosan le kellett egyszerűsíteni. Alapvető hiányosság, hogy nincsenek külső né-

zetek, csak a belső HUD. Aztán nem elég, hogy kevés az irányítón a gomb, az alapbeállításnál ezek közül néhányat inaktívan hagytak, így ennél a kiosztásnál például nem tudjuk a robot testét külön forgatni. Az eseményeket meg kissé felpörgették: több akciót, ám kevesebb életszerűséget vittek a játékba, tehát nincsenek átmeneti "csendes" szakaszok. Végül – bár lehet, hogy ez izlés kérdése – nekem az se tetszett, hogy az eredeti zenét ócska thrash metálra cserélték le. Az elmondottak ellenére az eredeti változat kedvelőinek bizonyára azért ez a verzió is tetszeni fog. Az is meglehet, hogy csak én vagyok telhetetlen – talán ez már szakmai ártalom.

Vári Zoltán

**2xtreme** Kiadja: Sony

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

PLAYSTATION

✓ Kétjátékos mód • Jópofa dolog a figurázás a levegőben  
X Átlagon aluli grafika • unalmas pályák

**48%**

**mechwarrior 2** Kiadja: Activision

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

✓ Feljávított grafika  
X Külső nézetek hiányoznak

**80%**



A mikor a SNES megjelent, a gép egyik legfőbb büszkesége az ún. Mode 7 grafikai üzemmód volt. Ennek a lényege, hogy a gép hardveresen képes egy 2D-s bitmap grafikát tetszőleges irányba forgatni, kicsinyíteni, nagyítani. A Mode 7 tette lehetővé olyan immár legendássá vált Nintendo játékok megvalósítását, mint az F-Zero, a Super Mario Kart, vagy a Pilotwings. Fura módon azonban bármennyire is forradalmi újításnak számított ez a megoldás, a Nintendon kívül jőformán egy cég sem foglalkozott vele, inkább csak átvezető jelenetekhez, vagy intro képsorokhoz használták. Nos, e kis bevezető után talán mondanom sem kell, hogy ismét egy olyan játékról lesz szó, ami Mode 7 grafikát használ.

A Mohawk & Headphone Jack egy abszolút szimpla mászkálós játék lenne, ha nem lenne az a tényező, hogy a gravitáció a játékban nem csupán egy

irányba hat. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ami az egyik pillanatban plafon, az egy jókora ugrás után immár talaj – rajtunk áll, melyik nézőpontot választjuk. A pályák is ehhez mérten lettek

– állandóan napszemüveget hordanak, és Discmant hallgatnak. Csak egyetlen céljuk van az életben: jól érezni magukat a bolygójukon, így nem csoda, ha nincs semmiféle kormány vagy más államszervezet. Egy nap azonban az egyik Morf úgy határoz, ezen változtatni kell. Headslot tábornok (így nevezik az említett Morfort) robotokat kezd el gyártani, amikkel az egész világ meghódítására törekszik, és azonnal betölt a bolygón mindennemű zenét.

A feladatunk gondolom ennyiből már világos: Mohawkkal, – illetve két játékos mód esetén Headphone Jackkel – az elkobzott CD-ket kell begyűjteniünk, és a mindenütt kószáló robotokat megsemmisíteniünk. Ez utóbbit kétféle módon művelhetjük: vagy a hőseink hátán lévő tüskéket mélyesztyük beléjük, vagy felrobbanunk, amit azonban csak korlátozott számban tehetünk meg. A pályákon mindig csak akkor mehetünk tovább, ha már begyűjtöttünk megfelelő mennyiségű CD-t. Ha megvan a 100 lemez, a térképen egy piros X fogja jelölni a kijáratot, vagy pedig a föllenség helyét.

Mivel a bonusok, illetve az időnként felbukkannó Morf ikonok jelentése gondolom senkinek sem fog fejtörést okozni, befejezésül inkább néhány tanácsot adnék. Először is a pályák végi eredménytáblánál ne felejtsek el felírni a pályakódokat! Ha elakadunk, keressük a falból kilógó csővégeket, ezeket ugyanis egyfajta teleportként használhatjuk. Ha esetleg ilyet sem találunk, akkor csak egy ma-



A pályán lévő ikonokkal hőseink az ábrázolt eszközzé formálódnak át

gyarázat lehet: nem vettünk észre egy titkos folyosót. Ezeket az átjárókat arról lehet felismerni, hogy kis "ablakok" nyílnak belőlük, s így a térképen könnyen kiszűrhetők. Rögtön a második szinten muszáj is lesz megtalálniunk egy ilyen folyosót egy titkos kapcsolóhoz, ami az utat elzáró tüzeket fogja kioltani.



Az őrvényeken keresztül az itt is látható bonuspályákra jutunk

kialakítva: sokat kell filózunk, hogyan juthatunk el az egyik helyről a másikra, sokszor a szó szoros értelmében körbe kell mennünk a helyszínen. Ha nem vizsgáljuk sűrűn a térképet (Select), bizony könnyen eltévedhetünk.

A játékhöz egy elég idétlen alapsztorit agyaltak ki, ami a következőképp szól: a Buli Planétán járunk, aminek a képlékeny állagú, múmiákhoz hasonlatos lakói, a Morfok – noha se szemük, se füliük

energiánkat jelző pajzsok pedig a bal felső sarokban kaptak helyet. A másik sarokban kezdetben csupán az alap-pisztoly látható, de a játék során majd többféle fegyvert is felvehetünk mellé, mint például tripla lövedéket. Egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, ezek között az X-szel lehet váltani. Ezzel kapcsolatban egy dologra nagyon vigyázzunk: ha új típusú fegyvert veszünk fel,

lyik löszert használjuk, alaposan fontoljuk meg, hiszen egy fatönc kirobbantásához például nincs szükség célkövetős lövedékre, viszont mondjuk ott, ahol egy lifttel kell leereszkedünk ismeretlen veszélyek közé, ott annál inkább. A játékból még az időnként felbukkanó kristályoknak van kiemelt szerepük, ezek rejtik magukban az extra municiót és a plusz energiát. Hogy kiszaba-

ködtetnünk, kapcsolók segítségével a barlangok vízszintjét kell szabályoznunk, stb. A lifteken való utazáskor ne felejtsek el használni az L/R gombokat, ezekkel lehet ugyanis leblokkolni emberünket, és így helyből tüzelhetünk tetszőleges irányba.

Azt hiszem ezzel el is mondtam mindent erről a játékról. A stílus kedvelői gondolom a screenshotokra pillantva már úgyis eldön-

A Földet idegen lények inváziója fenyegeti. Az egyetlen, aki megmentheti az emberiséget Te vagy... Ismerős a történet? Valóban? Hát tény, hogy a Realm "forgatókönyvírója" nem túl eredeti ötlettel állt elő, de hát ez van, ezt kell szeretni. A játékban egy cyborgot, azaz egy emberszabású Bio-mechet kell irányítanunk négy nem csekély méretű, parallax scrollozó világban keresztül. A program grafikailag a legendás Amigás Beastre emlékezteti az embert: a szépen megrajzolt hátterek előtt misztikus lények, lángcsóvák támadnak ránk, a pályák végén meg nagyra nőtt föllenségek várják az

# REALM



A tripla lövedék határozottan pusztítja az ellent

mindig az épp lecserelni kívánt pisztoly legyen használatban. A fegyverek kisebb kapszulák formájában jelennek meg, amik gyakran csak úgy itt-ott hevernek, de megessik, hogy az ellenfelektől kell elvennünk őket. Azt, hogy hol, me-

dít-suk őket, a kristályokba kell lőnünk. Hosszúra nyújtott kalandjaink során azonban nem csupán a gyilkolás lesz az egyetlen teendők, a továbbjutáshoz lifteket kell mű-

tötték beszerznie az anyagot, másokra meg nem áll szándékomban rátukmálni.

Vári Zoltán

érkezésünket. A földi ellenállás bűvőhelyéről, egy erdősegből indulunk, majd sötét barlangokon vezet át az utunk, végül pedig még a sztratoszférán is át kell hatolnunk, hogy eljussunk az idegenek hajójára.

A játéktérben alul láthatjuk az életünk számát és a pontszámunkat, az



Ez a morcos sárkány nem egykönnyen adja be a kulcsot

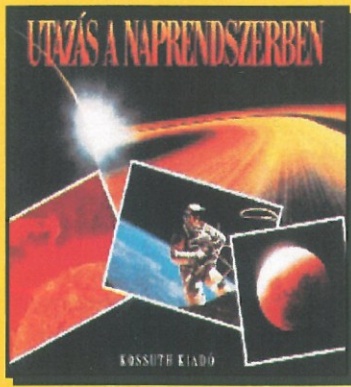
**realm** **Kiadja: Titus**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

SUPER NINTENDO

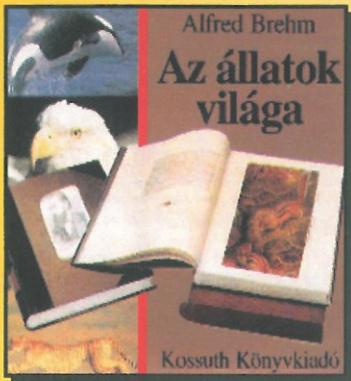
✓ Csodás grafika • ötletes feladatok • elég hosszú  
X A készítőnk a sztorival nem igen törték magukat

**82%**



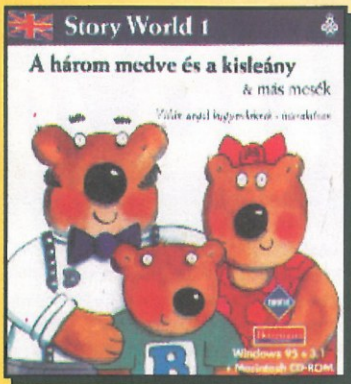
### Utazás a Naprendszerben

**ÚJDONSÁG!** Az 1996-os multimédia pályázat első díjas alkotása A Naprendszer égitestjeit mutatja be ez a színes ismeretterjesztő program. Mintegy 400 nagyszerű fotó, 15 számítógépes animáció, 6 órányi narrátor szöveg és filmfelvételek illusztrálják az utazást, melynek során Némejlátogatjuk a Napot, a Merkúrt, a Vénuszt és a többi bolygót. Narrátor kísérőnk elmagyarázza a fontos tudnivalókat és összefüggéseket. A Naprendszert felfedező tudósok és kutatók megismerésével betekintést nyerünk a **csillagászat történetébe**, mely egyidős civilizációinkkal. A szövegbe épített kereszthivatkozási rendszerrel elérhető az alapfogalmak megértését segítő **Kislexikon**. A bolygók mozgásának modelljéül számítógépes animációk ábrázolják, és a csillagászati táblázatokból megtudjuk, mikor és hol figyelhetjük meg a Naprendszer égitestjeit az éjszakai égbolton. Hangulatos zenei aláfestés kísér utunkon, miközben megismerjük a Nap családját. A különleges ismeretterjesztő program kiválóan alkalmazható az iskolai fizika, csillagászat tantervek oktatásához is.  
Magyar MPC 4999 Ft



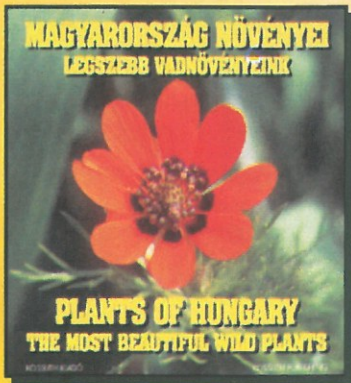
### Alfred Brehm: Az állatok világa

**3000 eladott példány!**  
A CD-ROM a múlt századi tudományosság kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX. század végének technikai nyelvére. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint **8000 oldalnyi** szöveggel, **2500 színes és fekete-fehér képpel** – 42 videófelvétellel, **32 állathanggal** és különféle **keresőfunkciókkal** kiegészítve. Alfred Brehm életművét dr. Balogh János akadémikus, a nemzetközi híru zoológus és ökológus méltatja.  
Magyar MPC 8999 Ft



### Mesevilág 1., 2.

4-4 közismert, képbén-szövegben-dalban feldolgozott **angol mesét** és a hozzájuk kapcsolódó **verseket és dalokat** tartalmazza a **gyerekek számára készült angolnyelv-tanító** kiadvány, melyet a londoni Eurotalk cég fejlesztett. A mesékhez számtalan játék csatlakozik, amelyek célja az előforduló szavak, kifejezések gyakorolása. A program könnyed használatához Bendegúz, a **18 nyelven** – köztük magyarul – tökéletesen beszélő kedves sárkány nyújt segítséget. A lemezekon található 18-18 dal, mese és vers hagyományos CD-lejátszóval is meghallgatható.  
Magyar angol MPC, hibrid 6999 Ft (lemezenként)



### Magyarország növényei Legszebb vadnövénnyek

A hazai flóra **453 legszebb vadnövénnyét** válogatták a lemezre a Gödöllői Agrártudományi Egyetem Növényzeti és Növényéleti Tanszékének szakoktatói. A fajta leírását **730 színes fénykép** illusztrálja. A kiadvány nélkülözhetetlen segítség a biológia tanításához, szemléltetéséhez az általános és középiskolák, valamint a témával hobbiszerűen foglalkozók és a botanikusok számára.  
Magyar angol MPC 4999 Ft

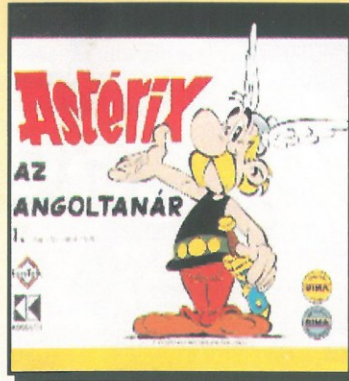


### Multigrammatika

**Öt világnyelv** (az angol, a német, a francia, a spanyol és az olasz) belső összefüggései és **nyelvtani szerkezete** tanulmányozható a program segítségével. Mód nyílik a leggyakoribb nyelvi jelenségek összehasonlítására, a szabálygyűjtemény és a példák megkönnyítik a nyelvtanulók számára a megfelelő nyelvtani formák kiválasztását, a **hangos illusztrációk** pedig a helyes kiejtés elsajátítását.  
Magyar MPC 2999 Ft

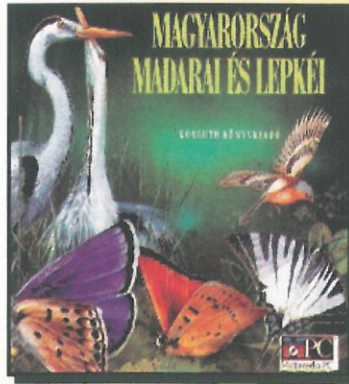
# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK MULTIMÉDIA AJÁNLATA

1389 Budapest, Pf:132.



### Asterix, az angoltanár 1., 2.

Fiataloknak és felnőtteknek egyaránt szól a mulatságos nyelvoktató program. A világhírű Asterix-történet, melyet a londoni Eurotalk álmódott CD-ROM-ra, **képpel, hanggal** teszi még változatosabbá az angoltanulást. Az **1500 szót** tartalmazó szöveg angol anyanyelvűektől hallható, mikrofon segítségével a tanuló gyakorolhatja, majd az eredetivel összehasonlíthatja kiejtését. A tanulást megkönnyítik a történet **fordítása** és a **tanári jegyzetek 18 nyelven**, köztük magyarul is. Az kvíz az anyaghoz kapcsolódó kérdéseket tesz fel, a jó eredményért oklevél jár.  
Magyar angol MPC, hibrid 7999 Ft (lemezenként)



### Magyarország madarai és lepkéi

A lemez Magyarország **170 madárfaját** és mintegy **900 lepké-faját** ismerteti a századelő magyar tudományos alapműveinek felhasználásával, dr. Balogh János akadémikus előszavával. A könnyen kezelhető, igényes grafikai programban **600 oldalnyi** szöveges leírás (melynek egy része 50 percben élőszóban is meghallgatható), **75 madár** hangja 60 percben, közel **700 színes és fekete-fehér illusztráció** és **50 színes táblakép** mutatja be a Magyarországon honos, részben már kihalt állatokat.  
Magyar MPC 5999 Ft



### Angol-magyar menedzserszótár

Az üzleti életben leggyakoribb **angol nyelvű üzleti és számítástechnikai kifejezések**, az Internet használatához nélkülözhetetlen **angol fogalmak** magyar jelentését és helyes angol kiejtését mutatja be a program, amely kinyomtatható szócikkeket és **másfél órányi hanganyagot** tartalmaz.  
Magyar MPC, hibrid 3999 Ft



### Internet Kiszótár

Az Internet legfontosabb fogalmainak gyűjteménye.  
695 Ft



# HA NEM LENNE KOCKÁS PAPIRÓD...

A következő Hasbro-játék tanulmányozásával több mint egy évtizedet foglalkoztam, tehát méltán nevezhetem magam a kérdés avatott szakértőjének. Az alapul szolgáló "kockás" játék minimális konfigurációjával egy toll és egy 'Matek' vagy 'Fizika' feliratú füzet szolgál, az utóbbi mintegy kimeríthetetlen tárházul szolgálva az új partikhoz szükséges pályáknak, melyet a leendő felhasználó egy Mission Editor (ejtsd: vonalzó) segítségével teljesen szabadon alakíthat ki. Hasbroék Battleshipnek hívják a játékot, de mi nevezzük csak Torpedónak.

küldetések már csak annyiban emlékeztetnek az eredeti játékra, hogy a flottáinkat itt is egy 10x10-es hálón helyezhetjük el – a többi már egy modern tengerészeti hadviselést szimuláló stratégiai játék képét ölti magára, ráadásul az aktuális trendnek megfelelően nem körökre osztva, hanem real time-ban.

Az utóbbi három gyakorló küldetést mindenképpen érdemes sorban végigjátszani, mert ezek fokozatosan ismertetnek meg a játék irányításával. A Clash at Sea-ben a feladat egy flottával eltaka-

vegyíthetők a felszíni egységekkel, csak önálló flottát képezhetnek.

Lehetőség szerint érdemes az erőket nem túlzóan koncentrálni, azaz ha lehetőség van rá, több flottát is felállítani. Flottának számít egy magányos romboló is, ami felderítésben lesz nagyszerű: ha egy flottánk egy ellenséges flottával szomszédos szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következésképp egy távolabb levő

tünk földi és légi célpontokra (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazarepennnek az anyahajóra.

Set Way Points: Ezzel lehet mozgatni a flottát egy adott útvonalon. Menüjének első pontjával töröljük az útvonalat (a flotta megáll), a másodikkal pedig visszatérünk a játékhoz.

# BATTLESHIP

A szabályok ismeretétől eltekintően, egyrészt a szokásos helyhiány, másrészt az elképesztő bonyolultság miatt.

**Ez érdekes. Megvertem a számítógépet?**

## Mission Completed

Elég időtlenül nézett volna ki, ha valaki komolyan egy sima torpedóval akart volna kiállni a '97-es év PC-s játékaéára. Még akkor is, ha azt a 'Mindent a látványért'-mozgalom jegyében minden földi jóval feldiszfittették: a különböző méretű hajók modern haditengerészeti egységek képét öltötték magukra, ágyúlovésektől és rakétasivartól dübörögnek a hangszórók, füstölög a kockás lap (a mai napig nem tudtam megtanulni, hogy az négyzetháló), miközben a háttérben egy rakásnyi, elég jó minőségű renderrel full screen mozi mutatja az aktuális eseményt.

Na nem. A dolog nagyon csini, de a sima torpedó csak a négy részből álló gyakorlóssorozat első darabja: egy 10x10-es szektorban kell elhelyeznünk minden hajótípusból egy-egy darabot, aztán után a szokásos "bénégylátal-süllyedt"-módszer alapján zajlik a történet – aki előbb elveszti az összes hajóját, az veszett. Itt máris van két elég nagy marhaság: nemhogy a csúcsával, de egymással szomszédos négyzetekbe is lehet hajót tenni, és csak vízszintesen állhatnak.

A többi gyakorló rész, a World Domination és a

ritáni az ellenfél négy flottáját; az Air Superiority tanít a különféle (felszíni, víz alatti és légi) haditengerészeti egységek kombinált irányítására; a Capture the Islands pedig mindezekhez még bevonja az AWACS-repülőgépeket, a földi bázisainkon levő rakétasilók és a dokkok használatát.

A játék elindítása előtt – a gyakorló küldetések kivételével – a főmenüben állíthatjuk, hogy hány pontért lehessen hajókat vásárolni. Ez természetesen minden félnél azonos, multiplayer játéknál a host játékos beállítása dominál.

A következő lépés a flotta összeállítás. Ez egyébként akár egy mission editornak is

felfogható, hiszen World Dominationben az aktív flották számának illetve összeállításának variálásával tulajdonképpen végtelen számú új helyzet generálható (scenarióknaál természetesen ez fix). A különböző hajók mérete egyrészt a rajtuk levő fegyverzet kaliberére (egyben hatótávolságára és hatékonyságára), a típusa pedig a fegyverzet típusára van hatással, az alábbiak szerint:

**Destroyer:** Közepes ágyúkkal és közepes rakétákkal felszerelt romboló.

**Frigate:** Rakétafregatt a rombolóhoz hasonló fegyverzettel, de van rajta egy rakás torpedó is, továbbá aknákat is lerakhatunk vele.

**Cruiser:** Rakétacirkáló kis kaliberű ágyúkkal, viszont akad rajta néhány több robbanófejes rakéta a majdnem biztosan találó fajtából és néhány cirkáló rakéta is.

**Carrier:** Anyahajók.

Méretétől függően 1 helikopter és 1-3 vadászbombázó kap helyet rajta.

**Battleship:** Csatahajó. Közepes, nagy és XXL-es ágyúk, valamint cirkáló rakéták.

**Submarine:** Különféle méretű torpedókkal és cirkáló rakétákkal felszerelt tengeralattjárók. Csak helikopterek szűrhetik ki őket – vagy a hajóink, ha szomszédos szektorban vannak, de addigra jelenlétükről már egyéb jelek is árulkodni fognak... A tengeralattjárók egyébként nem

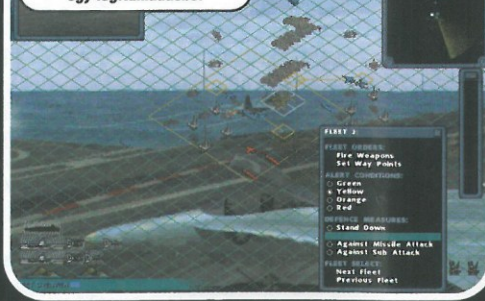
csatahajó ágyúi vagy fregattok és cirkáló rakétái előtt biztos célpontot kínálnak.

Bevásárlás után következnek a flották elhelyezése, majd indulhat a küzdelem egy 1.600 szektorra osztott terepen. Itt a flottáinkon kívül még helyet kapnak különböző szigetek (rajta néha szárazföldi bázisokkal), olajtornyok, aknamezők – és természetesen az ellenséges flották, amelyek felderítésről elméletileg műholdnak kellene gondoskodnia. A bal felső sarokban a választott flotta vagy bázis rajzát látjuk, de a háttérben kívül támadásnál itt is futnak videók; a jobb felső sarokban található a radar (a felette levő gombokkal állíthatjuk, hogy milyen típusú egységet jelezzünk); lejjebb változtatható a nagyítás mértéke; a bal alsó sarokban látható ikonokkal pedig flottáink és szárazföldi bázisaink között szelektálhatunk.

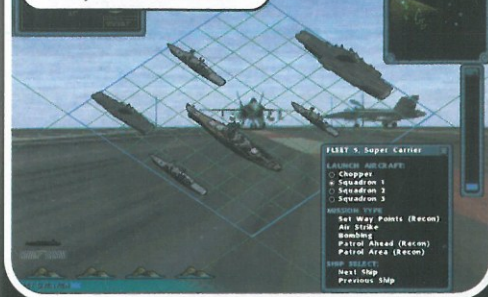
A pointer flottánkra/bázisunkra mozgatva láthatjuk az abban levő hajókat és állapotukat, click után adhatunk parancsokat a flotta egészének:

**Fire Weapons:** Tűzparancs valamelyik egységnek. A program rángyit a szektorra, amelyben kiválasztottunk a kívánt hajót, majd a hajó menüjében a kívánt fegyvert. Ezután ki kell választanunk a célszektort, majd ott a pontos célt. A találat nem biztos, tehát célszerű egyszerre annyit lövést elen-

**Derek gépeim visszatértek egy légitámadásból**



**Koncentrált csapásmérő erő. Ez az, amit célszerű kerülni**



**Alert Conditions:** A riadókészültség mértéke. Az első pontnál a flotta félszbességgel halad és javítja a károsodásokat. A hajók károsodásai ugyanis menet közben illetve a bázisok dokkjában reparálhatók. Sárga jelzésnél normál a sebesség, narancsnál dupla, vörösnel pedig már csak nagyon rövid kurzusokat adhatunk meg. A tengeralattjáróknál a Red fokozat eltérő: ilyenkor törölődik az összes way point és a tengeralattjáró lemerül.

**Defence Measures:** A normál készenléti opciókn kívül itt állíthatjuk be, hogy a flotta rakéta-, légi- illetve tengeralattjáró támadás ellen védekezzen zavaró műszereivel, illetve ha van benne anyahajó, helikopterekkel és vadászbombázókkal.

Tulajdonképpen ezzel a kis kezelési útmutatóval véget is ért a leírás, hiszen a játék a továbbiakban pofon egyszerű sablonra épül: a légi felderítéssel meg kell keresni az ellenséges flottákat/bázisokat/olajtornyokat, aztán a csapásmérő erőket a közelükbe mozgatva az utolsó szálig meg kell semmisíteni őket. Ez ugyan elég egyszerűen hangzik, de mindenkit biztosíthatok, hogy játék közben már nem lesz az: a győzelemhez nemcsak némi taktikai érzékre lesz szükség, de gyors reflexekre is.

Enyhén szólva volt némi előzetes fenntartásom a Battleshippen szemben, mondván, mi a fenét akarnak kihozni egy torpedóból – de miután elkezdtem játszani vele, ezek szépen el is oszlottak, mert a játék nagyszerű. Gyors, látványos, könnyen kezelhető – multiplayerben pedig verhetetlen szórakozás. Ajánlom figyelmébe mindenkinek.

CoVboj

**battleship**

Kiadja:  
Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

486DX2/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Gyors • egyszerű • hetekig el lehet vele játszani  
X Közelharcnál kissé nehézkes a célzési procedúra

94%

# CINKELT LAPOK

## PERFECT WEAPON (PLAYSTATION)

A következő kód sérthetlenné tesz minket, tehát az energiakijelzőnk sosem fog csökkenni. Menet közben nyomjunk egy Startot, azaz pauszáljunk, s gyorsan nyomjuk le a KÖR+NÉGYZET+JOBBO gombokat egyszerre. Eresszük fel őket, majd hasonló gyorsasággal szintén egyszerre nyomjuk le a BAL+R1+R2 kombinációt. Ekkor egy hangot hallhatunk - legalábbis, ha jól csináltuk. Engedjük tovább a játékot, és élvezzük a sérthetlenséget.

## IRONMAN/X-O MAN- WAR IN HEAVY METAL (PLAYSTATION)

A játék password opciójánál a következő kódokat beírva minden extrát megkapunk, plusz még 99 életet is. Egy játékos mód - Utolsó szint: C04A770777777  
7777777777777  
Két játékos mód - Utolsó szint: C02A77X777777  
7777777777777

## RE-LOADED (PLAYSTATION)

Csakúgy mint a játék előző részében, a következő kódokat a Pause képernyőn kell bevinni, de csak azután, hogy az L1 és L2 gombokat már kb. 10 másodperce lenyomva tartottuk, és a kódok beírása alatt továbbra is így tartjuk őket.

Extra lőszer: HÁROMSZÖG, BAL, BAL, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.  
Pálya ugrás: BAL, HÁROMSZÖG, X, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.  
Extra életere: LE, JOBB, BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE.  
Fegyver power-up: BAL, FEL, X, KÖR.  
Mindegyik cheat amit beírunk, a pause menüben fog megjelenni, amiket ezután az X-szel fogunk tudni kiválasztani.

## CRUSADER: NO REMORSE (SATURN/PLAYSTATION)

A főmenüből menjünk a Load Game-re, majd a Teleport Missionre, kód-szónak pedig a következőt adjuk meg: LOSR. A gép látszólag úgy veszi, mint ha hibás kódszót adtunk volna meg, de játék közben mégis a következő csalások fognak a rendelkezésünkre állni:

Teljes életere, és energia:  
Saturn - nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.  
PlayStation - nyomjuk le a NÉGYZET+R1-et.  
Teljes fegyverzet és az összes tárgy:  
Saturn - nyomjuk le az X+Y+Z-t egyszerre.  
PlayStation - nyomjuk le a KÖR+R1-et.

## COMMAND & CONQUER (SATURN)

Íme néhány csalás ehhez a kiténő stratégiai játékhoz. A bevitelükhöz még meg sem kell állítani a játékot, tehát simán, az első küldetést elindítva, menet közben üssük be őket.

PéNZ kód: JOBB, BAL, A, B, C, Z, Y, X, JOBB, BAL. Ahányszor csak ezt a trükköt elvégezzük, a pénzünk 5000\$-ral fog növekedni.

Térkép kód: FEL, LE, JOBB, BAL, A, FEL, LE, JOBB, BAL, A. Hirtelen a térkép összes fekete része felderítődik, s így könnyen figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását.

Nukleáris bomba kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, A. Ezzel rögtön egy indítható nukleáris fegyver boldog tulajdonosai leszünk.  
Ion-ágyú kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, B. Ezzel a csapataink egy ion-ágyúval gyarapodnak.

Légi csapás kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, C. Egy air strike ikon fog megjelenni az oldalunkon.

Lézer kód: X, Y, Z, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, X. Ahhoz, hogy ez működjön, már rendelkezniük kell egy Orca VTOL helikopterrel!

Építkezés kód: Y, A, B, B, A, LE, A, B, B, A, LE, FEL. Mielőtt ezt bevinnénk, szükségünk lesz minimum egy energiaközpont-ra és barakkokra. Segítségével annyi munkaerőt, és eszközt kapunk, amennyire csak szükségünk van. A pénzkóddal együtt használva iszonyú gyorsan építhetünk.

Visoroid kód: C, JOBB, A, Z, Y, B, FEL, B, B, A. Időnként egy blob fog megjelenni a pályán.

## SOVIET STRIKE (SATURN)

Kedves Elvtársak, a Saturn verzióban mások a pályakódok, mint a PlayStation változatban, íme:

Crimea - KRAZHA  
Black Sea - VERBLUD  
Caspian - YADRO  
Dracula - PERIWOROT

## DIE HARD TRILOGY (SATURN)

A PlayStation verziót már kiveséztük, most következzen néhány Saturnos cheat!

A második résznél amint meglátjuk, hogy valaki tüzel ránk, rögtön hajítson egy gránátot. Ha jól csináltuk, egy M16-os géppisztoly villan fel a képernyőn, s innentől fogva ez lesz az alapfegyver. Érdekességképpen eláruljuk, hogy ugyanezen a pályán rövid időre magunkra uszíthatjuk a rendőröket is, méghozzá úgy, ha rögtön a játék elején elintézzük az első két rendőrkocsit.

De jöjjön inkább az igazi. "BIG" csaló kód: amikor a játék töltődik, és a Die Hard copyright jogainak a képernyője látható, azalatt üssük be: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Ha eredményesek voltunk, bevillan egy fehér képer-

nyő, mutatva, hogy a cheat aktív. Ezután bármelyik részt elindítva, és a játékot lepauszálva nyomban láthatjuk, hogy a Pause menü néhány csaló opcióval bővült, úgy mint pályaugrás, vagy sérthetlenség.

## HARDCORE 4X4 (SATURN)

Az alábbi csalásokat pauszálás után üssük be!

Tank mód: A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A.

Örök turbó: C, JOBB, A, Z, Y, C, A, JOBB.

TV kamera nézet: JOBB, A, BAL, BAL, Y, LE, FEL, BAL, BAL.

Ugrás az utolsó körre (csak akkor működik, ha az első helyen autózunk): BAL, BAL, BAL, A, A, A, BAL, BAL, BAL, A, A, A.

## SONIC 3D (SATURN)

A címképernyőn tartásuk lenyomva a FEL+JOBBO-t, az A-t és a C-t egyszerre, s a Starttal így indítsuk el a programot. Nos, ezután már csak annyi a dolgunk, hogy játék közben pauszáljunk, és az A-val, a B-vel, vagy a C-vel pályát ugorjunk, attól függően, hogy mekkora részt akarunk kihagyni. Ezen kívül ráadásul az X-szel extra életet kapunk, az Y-nal extra medált, a Z-vel pedig Smaragdot.

## DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

A múlt számunkban közölt trükkökhöz íme még néhány további csalás. A bevitelük módja változatlan, tehát a Game Select képernyőn először is be kell adnunk az L, R, R, L, R, R, L, R, L, R kódot, majd a csalásokat ezután írhatjuk be.

MUSIC - A Music Test módba kerülünk.

LIVES - a játékot 50 élettel kezdetjük.

# APOK

**COLOR** - megváltozik Dixie és Kiddy ruhájának a színe.  
**MERRY** - a karácsonyi mód bekapcsolása, aminél néhány bónuszpálya grafikája megváltozik.

## WAVERACE 64 (N64)

Valami újat akartok? Próbáljátok ki, milyen egy delfin hátán lovagolni! A főmenüből a Stunt módot válasszuk, majd a Jet Ski kiválasztása után ügyeljünk, hogy a Dolphin Park pályán legyünk. Kezdjük el a versenyt. Hogy működjön a dolog, már az első körben át kell mennünk minden egyes karikán, és minden egyes figurázást be kell mutatnunk, ráadásul még az időnek sem szabad kifutnia. Ha ez sikerül, egy delfin visítást fogunk hallani. Ekkor menjünk vissza a főmenübe, és induljunk a bajnokságon (Championship) normál fokozaton. Indítsuk el a Warm Upot, majd amikor kiválasztjuk a Jet Skinet, húzzuk lefelé az analóg jojt, és tartsuk lenyomva az A gombot mindaddig, amíg a verseny elkezdődik. Ekkor a Dolphin Parkban találjuk magunkat, és a Jet Ski helyett egy delfin van alattunk.

## TUROK: DINOSAUR HUNTER (N64)

A lényegesebb Turok cheateket a múlt számunkban olvashattátok, most néhány kevésbé hasznos, de felettébb érdekes kód következik.  
**Disco mód: SNFFRR.** Hatására az ellenfelek nem támadni, hanem táncolni fognak. (Kivételet képeznek persze a rovarok.)  
**Vázlat mód: DLKTDR.** A gyönyörű 3D-s grafika egy monokróm "rajzzá" válik.  
**Galéria: THBST.** A gép bemutatja az összes ellenfelet.  
**Credits: FDTHMGS.** A készítőik névsora.  
**All Cheats: RBNSMTH.** Az összes csalás beírása.

## ALIEN TRILOGY (PC)

**COMENANDHAVEAGO** - összes fegyver  
**IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH** - végtelen munició  
**NADIAPOPOVxx** - szintugrás (1-34)

## HELLBENDER (PC)

Kissé eltolták a programozók a nehézségiszintet, annyira lehetetlen megoldani egy problémát, hogy könnyen nevezhetnék a játékot idegrombolónak. Hál'istennek elrejtettek benne egy-két könnyítő kódot:  
**IMPUMPD** - összes fegyver  
**URDEAD\*** - hozzáférés egy bizonyos fegyverhez (a csillagot egy egyjegyű számmal kell behelyettesíteni)  
**TOTLPWR** - energia max.-ra  
**AUNTEM\*** - szintugrás (a csillagot 1-8-ig lehet behelyettesíteni)  
**IMSTUCK** - ugrás a következő szintre

## ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)

A játékállások a SAVES alkönyvtárban szimpla szöveges infokat tartalmaznak, így tehát akár egy sima Notepaddel is átszerkeszthetők a dolgok. A második sorban a CREDITS után találjuk a jelenlegi készpénzünköt. Ha átírjuk 99999-re az jelentősen segít majd anyagi helyzetünkön. Még több apróság is átírható, de ezekkel csínyján kell bánni, mert majdnem mindegyikhez több sort is módosítani kell - ha nem tesszük a játékállás betöltésének egy szép fagyás lesz a jutalma.

## DAYTONA (PC)

Ha az valamelyik versenyen az elért eredmény elegendő ahhoz, hogy beüthessük a nevünket, pötyögjük be régi Sega-sikerek kezdőbetűit, ponttal elválasztva egymástól, például O.R.(Outrun) S.H.(Space Harrier) A.B.(After Burner) O.R.(Out Run) és az

eredeti zenék szólnak a játékokban. Ha PC-módot választunk, a pálya kiválasztása után nyomjuk a Space-t, amikor autót választunk. Time Lap módba kerülünk. Befejezés után válaszoljunk Yest a visszajátszáshoz és az F9 gombbal helikopter néyetből követhetjük az eseményeket.

## DIE HARD TRILOGY (PC)

A három játék közül bármelyikben állítsuk meg a játékot az Esc gombbal, majd nyomjuk le az R-t és a 2-t  
**Die Hard 1:**  
**REAR** - az ellenségek a lábuk közé durrantanak  
**RUDE** - isten mód  
**REDO** - 50 gránát  
**AAAAAAAAAARRRR** - csontváz mód  
**RUDDER** - végtelen lőszer a fegyverekhez sorban. Egyszer kell beütni a shotgunhoz, kétszer a P5-höz és így tovább  
**Die Hard 2:**  
**DARE** - isten mód  
**RELOAD** - egy csomó gránát és rakéta  
**Die Hard 3:**  
**EOXOELXDL** - jobban meglöki a kocsikat, és ettől néha fel is fordulnak

## STRIFE (PC)

A shareware verzió kódjai:  
**STUFF** - legyőzhetetlenség, összes fegyver, kulcs  
**IAMGOD** - legyőzhetetlenség (csak így simán)  
**GUNS** - összes fegyver  
**OPEN** - összes kulcs  
**KILLEM** - a szinten lévő összes ellenfél kiirtása  
**SPIRIT** - no clipping mode  
**GOTOxx** - szintugrás (32-34)  
**MOVEMEx** - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára  
**IDDT** - teljes térkép  
**ILIVE** - energia  
**IDMYPOS** - megmutatja a koordinátákat  
A teljes verzió kódjai:  
**JIMMY** - összes kulcs  
**TOPO** - teljes térkép  
**ELVIS** - no clipping mode  
**SCOOTx** - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára

## HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)

Íme az összes pályakód a HUMANS sorozat legutolsó és legélvezetesebb tagjához:  
**MOONBASE**  
**2- FLOORS ON FIRE**  
**3- CAMERA TOASTY**  
**4- JUMPING BEANS**  
**5- SPANNER EATER**

**ANCIENT EGYPT**  
**6- CHALK N CHEESE**  
**7- EYEBROW JUMPER**  
**8- MAD HEAD FRED**  
**9- SPACE CHOMPERS**  
**10- A BIG BEATING**  
**11- GOING TO MARS**  
**12- HUGE TURNIPS**  
**13- PINK PEA SOUP**  
**14- LUMPS OF MUD**  
**15- PILES OF SPUD**

**ANCIENT CHINA**  
**16- GLENZ VECTORS**  
**17- HUNKY DORY**  
**18- RASTER TUNNEL**  
**19- LICKERTY SPLIT**  
**20- PORK CHOP CITY**  
**21- CANNIBAL BOB**  
**22- BABOON CASES**  
**23- SHOTGUN DODGER**  
**24- DRAGON BALLS**  
**25- INTERFERENCE**

**THE VIKING ERA**  
**26- BEEEEEEEEEEEEEF**  
**27- MUSHROOM SOUP**  
**28- THE SLAM DUNK**  
**29- IN TURKEY TOWN**  
**30- KING KEV HMMMM**  
**31- MAN DING A SHOP**  
**32- SPIT N POLISH**  
**33- PIE DOMINATION**  
**34- DANCING DINGO**  
**35- RED EGG TIMER**

**MODERN JAPAN**  
**36- DONUT DIMPLE**  
**37- BEASTRO FLAPS**  
**38- KOMBO LICKERS**  
**39- BOMB BANGERS**  
**40- DONKEY WARRIORS**  
**41- BONUS ARE GOOD**  
**42- SNAKES IN TOWN**  
**43- KING PIN BEAST**  
**44- CRUSTY BOFFIN**  
**45- BLUE TREE TOPS**

**THE SHERWOOD FOREST**  
**46- PURPLE BULLET**  
**47- BACON SQUASHER**  
**48- HELL AND BACK**  
**49- TROUSER TRICKS**  
**50- MASTER JODEZ**  
**51- CONCRETE BREAD**  
**52- SLIMERY TEACHUP**  
**53- TASTY BRICKS**  
**54- TICKLE FLICKERS**  
**55- TABLE OF SKIDS**

**CAMELOT**  
**56- OREGS OF CAT**  
**57- HOPPING TABLES**  
**58- LIGHT NOODLES**  
**59- HOWLING GARAGE**  
**60- ZOOMING TACTIC**  
**61- CARPET KICKERS**  
**62- PLASMA DRIVER**  
**63- ZOCK OF ROCK**  
**64- BEANS ALIVE**  
**65- TEACAKE BLISS**

## IMPERIUM GALACTICA (PC)

A játékban a cheatek aktiválásához nyomjuk le a Shiftet, majd gépeljük be: **KAROLY**. Ezután egy billentyű leütésével a következő csalásokat érhetjük el:

**c** - az összes kolónia és felfedezés, ha még egyszer megadjuk, lehet cheatelni a bolygókon is  
**v** - +100.000 szotyinka  
**Az 5-6-7-8-9 gombokkal a rangunkat állíthatjuk emelkedő sorrendben, de erre azért nem árt vigyázni, hiszen az 5 billentyűvel elérhető rangtól már látjuk az egész galaxist, és ha olyan helyre küldjük a hajóinkat, ahova nem lehet, akkor elvesztjük a flottát és egyből szépen le is fokoznak bennünket.**

# Cseve

Újra itt a nyár! Meg én is. (Ezt hívják halmazati bűntetésnek.) Jön CoVboy apó a nagy levélcsordával, marhaságokkal és most először csirkeségekkel is, legalábbis dekoráció szinten, mert megtetszett a Redneck Rampage reklámja. Már most megígérhetem, hogy ebben a hónapban csupa zöltséget fogok beszélni, Mert a zöldön zöldön az nagyon diszajnos. Kezdesnek egy úrlembert fogja megadni az alaphangot :  
Helló CoVboy!

A múlt hónapban írtam már nektek, a nevem Gjaza the Software-piratee. Azért nem írom le a rendes nevemet, mert már leírtam az előző levélben. Persze null reakció! Már nem azért, tudom, hogy marha sok levelet kapsz, de valami reakció azért lehetne, hogy pl. XY-nal nem értek egyet. Ő úgyis tudni fogja, hogy kiről van szó. Régebben bevált szokás volt, hogy Zolee választott embereknek az újságban legalább egy sorban. Ez nem véletlenül lett kitalálva.

Itt akkor meg is torpanhatnánk egy szóra. Beismerem, hogy nem válaszoltam a leveledre egy sorban. Szánomban bűneimet. A győtrő büntudattól oly módon óhajtottam szabadulni, hogy odaírtam egy újságoshoz, és magamhoz szíftottam egy áprilisi 576-ot. Ennek a sajtóorgánumnak ugyanis nem titkolt mellékhatása, hogy messze űzi a gond felhőt az orcáról. (Ettől a hónaptól elő is fizetek rá, mert úgy hallottam, úriemberéknél az dukál.) Fel is csaptam a lapokat a Tudomány Tárházánál (gondolom, mondani sem kell, hogy ez a Csevegő fedőneve). Képzeld, mit látok?! Az egész rovatnak majdnem a fele kizárólag egyetlen levéllel foglalkozik 'Válaszolói' címszó alatt. Mondjam, hogy hívják a levélírókat? Szóval tényleg null reakció, és tényleg boc, hogy nem válaszoltam egy sorban. Egyébként az egysoros válaszokat nem tartom szerencsésnek (még ha a Zolee csinálta, akkor sem), mert ugyan lehet, hogy a levél írója tudja, hogy miről van szó – de másik 20-30 ezer ember meg nem igazán, tehát a dolgot egyfajta káosz-feeling lengedezné be. Na ezen kívül még lenne 1 pár hozzászólásom:

1. Tényleg lehetne stábfotó, de ne olyan igazolványkép-szerű, hanem életszagúbb. Jó. Rendben. A következő számban lesz stábfotó. Fogalmam sincs, hogy kit akarsz ijesztgetni ezekkel az arckokkal, de életszagú lesz, az biztos. Azt viszont már előre megmondom, hogy darts nyilak dobálása, baj-

zok rajzolása, voodoo varázslat és hasonló praktikák a képekkel hatóságilag tiltva vannak!

2. A poszter maradjon. Lehet, hogy elérne a helyén 1-2 leírás, de nem emelkednétek ki a többi újság közül, pedig ezzel a poszterrel egyediek vagytok.

Rendben. Poszter marad. 3. Lehet Comix Corner és novella is, mert ettől változatosabb a lap, és nem olyan sablonos.

Ebben is egyetértünk. Viszont elég sokan nem akarják őket, tehát alkalmasint muszáj kompromisszumnak születnie. Addig vegyük úgy, hogy ezek a rovatok pihennek.

4. Kérdőív is lehet. Imádom a kérdőíveket! Ezt a levelet azért írtam, mert szívemen viselem a lap sorsát! A Csevegőben írhatnál legalább egy egyszavas megjegyzést, hogy tudjam, hogy ezt elolvastad. Meg azt is jó lenne odaírni, hogy Gjázának.

Ismételten szeretnék megnyugtatni mindenkit, hogy az ide érkező leveleket legalább két ember elolvassa. Én például ezért a levélért kaptam vagy 15 felkiáltójelet és két összehúzott szemöldököt az első olvasótól – mármint azért, mert "nem válaszoltam" az előző levélre. Gjázának: Elolvastam. Null reakció.

Érdekes levél következik, amelyben egy mélyen szántó találós kérdés megfogalmazása mellett megismerkedhetek az arj-zett kérdőívről is:

Hello CoVboy!  
Hát ezzel a kérdőívről jó nagy bonyodalmat csináltál! Oldal, ár, CD...Hah! A teljesség kedvéért én is beleszóllok.

Oldalszámnövelés: Allright! Csekély áremelés mellett jöhet pár oldal! De! Ne legyen:

- több reklám (suxx)
- novella (No more vella?)
- hónap baromsága (NO!)
- még több árlista (Fúj!)

Ez a mostani Mixim-katalógus jó ötlet volt! Nem foglal helyet, mégis mindenki elolvassa! (Az jó. A Miximnél is azt szeretnék.)

Hát ennyi lenne a véleményem. Valami még piszkálja a csőrömet. Egy kérdés:

MIÉRT NINCSEN HOMEPAGE-E ÉS E-MAILJE AZ 576-nak?

Hm, miért? Nem érné meg? Haha! Dehogynem! Akkor meg miért nincs? Na jó, békén hagyjak.

MCH of Propeller  
Na igen. Amikor először bebóklásztam ide, én is pont ezt a találós kérdést szegeztem neki mindenkinek. Azt mondták, hogy ha ilyen kell, akkor nem gond, holnaptól lesz.

Illetve ez volt az elképzelés. Namármost a telefonások szeretettel vetitek érdeklődésünket, és örömmel közölték, hogy már szeptemberben megoldódik ez a problémánk. Mármint szeptemberben fogják majd megmondani, hogy mikor lesznek hajlandók olyan telefonvonalat beszerezni, amin málnaszörfőzni is lehet. Jópofa, nem?! Viszonylag gyorsak. Tehát hőmpédsre még várni kell egy pöttyet, amit részemről már csak azért is roppantul sajnálok, mert csodaszép, tejjel-mézzel folyó kis honlapot találtam én ki, mindenféle letölthető nyalánksággal, online magazinnal, meg hasonlókkal. Azonkívül egy füst alatt rögtön

lenne hely novel-

láknak, Comix Cornereknek, és mindennek, ami az újság-ból kimaradt.

Röpke válasz következik egy röpke levélre:  
Helló CoWboy!

A nevem Fidó Didó. És az újsággal kapcsolatos dolgokat szeretnék megemlíteni. Szeretném, ha visszahoznátok azt a fránya Hónap Bukása cikket. Miért? Régebben kiröhögtem a belemet tőle. Amúgy én is PC-s vagyok, mint az újság olvasóinak nagy része. A Theme

Hospital leírásánál meglepődtem a tesztelője nevével: dr. prof. CoVboy. Hogy miért? Ugyanis ez a leírás is volt olyan színvonalas, mint a többi. Nem is tudtam, hogy a tehénpásztorok tudnak írni!

Természetesen nem tudok írni. Az ilyen kispolgári csökevényeket én elvetem. A Csevegőket is toliba mondom. Akarom mondani: szövegszerkesztőbe, a hi-tech pásztorok már csak ilyenek. A Theme Hospital két oldala pedig teljes egészében nyomdahiba volt. Helló CoVboy! A vonal tulsó felén Stryker beszél. Gondolom ebből már ki is találtad, hogy én egy Mortal-mániás vagyok, és ez igaz is. A Mortal szerintem egy kiváló játék ezért havonta mini-



# veggő

mum fél oldalt kellene szentelni neki. A Mortalosokon kívül felőlem azt sértegetsz, akit akarsz, de ezt a szilikongyeredumát jó lenne ha abbahagynád, mert különben hívom a 107-et. Egyébként az újság nagyon tetszik, őle si nav evtezif yge ervé. Ezek voltak röviden Stryker kívánságai.

**Ez a Mortal üldöz engem. Hetekig hajkurásztam Mortal-poszterre valót. Illetve posztersorozatra valót, mert úgy gondoltam, hogy le lehet nyomni az összes szereplőt - aztán ki ki tapétázhatja a szívének kedvest. A szereplőket ugyanis nyilván előbb megrajzolták vagy megfestették, tehát valahol meg kell lennie ezeknek az artworköknek. Ez onnan is bizonyos, mert elődöm hagyatékának átvizsgálásakor találtam 7 kis képet Sub-Zeróról meg pár társáról. Ezekből sajnos nem lehetett posztert csinálni, mert legalább az ezerszeresére kellene nagyítani őket - de valahol léteznek ezek a rajzok, és nyilván a többi is. Megkezdtem tehát a hadműveletet, amelynek fő csapásiránya az Acclaim magyarországi képviselője volt. Sírálmaimra közölték, hogy annyi Mortalos anyag van, hogy a Nagykörutat is végigplakátozhatom velük. Hohó, akkor lejmi Kaptam is egy**

**SyQuestet azzal, hogy ezen Mortal poszter hegyek vannak (de legalábbis egy). A szerkesztőségben nagy boldogan nyitogatom a cuccot - hát mi van rajta? A Space Jam kézikönyvének a szövege, Quark file-ban. Fekete-fehérben. Hm. Ebből nem lesz Mortal-poszter. További sírások az előző helyre, újabb ígőret: most kocogunk a germánokhoz valami kiállításra, onnan**

**hozunk neked egy rakás MK-anyagot. Az új zsákmány CD-n érkezik. Ez már biztatóbb, ilyenén már elfér egy-két poszter. Sajnos megint nem teljes a siker: Mortalnak Mortal, csak nem poszter, hanem öszszvissz tíz képernyő dump a Play-Stationős UMK3-ból. De nem adom fel: lesz Mortal-poszter, ha beledöglök, akkor is! (Legkésőbb a Mortal Kombat 7 megjelenésével egy időben...) Külön azért egyelőre nem frogatunk róla féi oldalt, ha egyszer már kitérnyáltuk. Addig vigasztaljon az a tudat, hogy a szilikongyerek nem az én dumám, hanem a Martiné. Továbbá senki sem óhajtok megsérteni a Csevegő kusza soraival, nem ez az alapvető cél. Meg egyébként is: Halál a Mortalosokra...**

**Hello CoVboy!**  
Engedd meg, hogy bemutatkozzam (ha nem engedted meg, olvasd tovább a \*-tól) (Jó.)

\*Már párszor írtam nektek (amikor még nem ti, hanem ők volt). Pontosabban a Csevegő című kolosszális rovatban (Ez nem irónia!) is helyet kaptam, ugyanis Zoleeeeeeee egy időtlen poénomat időtlenül (és kicsit átídtetlenítve) betette, és időtlen csinált belőlem. Erre írtam egy búcsúzó levelet (ez a specialitásom) neki, ami szintén helyet kapott. Tulajdonképpen csak azért írtam, hogy rádőbentsem kissé "lenéző" stílusára. Nem sikerült. Ez poén. Volt. Lett volna. Szóval nem haragszom rá, és (talán észrevetted) nem mondtam le az újságról. Ezt neki is megmondhatod, bár nem hiszem, hogy én lennék a szívügye. Úly téma: ÉN. (Ez a kedvenc témám.) (Lesz 576 is.) (Az meg az onyóm.) (Éljenek a zárójelkei) KONZOLOS vagyok. Van egy NES-em és egy SNES-em. Kitalálhatod, most mit fogok venni. (Netán egy Saturnt?) Az ne tévesszen meg, hogy géppel írok, de van egy Macintoshom, ami nem rossz, de programokban nem vagyok gazdag. Szóval épp tollat készültem ragadni, hogy megkérdezzem, vajon miért is venné egy Nintendos az újságot, amikor valamelyik számban 1, azaz egy, azaz egyetlen egy nintis pro-

gram megjelent. Aztán a következő számban SEMMI. Azaz NULLA. Miután (protekcíóval)(meg egy nagykéssel) kijöttem a gyógyóból, ismét hozzátok fordultam, és láttam, hogy van már sok sok nintendo program kösz.

Ha elfogadsz egy tanácsot a jó öreg Jabbatól (ez én vagyok: csúnya és gonosz), ne nagyon foglalj állást bizonyos dolgokban. Bár én nem vagyok drukker, de lehet, hogy a múltkori zöld-fehér szöveged miatt sokan meglicseltek volna. Az nem valami egészséges dolog. Dícséretes pár munkatársad Nintendo felé hajlása. Tudják, mi a jó... De vannak akik nem veszik ezt lyó néven. Ennyi. Az újság felosztása tökéletes, a dumád még annál is tökéletesebb, majd nem olyan, mint az enyém. Apropó! A februári szám címlapja jobb: a Nintendo jobban néz ki az elejére írva. Persze ezt nem célzásnak mondtam...

U.I.: Légyszi, ha lehet, ne tedd be a leveletem a Csevegőbe, vagy ha mégis, az elejét hagyd le, és maradjunk a Jabba névnel. Nem csípem az álnevezést, de amúgy nem érezhetem magam biztonságban...

**N84-kérdésekre a válaszok előrébb, a cikkben. Lehet, hogy nem böics dolog állást foglalni bizonyos dolgokban, de azért néha nem árt, mert az ember szép lassan bele-szűrki a háttérbe. Ez persze nem vonatkozik kimondottan a Fradira (egyébként ha valaki lelki problémát csinál magának abból, hogy én melyik focicsapatnak szurkolok, szíve-joga, és egyébként is az teljesen ingyen van). A Nintendo arányával a konzolok között ugyanaz a helyzet kisebb vonalakban, mint a PC-konzol aránnyal. A helyilány, ugyebár...**

**Tisztelt CoVboy és 576!**  
Hogy miért írok, miért kezdem hoggyal a mondatot azt nem tudom, de remélem majd menet közben kitalálok. Az első 576-om az 1991/4 volt. Akkor vettem, amikor kórházban és már nagyon untam magam. (Aha. Tehát orvos vagy.) Noha számítógépem nem volt, megszerettem a lapot és megrendeltem az előző számokat is. Ma már megvan az összes, és mindig figyelemmel követtem a lepbéli eseményeket, de írni nem írtam soha semmit. Illetve egyszer írtam egy poéndús, de velőtlen levelecskét, megtalálhatod az 1993/3-as számban, ami egyébként szerintem egy elég fals változást hozott a lap addigi arculatában. Szerencsére a helyzet azóta javult, a mai design tényleg nyugati színvonalú.

A PC-konzol problémához: nekem kicsit más színezetű a bajom a dologgal. A mai generáció számítógépei közül már sokan rögtön a csúcsmínőségű gépeket kapják kézhez, s nem nőnek fel hozzájuk. En még egy C64+ magnó összeállítással kezdtem, s tudom mekkora örömet tud szerezni egy kb. fél perces zene és állókép egy játék befejezésénél. A maiak közül sokan azt sem tudják, hova kapjanak, önzöek, és megnyilvánulásaikból ítélve sokuk egy nagy s\*\*\*\*t hord a nyakán. Szerintem ezekre a hangokra ne nagyon hallgass, még ha esetleg jelentős számúak lennének, akkor sem. Ha az újság őket kezdené kiszolgálni, silány nyáltömeggé korcsosulna. Őszintén szólva mindig fel-lekesülök, ha néha-néha beszéltek az ilyeneknek. Ez nekem annyiban PC-konzol probléma, hogy a fenti emberek nagy része eddig a konzolok közül került ki, de sajnos mostanára már az ilyen mentalitású PC-šek száma is egyre több. Én úgy látom, hogy a cikkegyensúly OK.

A dupla Csevegő császár és az új formátumú Hírek is. A Trend rovat jó húzás, kíváncsi vagyok, mit vesztek meg nagyító alá. (Arra én is.) Sokan fel, ti meg elvettétek az ötletet, hogy az 576-ban programozásról vagy bonyolultabb felhasználói programokról írjatok. A magyarizat szerintem elfogadható volt, de én mégis szívesen látnék egy-két dolgot a lapban. Nevezetesen dióhéjban írhatnátok arról, hogy mi is az a prerenderelés, blackbox technika, fmp, gouraud shading poligonok meg ilyenek. Én zabálnám a cikket és tényleg hasznos lenne, hiszen majd minden írásotokban van legalább egy ilyen vagy a fentiekhez hasonló kifejezés. Lehet, hogy gyér vagyok a témában, de a következő mondat az "Anyanyelv és kommunikáció" c. könyv buzgó tanulmányozása után sem került közelebb hozzám: "A másik fő újdonsága a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real time-os texture mapped és tökéletesen árnyékoltt poligonos grafikával készültek." Háááát... éljen! András, Budapestről.

**Hm. Az utóbbi esetben csahatatlan jelekből sikerült ráismernem Vári Zoli finoman cizellált stílusára. Jó, majd kiadunk hozzá egy értelmező szótárt is. A levél első részében felvetett gondolatokat pedig ajánlom azon számos levélíró figyelmébe, akik ebben a hónapban is PC-konzol háborúsdíval terheltek postaládám.**



Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15  
 Bp. 1145. Titel u. 2/b. Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
 Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49  
<http://www.oditech.hu/transam/>

**Professionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!**

**Sikeresen végzett diákok bizonyítványuk bemutatása ellenében  
 viszonteladói áron vásárolhatnak!!!**

## CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli 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 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax Modem External	15.900,-
33600 Fax Modem Internal	14.800,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.600,-
Sound Blaster 16 rádlós	12.400,-
SB 16 Creative IDE	9.760,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	13.700,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	8.960,-
17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE winchester	29.200,-
1.7 GB Seagate IDE winchester	32.960,-
Pentium 133 Intel CPU	22.400,-
HP 5 L Laser printer	78.000,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-

*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 teszttel!*

*1+2 év garanciával, rakfáróll! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!*

**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 találkozhat az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

## HP Duna Szakáruhá

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

## JÁTÉKBOX

Duna Plaza  
 Váci út 178.  
 Tel.: 465-1036

## SÜBA

Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36  
 Tel.: 250-8606/12

**Ready**  
 COMPUTERS

Faxbank:  
 2-333-666  
 #1310

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
 Tel: \*131-0518, 11-66-96 Fax:111-8671  
 H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00  
<http://www.lnext.hu/ready>

### PENTIUM KOMPLETT(!) KONFIGURÁCIÓ

<b>5k86-100</b>	<b>107.500 Ft</b>
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1 GB HDD	
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	
<b>PENTIUM 133</b>	<b>130.500 Ft</b>
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1.3GB HDD	
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.	

### ALKATRÉSZEK TELJES VÁLASZTÉKA

586 VX 256K/ HX 512K	13.700/16.700 Ft
Gigabyte VX/MX 512K	20.600/24.900 Ft
OEM SB 16/32	10.800/14.300 Ft
Intel P133 / 166 CPU	21.700/31.500 Ft
6x/12x CD ROM	13.000/15.900 Ft
1.3 GB/1.7 GB HDD	28.800/32.000 Ft
14" Targa / 15" Shamr.	29.900/47.600 Ft

HP, Epson, Canon nyomtatók

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

## 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)

**A hűsvéti SWISERS nyereményakciónk nyertesei, akik ingyen vásároltak az 576KByte Shopban és még az alábbi tárgyak boldog tulajdonosává váltak:**

- I. díj: Demeter Lászlóné, Budapest ( SWISERS focilabda+ SWISERS ajándécsomag)
- II. díj: Horváth Péter, Tata ( SWISERS sporttáska+ SWISERS ajándécsomag)
- III. díj: Hörnyéki Tamás, Budapest ( SWISERS baseball sapka+ SWISERS ajándécsomag)

## BALATI Computers 1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok,  
 winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek,  
 hangkártyák, GSM tartozékok,  
 egyéb alkatrészek.  
 Internet szolg.  
 2000 Ft-tól + ÁFA-tól.  
 5K100. VX. 1.44, 1.3, 16MB,  
 14". Ház, 105g. bill.  
 117000,- + ÁFA  
 Alkatrészekből diákoknak  
 5% kedvezmény

Használt, működő  
 alkatrészeit beszámítjuk.  
 Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is  
 kiszolgálunk!  
 Kérje árlistánkat!

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

Nyitvatartás:  
 H-P 9-17h-ig



# A P R Ó H I R D E T É S E K

## AMIGA KÍNÁL

Commodore-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845, 30-510-510

Amiga 600-as számítógép 1.3, 2.0 kickstart átkapcsolóval, lemezekkel, szakirodalommal eladó. Érd.: 53/373-595

Eladó Amiga 1200-as monitor, winchester, stb. Irányár: 35 000 Ft. Érdeklődni: 46/351-312

A500 (1 MB) + Philips színes monitor + monitor-szűrő + 1 db joy + 1 db mouse + több, mint 300 db lemez játékokkal eladó 60.000 Ft-ért. Érd.: Molnár Gábor 142-2633

## C64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + 1541 drive + magnó + 2 joy + egér + mátrix nyomtató + 150 lemez + rajzpad. Érd.: Svientek Norbert Tel.: 221-2375 délután!

## EGYÉB KÍNÁL

SEGA MDII + SEGA-MCD, 2 db controll padal, 3 db CD-vel, 1 év garanciával, reális áron eladó. Érd.: Kereszthelyi Krisztián Bp

XIV., Tihamér u. 36. 1/1. 1141 Tel.: 363-23-24 (15 óra után)

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. János Gábor Cím: Homokmégy Gerle u. 7. Tel.: 0678454-013

Eladók a Guru 92/2-93/3 számai (a 92/3-ast kivéve). Ár: megegyezés szerint. Ugyanitt eladó 2 C64-es program: Wasted Time: 600Ft, Lethal Weapon: 500Ft, együtt csak 1000Ft. Valamint játékleírások minden géptípusra. Listát küldök! Cím: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27. Ifj. Szabó Barnabás

Eladó: SEGA GameGear + 8 db játék + hálózati adapter. Ár: 30000Ft. Érdeklődni: Berta Gábor 316-58-10

Eladó SNES-re Super GameBoy + 2 db játék T2 + F1. Ár: 6000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 06-62-240-569

Eladó SMS + 3 játék + adapter 1 db javítandó Game G + 6 játék + C64 + floppy + színes monitor + 61 lemez. Este 4208330

Eladó SEGA MD + 6 játék (MK 2-3, Sonic, MG1) + 4 joy egyben vagy külön. Tel.: 95/320-928

Eladó PSX-re Soviet Strike - 8500-ért. Tel.: 277-97-09 17h-tól

Megadrive játékok olcsón eladók. Pl: Earthworm Jim II. Érd.: 06-30-289866

Eladó 5 hónapos Sony PSX + 2 joy + 4 demo CD + 1 játék. Ár: 50.000 Ft. Érd.: Tel.: 367-30-77 Sür-gős!

SEGA Master System II. 4 játékkal 12.000 Ft-ért eladó. Érdeklődni: Svéda Zsannetnél Tel.: 48/465-047

Eladó SEGA MD2 3 játékkal, MK2, Desert Strike, Judge Dredd. I.ár: 36000, esetleg külön is. Tel.: 0633440540 Molnár Viktor Dorog, Akácfa út 6.

SNES + 2 db joy + konverter + 14 játék eladó. Judge Dredd, Mickey Mania, Donkey Kong 1-2, Mario Kart, Jungle Book, Aladdin, Mario All Stars, Star Wars 1-3, Mario World, Yoshi's Island, Earthworm Jim2. Érdeklődni 19 óra után: 06-23-341-854. Irányár: 80.000Ft.

Eladó SMD + 2 joy + 6 db játék (Mortal K., Earthworm Jim). Irányár: 30.000Ft. Érd.: (52) 366-782

SEGA Saturnhoz vadonatúj Arcade Racer kormány dobozban 17.000Ft-ért eladó. Tel.: 285-1324

Sony PSX eladó: 1 joy, demo CD, Die Hard Trilogy, Time Commando. Irányár: 60.000Ft. Szocsa László Tel.: 06-33-401-120

Olcsón eladó 2 hónapos SEGA Saturn + 2 joy + Daytona USA cce. Levélcím: Gugolya Róbert 5430 Tiszaföldvár, Kőrösi út 8.

Eladó SEGA Saturn + 1 joy + 1 játék. Irányár: 47000Ft. Nights + 1 joy: 13000Ft. Külön is. Tel.: 217-81-31

Eladó Playstation -re Wipeout. Érdeklődni este 5 óra után az 56/372-854-es telefonon Berta Gergő-nél. Irányár: 10000Ft

Jó állapotban lévő SMD2 + programok eladók 18e Ft-ért, vagy PSX programért. Érdeklődőknek bővebb információt adok! Tel.: 78/466-040. Cím: Jávor Tamás 6300 Kalo-csa, Móra F. u. 99.

Eladó SEGA MD2 + 1 joy + 1 program nem eredeti tráfóval 8000Ft-ért, ugyanitt 3 db SNES program nagyon olcsón eladó. Tel.: 33/441-385

Áron alul eladó: SNES + 2 joy + 1 kazetta (Int. SS. Socc.2) Irányár: 20.000Ft. Tel.: 57/438-003 Barmikor hívhatok!

Eladó SNES-re Mortal Kombat3 + GameBoy-ra Mario 1-2-3. Érdeklődni: Tel.: 25/310-967

Eladó MD programok: VR - 4000Ft, Shaq-Fu - 4000Ft, Battle Frenzy - 3000Ft, Boogerman - 4000Ft, Shinobi3 - 2500 Ft, NHL '96 - 5500Ft. Érd.: Tel.: 228-21-93

Használt Sony Playstation olcsón eladó! Rebel II, Mortal Trilogy, Porsche Challenge, Fifa 97, Little Big Adventure játékokkal. Érd: 17óra után Tel.: 284-82-66

# 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 csekken 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:

**Magánszemélyeknek:** 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)  
**Közületeknek:** 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Plusz sorok

GÉPTÍPUS:  PC  C64  CSERE  VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)  
 AMIGA  EGYÉB  ROVAT  KERES  OPCIÓK  INVERZ (+50% FELÁR)  
 KÍNÁL  KERET (+50% FELÁR)

# 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 címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME KFT

1389 Budapest,  
Postafiók 132.

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

 90/1 CARRIER COMMAND IRON LORD SPACE QUEST II	 90/2 BLOODKAN P29 RETALIATOR FUTURE WARS	 90/3 CASTLE MASTER MIDWINTER VENETTA	 90/4 BLOOD HONEY INDIANA JONES III TUSKER	 90/5 LOGO RINGS OF MEDUSA UNREAL	 90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	 90/7 DAMOKOS PRINCE OF PERSIA WINGS	 91/1 CADAVER SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	 91/2 CODEMAN IEMAN DIZZY IV INDIANAPOLIS 500	 91/3 ELVIRA NARC POLICE PARATROOP 90
 91/4 BATTLE COMMAND DRAGONS LAIR II LEWINGS	 91/5 LAST NINJA III NIGHT SHIFT TURRICAN II	 91/6 CHUCK ROCK ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY	 91/7-8 ARMOUR GEDDON GEM X RAILROAD TYCOON	 91/9 DEATH K OF KRYN DEUTERIOS F15 II	 91/10 ELF SPEEDBALL 2 THUNDERHAWK	 91/11 BATTLE ISLE ROD LAND SILENT SERVICE II	 91/12 CRUSIE FOR CORPSE HEAD OVER HILLS UTOPIA	 92/1 EXILE JAMES POND II MOONFALL	 92/2 ANOTHER WORLD CELTIC LEGENDS RED BARON
 92/3 FORMULA 1 GP LARRY 5 POPULOUS 2	 92/4 BIRDS OF PREY BLACK CRYPT PINBALL DREAMS	 92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	 92/6 EPIC EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	 92/7-8 CREATURES 2 DUNE MONKEY ISLAND 2	 92/9 HOOK LURE OF TEMPRESS SPACE QUEST IV	 92/10 DARKSEED PREMIERE SIM EARTH	 92/11 A TRAIN SHADOW OF BEAST III SWORD OF HONOUR	 92/12 ATAC PERFECT GENERAL SILLY PUTTY	 93/1 GOBUINS 2 HUMANS WIZARDRY 7
 93/2 COMANCHE FLASHBACK STREET FIGHTER 2	 93/3 DRAGON'S LAIR III DUNE 2 SLEEPWALKER	 93/4 COBRA MISSION ECO QUEST X WING	 93/5 CHUCK ROCK II DESERT STRIKE SUPERFROG	 93/6 JORDAN IN FLIGHT LEGACY STRIKE COMMANDER	 93/7-8 LOST VIKINGS SPACEHAWK SYNDICATE	 93/9 FIELDS OF GLORY SHAR II LANDS OF LORE	 93/10 DARK HALF ONE STEP BEYOND WARLORDS II	 93/11 COMBAT AIR PATROL PRIVATEER SEAL TEAM	 93/12 NHL HOCKEY SHADOW GASTER SIMON THE SORCERER
 94/1 LARRY 6 MORTAL KOMBAT SETTLERS	 94/2 ALONE IN THE DARK 2 DOOM TFX	 94/3 HERBALL 2 SIM CITY 2000 SKIDMARKS	 94/4 ARCHON ULTRA DRAGONSHERE F14 FLEET DEFENDER	 94/5 BENEATH A STEEL SKY HORDE UFO	 94/6 IMPOSSIBLE MISSION 2025 SABRE TEAM WRATH OF THE DEMON	 94/7-8 ALL QUADAM K240 OVERLORD	 94/9 OUTPOST THEME PARK TIE FIGHTER	 94/10 COLONIZATION DELTA V DOOM	 94/11 ARMOURD FIST DREAMWEB MASTER OF MAGIC
 94/12 ECSTACIA INFERNO NASCAR	 95/1 LITTLE BIG ADVENTURE POWER DRIVE WARCRAFT	 95/2 DESCENT MAGIC CARPET WING COMMANDER 3	 95/3 ALONE IN THE DARK 3 HOKUM KA 50 NEWCOMER	 95/4 DARK FORCES LOST EDEN US NAVY FIGHTERS	 95/5 DISC WORLD 2 UFO 2	 95/6 FULL THROTTLE MICRO MACHINES 2 RISE OF TRIAD	 95/7-8 JAGGED ALLIANCE METAL MARINES VIRTUAL POOL	 95/9 DUNGEON MASTER 2 MECHWARRIOR 2 PANZER GENERAL	 95/10 SCOUND AND CONQUER FADE TO BLACK NEED FOR SPEED
 95/11 CEASAR 2 FIFA 95 SCREAMER	 95/12 MORTAL KOMBAT 3 STONEKEEP WORMS	 96/1 INDYCAR 2 REBEL ASSAULT 2 THE DIG	 96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2 EARTHWORM JIMBEN 2	 96/3 SEA LEGENDS TOUCHE WING COMMANDER 4	 96/4 BIG RED RACING DUKE NUKEM 3D RAYMAN	 96/5 CYBERIA 2 EF 2000 STORM	 96/6 BAD MOJO MEGARACE 2 SETTLERS 2	 96/7-8 AHS4 LONGBOW ECCO THE DOLPHIN QUAKE	 96/9 AFTERLIFE BERMUDA SYNDROMMA RESIDENT EVIL

**KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:**  
 az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,  
 az 1994-es évfolyamból meglevő 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 röszaszín postautólványon befutott az összeg, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk.  
 A megjelölés rovatoiba ird be:  
**"REGI SZAMOK!"**

90/2. 79,-	91/2. 79,-	92/5. 98,-	98.-	94/4. 168,-	95/1. 218,-	218.-	96/1. 318,-	97/1. 318,-
90/3. 79,-	91/3. 79,-	92/9. 98,-	98.-	94/5. 168,-	95/2. 218,-	218.-	96/2. 318,-	97/2. 318,-
90/4. 79,-	91/4. 79,-	92/10. 98,-	98.-	94/6. 336,-	95/3. 218,-	218.-	96/3. 318,-	97/3. 318,-
90/5. 79,-	91/6. 79,-	92/11. 98,-	98.-	94/7-8. 218,-	95/4. 218,-	218.-	96/4. 318,-	97/4. 318,-
90/6. 79,-		92/12. 98,-	98.-	94/10. 218,-	95/5. 218,-	218.-	96/5. 318,-	
90/7. 79,-				94/11. 218,-	95/6. 318,-	318.-	96/6. 318,-	
				94/12. 218,-	95/7-8. 576,-	576.-	96/7-8. 318,-	
					95/9. 318,-	318.-	96/9. 318,-	
					95/10. 318,-	318.-	96/10. 318,-	
					95/11. 318,-	318.-	96/11. 318,-	
					95/12. 318,-	318.-	96/12. 318,-	

**Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) 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 (ld. a titoldalon a hírosság jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy kioldd el megrendeléseddel!  
Akciónk 97 június 5-ig érvényes!