

VIII. évfolyam, 9. szám, 1997. szeptember

# 576



## VAD VAGY VADÁSZ?

F-16 FIGHTING FALCON  
F/A-18 HORNET  
NO RESPECT

## NIX UGRIBUGR!

CROC, ASTERIX, SMURFS

## 576 SPORTVARÁZS

NHL '98  
ROLAND GARROS  
PETE SAMPRAS TENNIS

ECTS 97  
BESZÁMOLÓ



# DARK EARTH

"SZÉP ÚJ VILÁG" - MESESZÉP KALANDJÁTÉK A POKOLIAN RONDA JÖVŐBEN



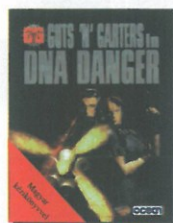
# KETTŐT FIZET HÁRMAT KAP AKCIÓ AZ **576** BOLTJAIBAN OKTÓBER 15-IG

HA MEGVESZED AZ IDEI NYÁR  
KÉT SIKERPROGRAMJÁT  
A **GT RACING 97**-ET ÉS  
A **GUTS 'N' GARTERS**-T,  
AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK  
KÖZÜL VÁLASZTHatsz EGYET,  
MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



GT RACING 97  
9999,-

+

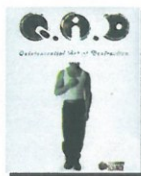


GUTS 'N' GARTERS  
9999,-

= 19998,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
három ajándékprogramot tüntess fel  
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
küldeni valamelyiket!



G.A.D. 9999,-



NO RESPECT 9999,-



LASH OUTERS 9999,-



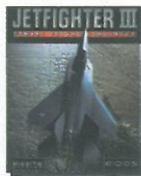
TUNNEL B1 9999,-



EF 2000 1999,-



UEFA CHAMPIONS 9999,-



JETFIGHTER III 9999,-

HA MEGVESZED AZ EOA  
EZEN NÉGY PROGRAMJA KÖZÜL  
BÁRMELYIK KETTŐT,  
AKKOR AZ AJÁNDÉKPROGRAMOK  
KÖZÜL VÁLASZTHatsz EGYET,  
MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



DUNGEON KEEPER  
11999,-



NEED FOR SPEED II  
12999,-



COMANCHE 3  
9999,-



DIE HARD  
12999,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
három ajándékprogramot tüntess fel  
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
küldeni valamelyiket!



INDEPENDENCE DAY 9999,-



TENNIS PALACE 9999,-



NBA LIVE 97 9999,-



NHL 97 9999,-



POWER F1 9999,-

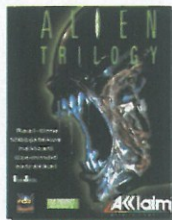


CHAMP. MANAGER 2 9999,-



JETFIGHTER III 9999,-

HA MEGVESZED AZ ACCLAIM EZEN  
HÁROM PROGRAMJA KÖZÜL  
BÁRMELYIK KETTŐT,  
AKKOR AZ AJÁNDÉK PROGRAMOK  
KÖZÜL VÁLASZTHatsz EGYET,  
MELYET **INGYEN** KÜLDÜNK EL NEKED!



ALIEN TRILOGY  
4999,-



DRAGON HEART  
4999,-



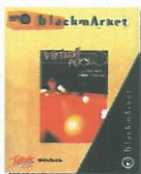
THE CROW  
4999,-

## AJÁNDÉKPROGRAMOK:

Rendelésednél kérünk, hogy legalább  
három ajándékprogramot tüntess fel  
fontossági sorrendben, hogy biztos tudjuk  
küldeni valamelyiket!



DUNGEON MASTER II 9999,-



VIRTUAL POOL 9999,-



JUDGE DREDD 9999,-



WARCRAFT 9999,-



CYBERIA 9999,-

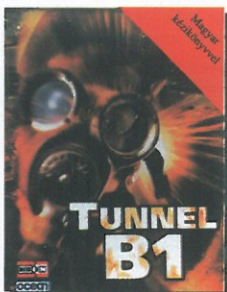


WRESTLE MANIA 9999,-



BATMAN FOREVER 9999,-

## AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1  
9999,-

+



EF 2000  
9999,-

+



TOUCHÉ  
9999,-

= 29997,- helyett

**14999,-**

Akciós játékaink ezen szelvény  
bemutatásával vagy beküldésével  
megvásárolhatók az 576 KByte  
üzleteiben és a csomagküldő  
szolgálatnál. További információk  
a 359-0576-os telefonszámon.



**AKCIÓS SZELVÉNY**

Akciók áraink csak ezzel a  
szelvényvel együtt érvényesnek.  
Egy szelvény több játék  
vásárlására is jogosít!

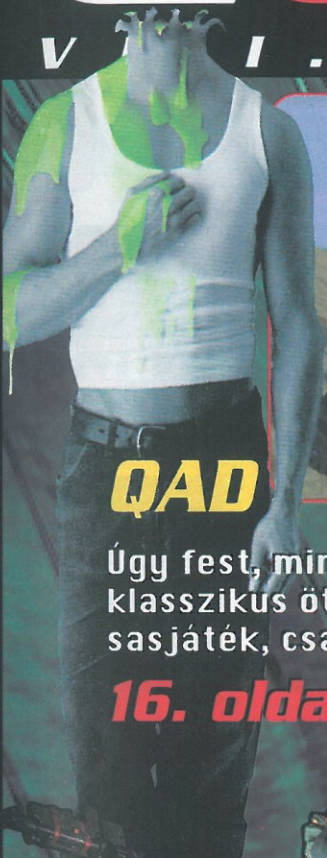
**576** KByte

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

# tartalom

V I . É V F O L Y A M , 9

DARK EARTH (PC).....	9
GUTS 'N' GARTERS (PC).....	12
DIE HARD ARCADE (SAT).....	14
LUCKY LUKE (SNES).....	15
QAD (PC).....	16
THE LOST WORLD (PS).....	17
NHL 98 (PC).....	18
CROC (PS).....	19
BEASTS AND BUMPKINS (PC).....	20
PETE SAMPRAS TENNIS (PC).....	22
ROLAND GARROS (PC).....	23
GLORIANA (PC).....	24
F/A-18 HORNET 3.0 (PC).....	26
F-16 FIGHTING FALCON (PC).....	28
THE SMURFS (PC).....	30
ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
VOODOO KID (PC).....	32
GT RACING'97 (PC).....	34
NO RESPECT (PC).....	36
VANDAL HEARTS (PS).....	38
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC).....	40
ECTS 97 BESZÁMOLÓ.....	4
CINKELT LAPOK.....	42
CSEVEGŐ.....	44



## QAD

Úgy fest, mint egy shoot'em up, pedig egy klasszikus ötlet alapján megvalósított társasjáték, csak '97-es köpenyegben.

**16. oldal**



## The Lost World

Előzetes a PlayStation ügyeletes sztárjelöltjéről.

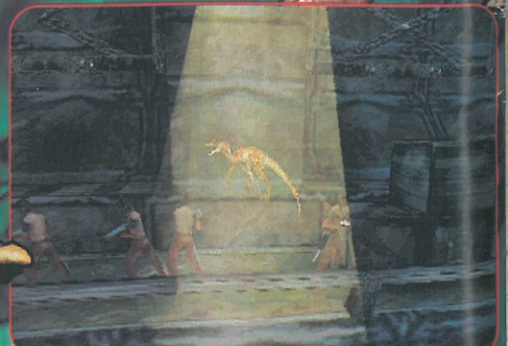
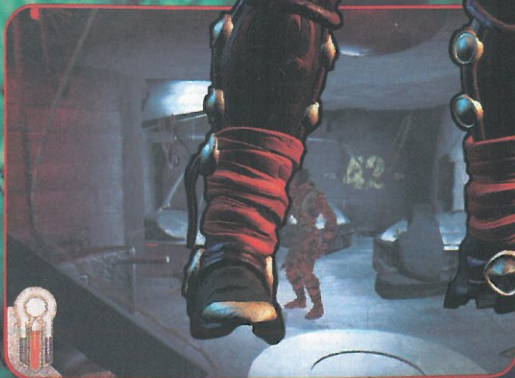
**17. oldal**

## Dark Earth

Mesészépén kivitelezett Alone in the Dark-követő, bár enyhén negatív jövőképpel.

**9. oldal**

## THE LOST WORLD JURASSIC PARK



ASTERIX&OBELIX (PC).....	31
BEASTS AND BUMPKINS (PC).....	20
CROC (PS).....	19
DARK EARTH (PC).....	9
DIE HARD ARCADE (SAT).....	14
F-16 FIGHTING FALCON (PC).....	28
F/A-18 HORNET 3.0 (PC).....	26
GLORIANA (PC).....	24
GT RACING'97 (PC).....	34
GUTS 'N' GARTERS (PC).....	12
LUCKY LUKE (SNES).....	15
NHL 98 (PC).....	18
NO RESPECT (PC).....	36
PETE SAMPRAS TENNIS (PC).....	22
QAD (PC).....	16
ROLAND GARROS (PC).....	23
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (PC).....	40
THE LOST WORLD (PS).....	17
THE SMURFS (PC).....	30
VANDAL HEARTS (PS).....	38
VOODOO KID (PC).....	32

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges  
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/09-66-22)  
Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László  
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

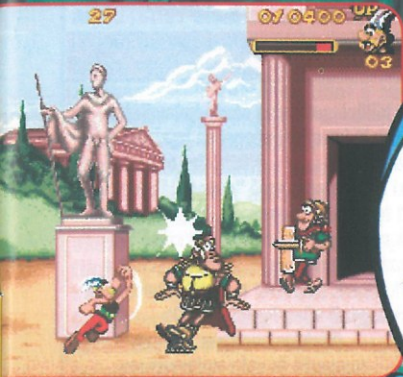
Terjesztés: Kismaros Renáta Levélátvitel: Recent Kft.  
Cím: Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

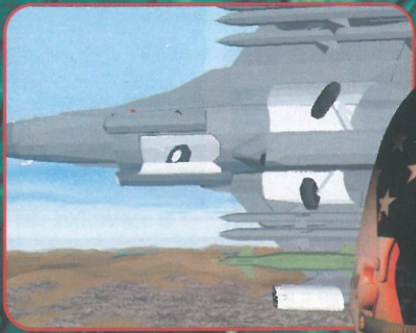
1389 Budapest, Pf.: 132.



### Asterix & Obelix

A világhírű gall mókamesterek most már PC-n is teljes odaadással gyapálhatják a lüke rómaiakat.

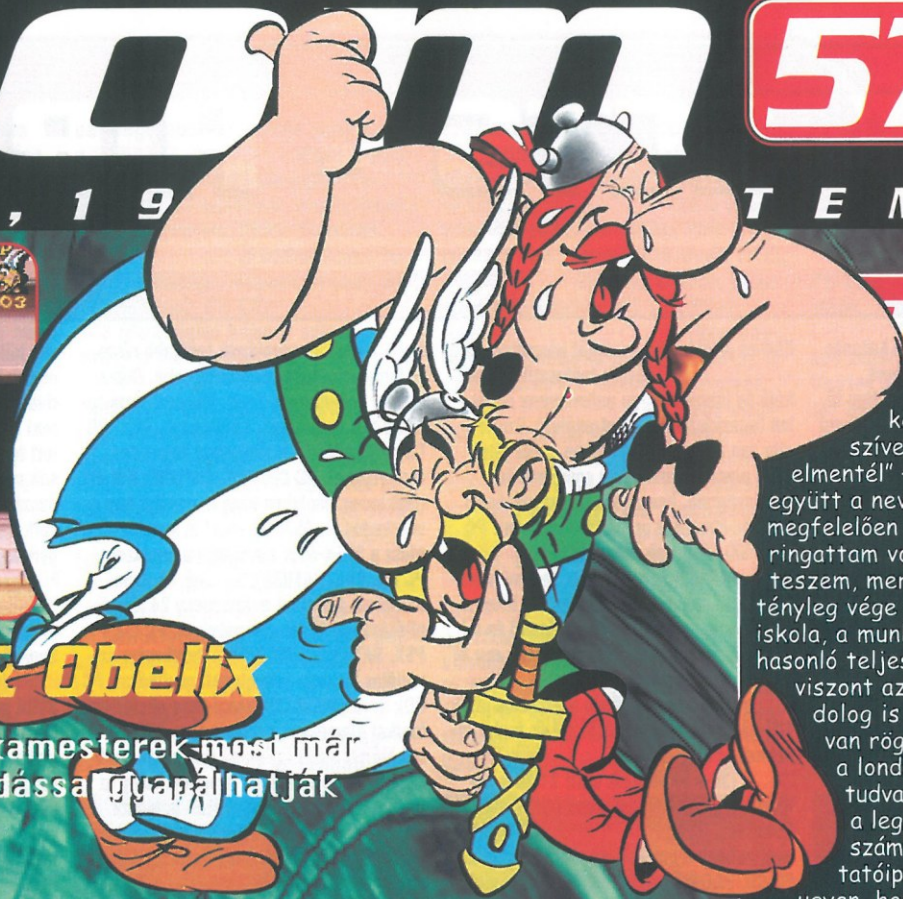
**31. oldal**



### F-16 Fighting Falcon

Megmérkőzik egymással az USA két leghíresebb vadászgépéről készült szimulátor.

**28. oldal**



### KULTURÁLIS

"Vége a nyárnak és közeleg a tél, a szívemben, bébi, mert elmentél" - merenghetnek együtt a neves dalnokkal, ha megfelelően lírai hangulatba ringattam volna magam. De nem teszem, mert a nyárnak ugyan tényleg vége van, kezdődik az iskola, a munka, az esős évszak és hasonló teljesen negatív dolgok - viszont azért pár kellemes dolog is éri az embert. Itt van rögtön elsőnek ugyebár a londoni ECTS'97, ami tudvalevőleg hagyományosan a legnagyobb kiállítás a számítógépes szórakoztatóipar világában. Igaz ugyan, hogy idén tavaszi ECTS - talán az E3-nak köszönhetően - már nem volt, viszont annál nagyobb várakozás előzte meg az őszit, hiszen a világ összes játékfejlesztője/forgalmazója ilyenkor szokta bemutatni azokat az új játékeit és futó fejlesztéseit, amelyeket a karácsonyi szezon idején szándékozik piacra dobni. Természetesen egy ilyen show-n az 576-nak is muszáj volt képviseltetnie magát, mint azt megaméretű beszámolóinkból is nem-sokára látni fogjátok. (Egyébként a bemutatott játékok mennyiségét jól érzékelteti, hogy még ezen az 5 oldalon is csak az újdonságok töredékével tudunk - ha futólag is - foglalkozni.)

Örömmel köszönhetjük ismét köreinkben az 576 KByte egyik nagy öregjét, a szimulátorok és a különféle repülő fémszerkezetek avatott tudóját, SZJVC-t ("Széchenyi János Vagyok, Ceglédről"), aki mostantól ismét elfoglalta a pilótakabinokban már jól megszokott helyét.

Végezetül egy roppant ijesztő bejelentés következik: a múltkor már rémisztgettem a Nagyérdeműt, hogy esetleg hajlandó vagyok teret engedni az 576 KByte kis öregje (Martin) első szárnypróbálgatásainak a Csevegőben - fájdalomtól elcsukló hangon jelentem be, hogy teljes egészében elfoglalta az őt abszolút meg nem illeto helyet kicsiny kulturális háztájimban. Ameddig visszaszerzem birtokom, javasolom, takarjátok el a szemétket...

CoVboy

#### Egy fair player emlékére

Elment egy nagy játékos. Örökre itt hagyott bennünket a hazai játékesztelők és -nyűvők egyik legnagyobb alakja, a statisztika, stratégia és logika egyik legfényesebb elméje, Vic bácsi. Az iskolai igazgató múlttal rendelkező, tapasztalt róka az 576 KByte életében meghatározó szerepet játszott - gondoljunk csak a számtalan kérdőív elkészítésére és a több ezer beérkezett válasz kiértékelésére, az Amiga haldoklásának közepette megjelent számos Amigára készült játék értékes leírására és tippözöneire, a Csevegőben napvilágot látott humoros válaszaira. Idősen is mindig friss és fiatalos volt, nem tudta senki mennyi idős - de hogy kora tekintélyt parancsol, azt mindenki érezte. Éles elmével és otthonosan mozgott nemcsak a szerkesztőség dungeonjaiban, hanem a statisztikák és stratégiai játékok útvesztőiben is. Jótanácsainak nyomát magán viseli még a mai napig is az újság. Tudtuk, hogy "motorja" rakoncátlankodik, egyszer már komolyabban is ránk ijesztett. Azonban a hosszú kórházi kezelés után ismét fiatalos erőre kapott és "hoztam 100 tippet a Patrizierhez" felkiáltással ismét közénk huppant. Az utóbbi időben a Csevegő megválaszolatlan levelei landoltak nála, s ő szinte kivétel nélkül mindenkinek tudott néhány frappáns mondatot írni - jópár állandó levelezőpartnerhez jutva ezáltal. Azonban minden motor beroszdásodik egyszer, hiába az állandó karbantartás, az idő vasfoga kikezdi a szívet is. Júliusban kaptuk a megrázó hírt, hogy már nincs velünk. Nagy koponya volt. Kortalan.

Zolee



# ECTS - HÍREK

## ELECTRONIC ARTS

Az ELECTRONIC ARTS standján katonás rendben sorakoztak a monitorok, Amépedig igen nagy számban. Úgy tűnik, hogy a cég szinte kizárólag nagyszerű programjainak folytatására helyezi a hangsúlyt. Kezdjük mindjárt egy klasszikussal: habár az előzőkkel nem játszottam, mégis megfogott a **POPULOUS: THE THIRD COMING** (Az egyetlen "eredeti" isten szimulátor harmadik része mérföldekkel jobban néz ki, mint elődjei. Szimpatikus, hogy a szokásosnál sokkal nagyobbak és aprólkosabban megrajzoltak benne a figurák. PC CD). Szintén nagy sikernek jósolom a **FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98**-at. (A francia világbajnokság meccseit játszhatjuk le újra 172 csapattal, 16 stadionban, igen tetszetős grafikával. PC CD, PSX, N64, SATURN). Elég érdekesnek ígérkezik a **QUEEN: THE EYE** című program. (Akció-kaland játék melyet a híres együttes zenéje inspirált. PC CD). Leginkább az egyik kedvenc

C64-es játékom új epizódját bámultam meg - **TEST DRIVE 4**. (Tényleg fantasztikus grafikájú és játszhatóságú autóverseny napjaink legexkluzívabb sportautóival. Szinte alig van a TD4-en kívül olyan autós játék ma a piacon, amely nem egyértelműen sportprogram, hanem inkább az országúti vezetés élményét próbálja visszaadni. PC CD, PSX). Futottak még: **WING COMMANDER PROPHECY** (a klasszikus sorozat sokadik része, melyben egy teljesen új idegen faj ellen megy a balhé. Mark Hamill és a többiek visszatérnek, hiszen a játék egy új trilógia első epizódja. PC CD); **SKULLMONKEYS** (bámulatos grafikájú máskálós játék 100 pályával, gyurmahősökkel és funky zenékkal. PSX); **REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS** (3D-s lövöldözős stuff 21 3D-s pályával, 8 főellenséggel, renderelt átvezető filmekkel. PSX); **ANDRETTI RACING** (állat autóverseny a nagy pilóta emlékére. PSX, PC CD, SATURN); **NUCLEAR STRIKE** (a világ

egyik legjobb sorozatának legújabb része. Új járművek (Apache, Commanche, Cobra, Harrier Jet, Abrams Tank, Airboat), fotó-realisztikus helyszínek, küldetések. PSX, PC CD); **NBA LIVE 98** (kosárlabda tele videó részletekkel. PC CD, PSX, SATURN); **NHL 98** (jégkorong, melyben nagy hangsúlyt kap a verekedés is. Akár a kapust is kezelhetjük, plusz a 3DFX-et is támogatja a rendszer. PC CD, PSX, SATURN); **NASCAR 98** (bombasztikus amerikai autóverseny 24 létező pilótával és 17 Nascar pályával. PC CD, PSX, SATURN); **LANGBOW 2** (helikopter szimulátor jócskán feltuningolt grafikával. PC CD); **GALAPAGOS** (3D-s real-time akciójáték logikai elemekkel megspékelve. PC CD); **SID MEIER'S GETTYSBURG** (tetszetős grafikájú háborús-stratégiai program, mely az amerikai polgárháború csatáit dolgozza fel. 30 scenario és 8-as multiplayer opció. PC CD); **F-15** (a JANE'S legújabb repülőszimulátora. PC CD); **AUTO DESTRUCT** (telje-

sen különleges autós akció-kalandjáték marha jó kezelhetőséggel és izgalmas sztorival. PSX); **ULTIMA ONLINE** (az új RPG direkt az Inteneten való "csoportjátékra" lett tervezve. Érdekes, hogy a játékosok cselekedetei kihatnak a "külső" ténnyezők alakulására is: pl. ha megöljük a sárkányunk eddeléül szolgáló állatot, a gyík a gazdi ellen fordul. PC CD); **THEME HOSPITAL** (kórházmenedzser PSX-re); **MOTO RACER** (szuperjó és szép motorverseny, melyben többféle kategóriában (Cross, Speedbike) indulhatunk. PSX); **KKND EXTREME** (nagyfelbontású, teljes képernyős SVGA grafika, 30 új küldetés a nagyszerű játékhoz, plusz egy csomó új opció: 6-os multiplayer, 10 multiplayer misszió. PC CD); **DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS** (15 új küldetést tartalmazó program, amelyben ráadásul kijavították az eredeti játék bosszantó hibáit és hiányosságait. PC CD).



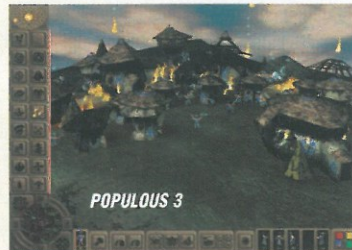
FIFA 98



TEST DRIVE 4



QUEEN: THE EYE



POPULOUS 3

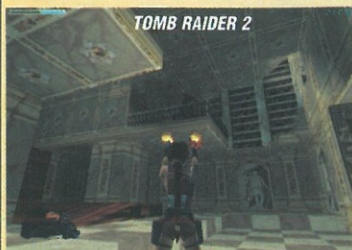
## EIDOS

Az idei ECTS sztárja meglátásunk szerint az EIDOS volt. Standjukat non-stop hatalmas tömeg vette körül, egy-egy játék kipróbálására fél órákat kellett várni. Szinte minden programjuk óriási durranás lesz, nem is tudtuk hirtelen, hogy melyekről mutassunk képeket nektek. Ráadásul, a pavilon környékén lófrált vagy 4-5 olyan csodálatos pipi, hogy akárkivel is találkoztam, mindenki csak róluk beszélt. Igaz, hogy Lara Croft nem tisztelte meg jelenlétével a show-t, de még így is többször fogant meg bennem a házassági gondolat. A játék, amelyre talán a leg-többben várnak, a **TOMB RAIDER 2**. (A TR2 olyan különleges valami, amiről nehéz elfogultság nélkül nyilatkozni. A játék grafikailag teljesen fel van tuningolva, különös tekintettel a fény-effektusokra és Lara figurájára. Csupa új ellenfeleket és fegyvereket találunk benne, új mozdulatokat és teljesen új ruhátart, amely alkal-

mazkodik a helyszínekhez, ahol hősnőnk előfordul. Futás közben Lara a haja ütemesen lebeg, mindenhova fel tud mászni, fátylát gyűjt, víz alatt úszva ügyködik. Ez a játék 100%-os győztes a maga nemében. PC CD, PSX). A verekedős stílus kedvelői is igazi szupersztárral gazdagodnak, melynek címe **FIGHTING FORCE**. (A program a mára már legendássá vált Streets of Rage és Double Dragon sorozatok mása, Tekken elemekkel vegyítve, persze '97-es kosztümben. Két játékos üzemmód, 3D-s grafika, 4 választható karakter, 7 küldetés 25 pályával, 6 főellenséggel. 40-50 féléle modulát személyenként, felvehető fegyverek, fegyverként használható tárgyak, speciális trükkök tarkítják a palettát. Lehetőség van olyan látványos "több ellenfeles" megoldásokra is, amikor a két játékos mellett még négy ellenfél is van a képen, persze mindez 3D-környezetben! Küzdhetünk ketten együtt "sztori" módban vagy

akár egymás ellen is "Tekken" módban. PC CD, PSX, SATURN). Kissé talán a TR2 hatás érezhető a cég harmadik bomba programján, a **DEATHTRAP DUNGEON**-ön. (3D-s akció-kaland játék, amely a több millió példányban eladott Livingstone fantasy könyvek alapján készült. Egy férfi és egy női karakter közül választhatunk, akik dinók, zombik és hasonló szörnyek ellen küzdenek. PC CD PSX). Talán a legszemélynyörködtetőbb szimulátor volt az egész ECTS-en a **FLIGHT UNLIMITED 2**. (11 ezer négyzetkilométer fotó-realisztikus tájkép San Francisco körzetéből, létező objektumok, házak, hidak, 45 repülőter, 5 klasszikus civil kisgépj, totál élethű időjárási körülmények, változatos kameraállások. PC CD). Futottak még: **CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98** (teljesen komplex manager program. PC CD); **F1** (Brillians grafikájú Formula-1 autóverseny 16 pályával, egyszerre akár 16 gép összekapcsolásával is.

PC CD); **FLYING NIGHTMARES 2** (harc repülő szimulátor Apache helikopter és Harrier vadászgép főszerelésével, melynek grafikája vetekszik a F2-vel. A programot valódi harci pilóták tesztelték és részben készítették. PC CD); **LUNATIK** (3D-s lövöldözős játék, melyet a régi Defender és Zaxxon inspirált. PSX); **JOINT STRIKE FIGHTER** (a szupertitkos X-35-és X-32 vadászgépek szimulátora. PC CD); **TEAM APACHE** (szinte tökéletes AH64A Apache szimulátor. PC CD); **WORLD LEAGUE SOCCER** (arcade foci, nagyon jól eltalált játszhatósággal. PC CD, PSX); **NINJA** (3D Last Ninja, megszámlálhatatlan úts- és rúgástajtvál. PSX); **MYTH** (Doom-klón, teljes 3D, vadállat grafika. PC CD); **SHADOW WARRIOR** (keleti stílusú 3D-s lövöldözős-akciójáték (persze Doom-klón), amely futurisztikus környezetbe van átitelve. Újdonság, hogy végre járművekbe is beülhetünk és használhatjuk azokat. PC CD).



TOMB RAIDER 2



FIGHTING FORCE



FLIGHT UNLIMITED 2



DEATHTRAP DUNGEON

## OCEAN

Az OCEAN stand két hatalmas kivételével hívta fel magára a figyelmet, de a kisebb monitorokon is ígéretes anyagok kellették magukat. Nekem legjobban az **OUTCAST** című csoda tetszett (Tomb Raider-szerű akció-kaland játék, melyben egy paralel univerzumban kell küzdenünk, ahol a szereplőknek saját érzéseik vannak. Real time 3D-s animáció, szuper tájak, lélegzetelállító kamera nézetek. PC CD). Az autóversenyek rajongóinak fog izgalmas órákat okozni a **TOTAL DRIVIN'** (Állati grafika, 7 pálya, 8 választható autó. A kocsik leeshetnek a szakadékokba, beleragadhatnak a vízbe és sártócsákba. PSX). A közismerten igényes szimulátorairól híres Digital Image Design készítette az **F22 AIR DOMINANCE FIGHTER**-t, melyet az 576 KByte fog magyarosítani (Irányíthatjuk a másodpilótát is, különleges fény-árnyék effektusok, köd, éjszakai bevetés. PC CD). A

cég legújabb verekedős programja a **DYNASTY WARRIORS** (Soul Blade klón, a történelmi hűséghez ragaszkodó 13 karakter, tradicionális kínai fegyverek. PSX). Futottak még: **ANNO 1602** (Pirates-klón "isten" beütéssel, népneveléssel, kereskedéssel. PC CD); **PROJECT AIROS** (Stratégiai háború szimulátor, amely a jövőben játszódik. PC CD); **DEVIL'S DECEPTION** (3D-s akció-kalandjáték, ahol az ördög ellen, vagy vele szövetségben kell küzdenünk. RPG és stratégiai elemek színesítik az amúgy is komplex játékmenetet. PSX); **DOGHAY** (a sötét jövőben játszódó kalandprogram, telis-tele fejtörőkkel. PC CD); **HEXPLORE** (Nagyon különleges játék amely az ősrégi, fantasy-stílusú Gauntlet mintájára készült, per se most már 3D-ben. PC CD); **HOLIDAY ISLAND** (Sim City-klón, ezúttal üdülőkörzetet kell építenünk. PC CD); **I-WAR** (Elképesztően bonyolult és összetett űr-szimulátor,

szuper grafikával. PC CD); **JERSEY DEVIL** (Új mázskálós stuff PSX-re, a főszereplő egy jópofa denevér-szerű figura); **LUCKY LUKE** (3D-s képregény-kalandjáték Villám Will (Talpraesett Tom) főszereplésével. PSX); **MATCHDAY 3** (A híres C64-es játék újrafeldolgozása. PC CD, PSX); **MEGAMAN BATTLE & CHASE** (Versenyjáték különleges járművekkel az ismert szereplők felvonultatásával. PSX); **MEGAMAN 8** (14 pályás akciójáték, ezúttal végre PSX-re); **MISSION:IMPOSSIBLE** (filmadaptáció N64-re); **MOTOR MASH** (képregény grafikus versenyjáték szokatlanul örült szereplőkkel és járművekkel. PC CD, PSX); **MULTI RACING CHAMPIONSHIP** (jópofa autóverseny N64-re); **OBSIDIAN** (a jövőben játszódó grafikus kalandjáték, különleges vizuális élmény. PC CD); **PILGRIM** (a 13. században játszódó, nagyon ígéretes kalandjáték, melynek grafikáján a világ egyik legjobb grafikus, Mobius dolgozott. PC CD);

**ROCKET JOCKEY** (véres, brutális, kegyetlen gladiátor játék. PC CD); **SILVER** (gótikus hangulatot árasztó, igényes kalandjáték, közel 300 helyszínnel. PC CD); **SOCCER NATION** (játékos+manager foci program. PC CD); **SPACE BAR** (sci-fi kalandjáték. PC CD); **SUPER PANG COLLECTION** (a klasszikus gömb-lődözös stuff, melyben megtaláljuk a Buster Bros, Super BB és az új Buster Buddies játékokat. PSX); **THE NOTE** (manga-stílusú 3D-s kalandjáték. PSX); **UEFA** (Rendkívül összetett foci 48 csapattal. PC CD); **VIPER** (borzalmasan jó grafikájú helikopteres lövöldözés játék. PSX, PC CD); **WETRIX** (teljesen új stílusú logikai játék, melyben 3D-s terepekre esnek le az alakzatok, ezekből "kádak" épülnek fel, ebbe víz folyik, melyet össze kell gyűjteni. Több víz=több pont. N64), **ZOIKS!** (Interaktív Hanna-Barbera rajzfilmjáték a híres figurákkal. PC CD).



OUTCAST



TOTAL DRIVIN'



DYNASTY WARRIORS



MOTOR MASH

## VIRGIN

A VIRGIN stand már küllemében is elutott a többitől (egy óriási, belül 2 szintes, kívülről ALIEN-gyomrohoz hasonlító valami volt, kb. úgy képzeljétek el, mint egy félig leeresztett hőlégballont absztrakt mintákkal). Külön zártkörű show keretében mutatták be a Westwood Studios új játékát, a **BLADE RUNNER**-t, amely az immáron kultikus Philip K Dick novella alapján készült, némi hozzákötéssel, Vangelis zenével (PC CD). A nyálam folyt, olyan jól néz ki! Elemi erővel tombolt a STAR WARS-láz, melyet a következő stuffok képviseltek: **JEDI KNIGHT-DARK FORCES 2** (saját szemszögből játszható, 3D-s akció-kaland Doom-klón immáron multiplayer opcióval. Újdonság a fegyverek között a fénykard és az Erő használata is. PC CD); **STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI** (Tekken-mintájú 3D-s verekedős anyag, fantasztikus grafikával, minden ismert szereplő felvonultatásával. PSX); **STAR WARS-SUPREMACY** (a névadó előd sikeréből táplálkozik, stratégia minden mennyiségben, a Lázadó

vagy a Birodalom oldalán állva. PC CD); **STAR WARS-SHADOWS OF THE EMPIRE** (a frenetikus N64-es játék PC-átírata, melyben a történet a három film sztorijának elegyéből áll össze. PC CD). Vér is lesz bőven, hiszen a **RESIDENT EVIL** (Alone in the Dark-típusú program horror beütéssel, állati jó sztorival, 3D gyorsító kártya támogatással) végre megjelenik PC-re is. Jön egy új PSX-verzió is, melynek címe **RESIDENT EVIL-DIRECTORS CUT** (új animációk, plusz grafikák, lényegében egy csomó mindent kicseréltek az eredeti változathoz képest). De ez még nem minden, hiszen '98 második felében megjelenik a **RESIDENT EVIL 2** (bőületes grafika, halálos sztori, az ECTS egyik legjobb játéka volt szerintem. Terror a köbön!). PSX). Végre kipróbálhattam a **MONKEY ISLAND** legújabb epizódját-**THE CURSE OF MONKEY ISLAND** (tényleg könnyfakasztó képi és szövegbeli humor, rajzfilmszerű grafika. PC CD). Futottak még: **STONE REBELLION** (real-time stratégia. Négy törzs közül választhatunk egyet, mellyel fantasy

környezetben kell küzdenünk és fejlőd-nünk egy 15 világból álló univerzumban. PC CD); **X CAR** (High-tech autóverseny. PC CD); **LAND OF LORE-GUARDIANS OF DESTINY** (4 CD terjedelmű RPG állítólag 100 óra játékidővel); **X-FIRE** (Syndicate típusú sci-fi program modem, network és Internet támogatással. PC CD); **HERC'S ADVENTURES** (multiplayer opcióval ellátott szuper akcióprogram, melyben 3 görög isten közül választhatunk főszereplőt. PSX); **IGNITION** (Micro Machines-forma "madár" nézetet használó autóverseny, melyben első a játszhatóság. PC CD); **STREET FIGHTER EX PLUS** (végül ez a játék is Tekken külsőt kapott, ráadásul jól is áll neki. PSX), **COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR** (50 játékos játszhatja egymás ellen. PC CD); **SCREAMER RALLY** (új autók, pályák, változatos időjárás, multiplayer üzemmód. PC CD); **SUPERBIKES** (profi motorverseny a legnagyobb gyártók és leghíresebb versenyzők felvonultatásával. PC CD); **SABRE ACE** (akció-repülő-szimulátor klasszikus gépek -MIG-15,

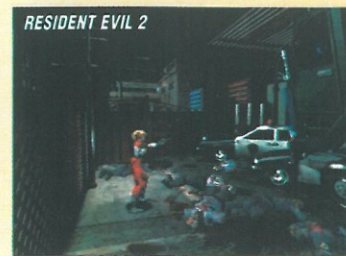
Mustang - főszereplésével. PC CD); **NHL POWERPLAY '98** (jégkorong-őrület. PC CD); **SUB SPACE** (felső nézetet használó lövöldözös stuff, több játékos üzemmóddal. PC CD); **C&C RED ALERT** (ezúttal PSX-re); **C&C RED ALERT AFTERMATH** (mission disk 18 új küldetéssel. PC CD); **BROKEN SWORD 2-THE SMOKING MIRROR** (komoly, két szálon futó kalandjáték több száz feladattal, 50 megismerhető szereplővel. PC CD); **F-16 AGRESSOR** (elképesztően élethű és bonyolult szimulátor, mely állítólag P90-en is jól fut. PC CD); **BEAST** (szupervéres, 8 szereplős verekedős játék. PSX); **BATTLESPHERE** (monumentális fantasy RPG a stílus értőinek. PC CD); **MARVEL SUPER HEROES** (SF2-szerű bunyós anyag a leghíresebb Marvel képregényhősökkel. PSX); **BALL BLAZER** (a klasszikus C64-es sportjáték PSX átírata); és végül következzen szívem csücske: **SUPER STREET FIGHTER 2-COLLECTION** (két klasszikus és egy újdonság - SF2, SF2 TURBO, SF ALPHA 2 GOLD - egy CD-n. Tuti bombasiker! PSX).



BLADE RUNNER



MASTERS OF TERAS KASI



RESIDENT EVIL 2



SCREAMER RALLY

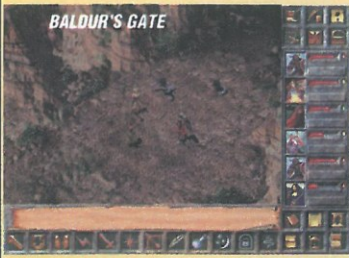
## INTERPLAY

Az Interplay már hosszú évek óta elsősorban markáns, egyéni stílusú játékaikról híres, tehát nem csoda, hogy most is egy csomó kiváló, új fejlesztést mutattak be. A Forgotten Realms fantasy világában játszódik a **BALDUR'S GATE** című munkájuk, amely leginkább a Gyűrűk Ura-feldolgozást juttatta eszünkbe – természetesen lényegesen csinosabb grafikai kivitelben (több mint 10.000 képernyő, teljesen renderelt felszínek, izometrikus külső nézőpont, 16 bites színmélység). Minden karakter fajának és osztályának megfelelő kinézetet kapott, ráadásul grafikai jellemzőik a játékos által variálhatók. A **MORTAL KOMBAT**-rajongók tán nem fognak zöld rakétákat lődni örömben, de a **CLAY FIGHTER** kedvenc játékok paródiájának készült. Tíz,

különböző támadási módokkal rendelkező karakter (többek között egy feldühödött hóember és egy szumó Tólapó) csapat össze vérfagyasztó viadalokban. A grafika leginkább a Down in the Dumpst idézi, a mélyszántó szellemiség és a hanghatások úgyszintén – teljesen elmebeteg. Az Alone in the Dark nevével fémjelzett grafikai megvalósítás már elég sok játéknak szolgált ötlettel, így van ez a szintén nagy sikervárományosként számon tartott **DIE BY THE SWORD**-del is, amelyben Erik, a bátor lovas a szokásos fantasy kulcszák között próbálja kiszabadítani a koboldok fogságából Maya nevű testvérét. A játék kategóriájához képest számos érdekességet is tartalmaz, többek között: teljesen egérvézérelt vívás, elméletileg végtelen számú mozgáskom-

binációval; előre definiálható speciális mozdulatok; 7 death-match pálya 1-4 játékosnak, ahol vívótudományukat csiszolhatják az egyéni kaland előtt – mindezt 6 szinten, 25 különböző típusú ellenfél ellen. Az igazán nagy meglepetés viszont az, hogy a M.A.X. eléggé mérsékelt sikere ellenére (pedig milyen jó kis játék volt!) készül a folytatás. Az ultrafuturisztikus **M.A.X.2**-ben 90 teljesen új, renderelt harci masinéria eshet egymás torkának. A grafikai engine lényegesen javul, továbbá az akció pedig az aktuális trendnek megfelelően most már teljesen real time-ban zajlik. Futottak még: **DESCENT TO THE UNDERMOUNTAIN** (3D fantasy RPG, Alone in the Dark módjára, 25 szinten. PC CD); **CRIME KILLER** (autós üldözős. PC CD); **EARTHWORM JIM 3D** (a

nagyszerű 3D platformjáték folytatódik. PC CD, PSX, N64); **FALLOUT** (sci-fi RPG a III. világháború után. PC CD); **MES-SIAH** (fantasztikus grafikájú 3D lövöldözős játék, amelyben egy angyalkával vagyunk. PC CD); **POWERBOAT RACING** (motorcsónak verseny csúcsmoddellel. PC CD, PSX); **ROCK AND ROLL RACING 2** (autóverseny néhány bájos pszichopattával. PSX); **STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY** (3D renderelt kalandjáték négy epizóddal, az eredeti Star Trek-sztori alapján. PC CD); **STAR TREK: STARFLEET ACADEMY** (3D űrhajó szimulátor, rakásnyi lövöldözéssel, 25 pályán. PC CD); **WATERWORLD** (a Kevin Costner film témáját feldolgozó real time stratégia, a la Red Alert. PC CD); **WILD 9** (az MDK alkotóinak új fejlesztése, 3D platformjáték. PSX)



## MICROPROSE

Sid Meier egykori cége is szemlátomást elég alaposan ki akar tenni magáért a közeljövőben, mert egy rakás friss anyagot mutattak be az ECTS-en. Ezek közül a legkellemebb talán az volt, hogy nemsokára várható a **WORMS 2**. A kukacok a második részre nagyobbak, idétlenebbek és gonoszabbak lehettek. (Szépek nem – egy kukac nem lehet szép.) Sőt, már nem is csak kukacok vannak. Több mint 60 új fegyver, pályaeeditor, egyéni játék 17 ellenséges főkukac ellen vagy 8 személyes hálózati játék, súlyos szinkron és átvezető animációk – címszavakban csak ennyit a "rekukacizációról", mert nem akarok tovább kukacoskodni. Microprose-ék ablakán is befújta a szél a real time stratégiák hírért, mert már ők is lassan készen vannak a maguk kis Red Alert-utánzatával, amely a **7TH LEGION** névre hallgat. A dolgot talán nem szükséges különö-

sebben bemutatni: 40 szinten vezethetjük csapatainkat harcba a gaz Ellen nevű ellen ellen, közben áskálódunk, építgetünk, gyártogatunk, néha még különböző frankó kis tudásokra (lopakodó technológia, hiperegészség, folyamatos mozgás és tüzelés, stb) is szert teszünk. Újdonságnak számít az egységek tapasztalatának figyelembe vétele, ami hatással van rongálódásukra és pontosságukra is. A készítőik külön büszkék arra, hogy a játékot MMX-re optimalizálták, bár nem tudom, hogy ennel a stílusnál erre vajon miért is volt szükség...Szintén a real time stratégiák közé sorolható a **BATTLETECH: MECHCOMMANDER** is, ami grafikailag azért meglehetősen távol áll a megszokottól. A főszereplők a névből adódóan természetesen a nagy bazi harci gépek, a mehek. A stratégia lényege a szokásos: a Red Alert-módszer szerint irányítjuk a

mechet, az utánpótlást, a csapatok összetételét, javításukat, fejlesztésüket és módosításaikat. Az utóbbi mondjuk elsődrendű is lesz, hiszen csak a legmagasabb szintre fejlesztett mech lehet képes szembeszállni a Jade Falconklánnal. A Microprose szimulátorokban mindig is otthon volt, de új II. világháborús programjában (**EUROPEAN AIR WAR**) valami egész fantasztikus művelt. A játékban az angliai légi csatában, illetve az 1943-45 közötti hadműveletekben indíthatunk karriert, és egy vadászszázad beosztottjaként a legkülönbözőbb bevetésekre kell repenünk. A készítőik vigyáztak arra, hogy soha ne fordulhasson elő ugyanolyan karrier, de nem is ez a játékban az igazán nagy durranás, hanem a grafika. Részemről még soha nem láttam játékban az eredetire ilyen tökéletesen hasonlító gépeket, amelyet gondolom jól bizonyít az alant látható Messer-

schmitt Bf-109 képe is. Körülbelül pontosan így néz ki a helyzet a többi hús gépnél is, ami tényleg elég elképesztő. Futottak még: **STAR TREK: FIRST CONTACT** (egy újabb Star Trek-darab, most "kivételesen" 3D akció kivitelben); **GUARDIANS: AGENT OF JUSTICE** (az X-COM-ok grafikai stílusában íródott akció/kalandjáték a XXI. század végén. PC CD); **FALCON 4.0** (a Microprose 10 éve futó Falcon-sorozatának legújabb tagja, ami nemcsak egy csodaszép, de "végre" egy F-16-ost repülhetünk be rajta... PC CD); **ADDITION PINBALL** (nagyszerűen kivitelezett flipper három pályával, ami 1600\*1200-as felbontásban is megyegyet. PC CD) **M1 TANK PLATOON II** (hipermodern tankszimulátor, amelyben valós és hipotetikus hadszíntereken vezethetjük harcba egyedi tankjainkat, szakaszainkat, illetve a támogató egységeket. PC CD)





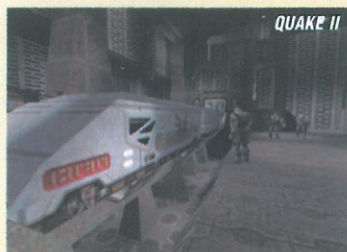
## ACTIVISION

A több mint egy évtizedes hagyományra visszatekintő Activision az utóbbi időben szemlélatomást felébredt Csipkerózsika-álmából, és jó úton halad afelé, hogy a legkiválóbb kiadók közé lépjen. Talán az Eidos mellett az ő standjuknál volt a legnagyobb tolongás, hiszen tuti sikerprogramokat rejtegetnek a tarsolyukban. Legerősebb kártyáik természetesen a Quake továbbfejlesztett engine-jével készült újgenerációs "emberszimulátorok", mindenekelőtt természetesen a várva várt nagy sztár, a **QUAKE II**. Mi az ördögöt mondhatnánk róla? Az id Software fennállása alatt folyamatosan hatalmas léptekkel haladt előre – attól, hogy a GTI-től lenyúlta a játékaik forgalmazásának jogát az Activision, még nem vették ki belőlük a kreativitás. Nem sorolom az újabb technológiáikat, az engine-en végzett csiszoltságokat, stb. – legyen elég annyi, hogy a végleges változat tesztelésénél biztos adunk rá vagy 40%-

ot... Szintén az új engine-nel készült egy másik 2. rész a Raven révén, nevezetesen a **HEXEN II**. Róluk is csak annyit lehet elmondani, hogy mindig csak fejlesztettek az id aktuális engine-én (ld. Heretic és Hexen). Az utóbbi jellegzetessége volt, hogy a Doom-klónok kezdődő egyhangúságát teljesen felrázta azzal, hogy RPG-elemeket iktatott a játékba, és ezzel jóval izgalmasabbá tette a játékot, mint azt a szokásos "futásnyírd ki-pálya vége"-linearitás alapelvein készültéknél megszokhattuk. Természetesen a karakterosztályok most sem maradtak el (Assassin, Paladin, Necromancer és Crusader), miként a fegyver- és karakter upgrade-ek sem. A környezet kellően misztikus (középkori kastély, közép-amerikai indián piramis, Egyiptom, Róma – és végül ismét a kastély). Nem kezdem el dicsérgetni a grafikát, a hangokat, a játékot – a következő számunkban ugyanis valamivel nagyobb terjedelemben valószínűleg

sor kerül rá. A **NETSTORM** minden bizonnyal örökre beírja a nevét a számítógépes játékok nagykönyvébe, hiszen ez az első stratégiai játék, amelyet direkt Internetes felhasználásra készítettek (bár van egy War College-üzemmódja is, ahol a leendő nagy hadvezérek edzhetnek egy kicsit, mielőtt harcba szállnának a világ ellen). Az alapelv elég egyszerű: minden játékos (maximum 8) kezdetben egy-egy szigettel rendelkezik az űrben, ami a bázisaként szolgál. Innen indíthat támadásokat újabb földek meghódítására, és természetesen meg kell védenie az ellenfelek ellen. A hódítás során az ifjú Napóleon különböző új dolgokra és képességekre tesz szert (javítás, szabotázs, stb.), mindaddig, amíg elegendő földet nem hódít meg ahhoz, hogy a szintet megnyerje és továbblépjen. A dolog tehát nem túl bonyolult... Igen impozáns nevet visel a **FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE** nevű II. világháborús

repülőgép szimulátor, amelyben összetalálkozhatunk a háború nyugati hadszínterének leghíresebb bombázó- és vadászgéptípusaival. Nemcsak a név impozáns, hanem a grafikai kivitelezés is, bár azért azt hozzátehetjük, hogy a Microprose European Air Warriorjának maximum a cipőfűzőjét kötheti be. Futottak még: **DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR** (Red Alert-gyilkosnak tervezett real time stratégia. Egy korai bétát már ismerttünk, a következő számunkban viszont előre láthatóan kivesézzük a véglegesét is. PC CD); **APOCALYPSE** (az egész pont úgy fest, mintha valami modern Alone in the Darkot játszana két kommandós. PC CD); **HEAVY GEAR** (3D akció/stratégia a Mechwarrior mintájára, benga harci masinákkal totyogunk benne fel s alá.); **ZORK THE GRAND INQUISITOR** (hangulatos grafikus kalandjáték fantasy környezetben. PC CD) **PITFALL 3D** (a legendás mászkáló játék új ruhában. PSX)



## GT INTERACTIVE

Logikusan következnek az Activision után a GT Interactive, hiszen mostanában nagyon imádhadják egymást... A GTI ugyan nyalogatja sebeit, de azért még nem kell őket eltemetni: egy rakás PC-fejlesztésük fut, továbbá most kezdik el piacra dobni egy csomó világsikerű konzolos verzióit, különös tekintettel a Nintendo 64-re. A világhírű 'Világok háborúja' alapján készült a **THE WAR OF THE WORLDS** című stratégia, amelyben a Marslakók támadása ellen kell megvédenünk a Brit-szigeteket. Elég furcsa egy mixtúra lesz belőle: a játék logikája a Risk-et idézi, míg az igényes grafikai megvalósítás inkább egy 3D Red Alertet. A Red Alertre még jobban emlékeztet a **HORDES**, amelyben viszont a real-time stratégiák jellegzetességeit próbálták összeházasítani a

fantasy RPG-kben megszokott vonásokkal. Az ígéretek szerint elképesztő mennyiségű egységet lehet majd generálni, továbbá az AI által mindig újonnan generált pályák igencsak hosszadalmas szórakozást fognak biztosítani. PC- és PlayStation-tulajdonosok, egyben Mortal-megszállottak buzgón várhatják a játékgepről átkonvertált **MACE: THE DARK AGE** nevű verekedős cuccot, amelyben 16 egyéni stílusú harcos mérheti össze harci tudását az arénában. A megszokottaktól eltérő módon a karakterek nemcsak speciális mozgásokat használhatnak támadásra, hanem az arénában összegyűjtött mágikus fegyvereket és tárgyakat is. Még a 8-bites űsidőkben úgy 64-en, mint Spectrumon a Rampage, ami most a GTI védőszárnyai alatt **RAMPAGE WORLD TOUR** néven születik újjá. A

játékban 1-3 játékos Godzilla-szerű szörnyeket irányítva azon munkálkodik, hogy tökéletesen szétverje a pályán levő toronyházakat, azok lakóit, a rájuk támadó harci járműveket – egy szóval mindent. Ez egy rendkívül elmés játék, nemkülönben hosszan tartó, mivel 130 rendes és 14 bonuspálya várja a szabadidő épületes eltöltésére vágyó játékosokat. Futottak még: **DOOM 64** (N64); **PREY** (gyönyörű Quake-klón sci-fi környezetben, egyedi engine-nel. PC CD); **QUAKE 64** (N64); **DUKE NUKEM** (N64, PSX); **DOOM 64** (N64); **HEXEN 64** (N64); **MAXIMUM FORCE** (saját szemszögű lövöldözős. PC CD); **TOTAL ANNIHILATION** (több újítást felvonnultat 3D Red Alert-utánzat, 50 küldetéssel. PC CD); **UNREAL** (egy újabb Quake-klón, aminek fő erőssége az elképesztő true color grafika lesz. PC CD);

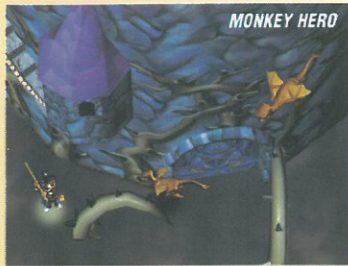
**YOUNGBLOOD** (Tizenegy veszélyes kommandóakció, RPG-elemekkel és real time harci részekkel); **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES** (MK, de kivételesen nem verekedős-, hanem kalandjáték. PSX); **ODD WORLD: ABE'S ODYSSEY** (akció/kaland, ld. előző számunk híreiben. PSX); **MAGESLAYER** (a Hexen fejlesztőinek új 3D fantasy akciójátéka, ami felülnézetet használ! PC CD); **STEALTH REAPER 2020** (XXI. századi repülőgép-szimulátor, ami az egyszerűsített irányítás miatt inkább az akcióra helyezi a hangsúlyt. PC CD); **BALLS OF STEEL** (flipper a Duke Nukem szerzőitől. PC CD); **BUGRIDERS** (3D akció/versenyjáték. PC CD, PSX); **CRITICAL DEPTH** (hasonló az előbbihez, csak a víz alatt. PC CD, PSX); **SENSIBLE SOCCER 2000** (foci. PC CD) **SAN FRANCISCO RUSH** (autóverseny. PSX).



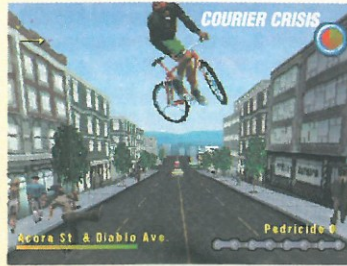
## TURMIX - AMI MÉG NAGYON TETSZETT



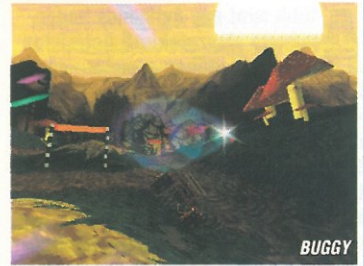
PANDEMONIUM 2



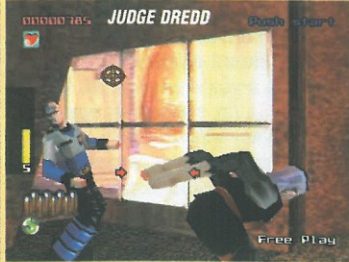
MONKEY HERO



COURIER CRISIS



BUGGY



JUDGE DREDD



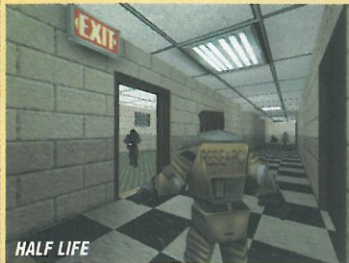
LOOSE CANNON



JETFIGHTER - FULL BURN



THE REAP



HALF LIFE



EARTH SIEGE 3



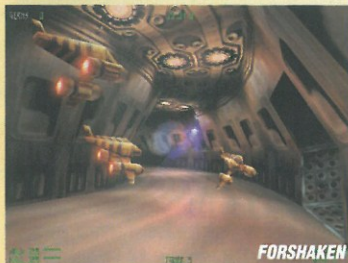
STARCRAFT



BATTLEGROUND: BULL RUN



FLYING CORPS GOLD



FORSHAKEN



FIFTH ELEMENT



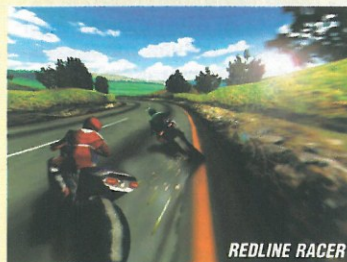
NIGHTMARE CREATURES



ULTIMATE RACE



F1 POLE POSITION 64



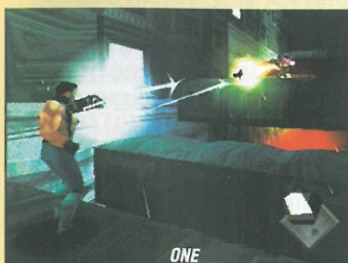
REDLINE RACER



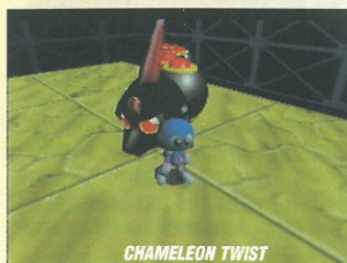
TOURING CAR CHAMPIONSHIP



ARMORED FIST 2



ONE



CHAMELEON TWIST



AYRTON SENNA KART DUEL 2

Mivel az ECTS-re szánt 5 oldal igen szükséges bizonyult, itt egy kissé összesűrítettük a dolgokat. Sokat töprengtünk, hogy inkább sok szöveg legyen-e és kevesebb kép, de aztán inkább a fent látható megoldást választottuk (talán ez többet mutat). Sorban következnek (cégenként): **BMG**: PANDEMONIUM 2-Akció, ügyességi (PSX), MONKEY HERO-Kaland (PSX,PC), COURIER CRISIS-Sport (PSX,PC,SAT).

**GREMLIN**: BUGGY-Autóverseny (PC,PSX), JUDGE DREDD-Lövöldözős (PSX). **TAKE 2**: LOOSE CANNON-Lövöldözős (PC), FULL BURN-Szimulátor (PC), THE REAP-Lövöldözős (PC). **CUC**: HALF LIFE-Akció (PC), EARTH SIEGE 3-Akció/Szimulátor (PC), STARCRAFT-Stratégia (PC). **EMPIRE**: BATTLEGROUND:BULL RUN-Stratégia (PC), FLYING CORPS GOLD-Szimulátor (PC). **ACCLAIM**: FORSHAKEN-

Lövöldözős (PC). **KALISTO**: FIFTH ELEMENT-Akció/Kaland (PSX,PC), NIGHTMARE CREATURES-Akció/Kaland (PSX), ULTIMATE RACE-Autóverseny (PC). **UBI SOFT**: F1 POLE POSITION 64-Autóverseny (N64), REDLINE RACER-Motorverseny (PC). **CODEMASTERS**: TOURING CAR CHAMPIONSHIP-Autóverseny (PSX,PC). **NOVALOGIC**: ARMORED FIST 2-Szimulátor (PC). **ASC SOFT**: ONE-Lövöldözős (PSX). **SUN**

**SOFT**: CHAMELEON TWIST-Máskálós (N64), AYRTON SENNA KART DUEL 2-Gokart verseny (PSX). Természetesen az itt látható lista koránt sem teljes, hiszen tucatnyi más játék is látható volt a show-n. Sőt, az sem biztos, hogy ezek voltak a legjobbak, de mindet bemutatni lehetetlen. Az viszont 100%, hogy amint kezünkbe kerül valamelyik újdonság előzetese, rögtön készfünk róla leírást vagy ismertetőt.

**B**ár a bordeaux-i illetőségű Kalisto még nem túl ismert a nagyközönség számára, ez a helyzet a közeljövőben minden bizonnyal gyökeresen meg fog változni. Nicolas Gaume, a cég elnöke még 1990-ben alapította Atreid Concept nevű cégét, amit aztán 1994-ben eladott a Mindscape-nek. A vállalat a neve ezután Mindscape Bordeaux-ra változott, és a nevékhöz fűződött többek között a Pac in Time SNES-verziójának a kiadása. Három év után azonban a "házasság" egyoldalúvá vált, s Gaume úgy döntött, visszavásárolja a céget, amely Kalisto néven fogja játékeit fejleszteni. Ezzel a Mindscape pont a legnagyobb durranásukból marad ki, nevezetesen a most ismertetésre kerülő Dark Earthből.

Gaume már 1990-ben látta, hogy a 3D játékoké a jövő, elkezdte tehát felépíteni a mostanra ma-

*Én ugyan ezt a játékot Othelloként ismerem, de erre felé Yongnak hívják*



ram monumentalitását, íme az audio "mérleg": 800 hangeffekt és több mint 50 perc aláfestő zene. A program tartalmilag is lenyűgöző. A fejlesztés vezetője Guillaume Le

Pennec elmondása szerint egy olyan játékot akartak alkotni, amely a nagyközönség-

az egyes szereplők más médiákból is vissza fognak köszönni, például könyvekben, RPG-kben tervezik őket szerepeltetni.

### NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

Mivel játék közben az F1-gyel bármikor lekérhetjük a billentyűk jelentését, az irányításról csak néhány mondatban emlékeznék meg.

Hősünkkel a kurzor gombokkal mozoghatunk, s a Space-szel vizsgálódhatunk. Harcolni a C lenyomá-

*Ugyan a jelenet már magában is elég izgalmas, de felhívnam a figyelmet az árnyékhatásokra*



*Élelmiszerbeszerző csereügylet egy öregasszony társaságában*



# DARK EARTH

## SZÉP KIS KILÁTÁSOK!

ximálisan kiforrott Libsys kód-könyvtárat, amely lehetővé teszi az összes lényeges platformon a párhuzamos fejlesztést. A Libsys "gyümölcse" a Dark Earth is, mely név egy Alone in the Dark-klónt takar, de olyan színvonalon kivételre, amelyet eddig még aligha láthattunk. Kb. 250 Softimage-dzsel és 3D Studioval renderelt SVGA háttérrel mozoghatunk, s ezeken 98 texture mapped, real time-ban árnyékoló szereplővel beszélgethetünk, vagy akár harcolhatunk. A figurákhoz több mint 5.000 különböző animációt alkottak, melyeket a gép természetesen valós időben, 3D-ben jelenít meg. S hogy még néhány további statisztikai adattal szemléltessük a prog-

*Dehának igen figyelemre méltók a temporári viszonyai*



nek, s nem csupán a "specialistáknak" szól. A Resident Evilhez képest például sokkal kevesebb a gyilkolás, viszont több párbeszéd.

A történeti háttér kialakításának különösen nagy fontosságot tulajdonítottak: már jóval a fejlesztés megkezdése előtt minden szereplő sztoriját megtervezték, s az egész történetet – elég haljós jövőképként – hozzákapcsolták a valós történelemhez, fokozva ezzel a hihetőséget, s a főhős szerepének átélhetőségét. A munka annyira eredményes volt, hogy '98-ban

sa után a Ctrl+irányokkal lehet, a tárgylistánkat a Backspace-szel kérhetjük le. A listáról a tárgyakat elővenni a Space-szel, azonnal használni pedig az Enterrel lehet. A fegyverlista és a tárgylista között a bal alsó ikonokkal lehet váltani. Fontos még a Tab jelentése, ezzel agresszívra válthatjuk hősünk hangulatát, aki így mind a tárgyakkal, mind a személyekkel durvábban fog bánni. Állást menteni csak a falakon lévő Napisten ikonoknál lehet, állást tölteni viszont az F3-mal bármikor. Hősünk életerejét a

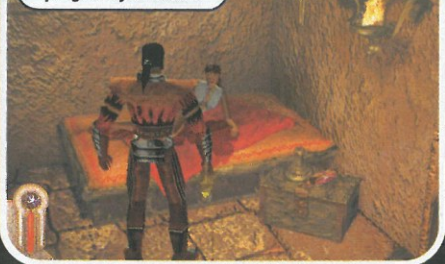
alsó sarokban láthatjuk, e körül a keret elszíneződése betegség elhatalmasodását jelzi. Ez főként a speciális támadástól (Ctrl+Shift+Előre) növekszik, ami súlyos esetben fizikai átváltozást is okozhat hősünkben. A leírásban csak a legfontosabb tárgyakat fogom megemlíteni, vagyis az ételek felvételére és a hullák lefegyverzésére nem fogok külön kitérni. Az egyéb tárgyak egyébként is csak arra kelnek, hogy az alsó városban elcseréljük őket ételre. Jöjjen hát a történet!

A jövőben járunk. A földi életet egy súlyos kataklizma majdnem teljes mértékben elpusztította, az emberi civilizációt megsemmisült. A Föld légkörét sötét fellegek borítják, a hőmérséklet lehült, az elenyésző számú túlélőt mutáns fenevadak tizedelik. Egy nap azonban az emberek egy kisebb csoportja rátalál egy helyre, amelyet a Napisten jóvoltából fényár borít be – új remény gyúl a túlélők szívében. A helyen erődítményt építenek, mely védelmet nyújt a Sötét Vidék lényeiével szemben, s a település a Sparta nevet kapja. Sok-sok év telik el, és az emberiség sorsa ismét veszélybe kerül. Sparta jövőjét csak egyetlen ember mentheti meg.

### A FERTŐZÉS

Hősünk, Arkhan eleinte még mit sem sejt küldetéséről. Kedvese, Kalhi mellett ébred, aki titokban szökött be a Tűz Védelmezőknek barakkjába egy éjszakára. Miután kikeltünk az ágyból, öltünk magunkra az egyenruhánkat, ami a paraván mögött lóg, majd vegyük fel a falnak támasztott kardunkat is. Menjünk ki a folyosóra, ahol barátunk, Zed fogad minket, s elküldi hősünket Dhorkanhez, a helytartóhoz. Balra fordulva, az örözt ajtó mögött találjuk Dhorkant,

*Édes a reggel egy ilyen poligóniánka mellett*



aki őrszolgálatra oszt be minket a Napisten templomába, a tanácsterem elé. Menjünk le, majd kilépve a várból, a téren forduljunk balra. Egy beszélgetésnek leszünk kénytelen fülletlen, melyben apánk, Rylsadhar baljós sejtelméről tájékoztatja a Legfőbb Látnokot, Loryt (a Nap

szélünk, úgy tesz, mintha semmit sem tudna az apánkról. Amikor távoznak, a két őr éppen arról beszélget, hogy elfogtak egy lányt az erődön belül. Ez csak Kalhi lehet, tehát hátra arc, és irány a börtön (a lépcső melletti balkonnál nyílik). Verjük össze az őr, majd a kulcsával nyissuk ki a cellát. A börtönnel szemben a torony nyílik, ahol az olajak mestere, Bogdaran dolgozik. Menjünk fel, majd fenyegezzük meg egy ökölcsapással. Így hajlandó beszélni, bár igaz, hogy sokat nem tudunk meg tőle. Viszont vigyük el a kulcsát a polcra, s egyel lejjebb nyissuk ki vele a ládát, melyből egy egyenruha kerül elő. Ezt adjuk oda Kalhinak, s az őrök előtt tettes-sük azt, hogy Arkhan az ő foglya. Az alsó városba ve-

künk. Azt is megtudjuk, hogy a Konkálite-ok bővöhelyét a csatornában kell keresnünk, valamint a csatornapatkányok főnöke, Sordos mögött valószínűleg egy intelligensebb személy áll. A mólóra visszatérve ugorjunk be a vízbe ott, ahol nincs korlát, és másszunk be a csatornába. Néhány gazfickó elintézése után valóban eljutunk a rejtékhelyre, ahol egy ládából egy fogantyú kerül elő. Továbbhaladva Sordos társaságában meglepetésünkre Thanandart találjuk. Nyírjuk ki mindkettőt. (Használhatjuk a speciális támadást, de csak módjával, ugyanis romlik tőle az állapotunk.) Kutassuk át a hullákat. Thanandarnál gyógyitalokat és egy piros kulcsot, Sordosnál pedig egy fegyver tervrajzát és szintén egy kulcsot találunk. Ez utóbbival nyissuk ki a teremben lévő ládát. Egy dokumentum kerül elő, mely bizonyítja Sordos és Dhorkan között a kapcsolatot. Vigyük el a tervrajzot és a fogantyút Danrysnek, aki megígéri, hogy összerakja az ősi lángszórót. Ideje, hogy megpróbáljuk magunkat gyógyítani, tehát térjünk vissza a templomba.

**hát Thanandar halott!** – méttatlankodik hősünk, de apja elmondja, hogy csak a gyógyító halt meg, a belé költözött gonosz továbbra is életben van, és most a Fény Kútját akarja elpusztítani.

A titkos folyosó a városba vezet, ahol érdeklőd-jünk a lángszórónk után. Danrys már elkészült vele, viszont Kalhi időközben odébbállt. Keressük meg a lányt a városban, mivel épp egy gazfickóval hadakozik, aki át akarja vágni egy csereüzlettel. Nyírjuk ki a pofát, vegyük el Kalhitól a pisztolyt, majd kutassuk át a hullát némi municióért. Már így is elég sokat késlekedtünk, ezért sies-sünk vissza a sírkamrához. Bárhogy igyekezzünk, Thanandar már ott lesz, s ott lesz Zed is, aki elindul a Fénykúthoz. Miután hősünket a szörnyeteg egy ütéssel elintézi, magunkhoz térve már hiába si-etünk Zed után: barátunk már teljesen kivetkezett régi önmagából, és megérinti a kút megsemmisül, sőt a felszabaduló energiákkal Zed-nek csaknem Arkhant is sikerül elintéznie.



Arkácsak a Ponyvaregényben, Zed itt is halottnak tekinthető

Látnokai irányítják a várost), s átnyújt neki egy tárgyat. Ezután irány a templom, ahol – kardunkat kivonva – foglaljuk el helyünket a társunkkal szemben. Hamarosan zaj szűrődik ki az ajtó mögül. Kollégánkat egy randa alak, egy ún. Konkálite azonnal elintézi, így ránk marad a Főlátnok megvédelmezése. Bármilyen sikeresen is tesszük ezt, a végén az egyik gazfickó belelőtyint valamit Arkhan arcába, akin ettől förtelmes kör lesz úrrá. Teste rothadni kezd, és a Sötét Vidékek lakóihoz válik hasonlatossá. Amikor magához tér a kórházban, az egyik katona félelmében neki is támad, akit így kénytelenek is leszünk agyonverni. Csak ezután lép be a terem-be Thanandar, a látnok, aki egyben gyógyító is. Őt alaposan kérdezzük ki. Kiderül, hogy csak lelassítani tudta a rajtunk végbemenő folyamatot, mert betegségünkre nincs gyógyír. Gyógyulást talán csak az jelenthet, ha felkeresünk egy ősi sírkamrát, aminek energiája talán elűzheti a kórt. A sírkamra helyét viszont csak apánk tudja, akit a kórház térszomszédságában lévő házban találunk. Mielőtt azonban átmen-

Ha pedig Zed elhullott, természetesen Dhorkan sem kerülheti el jól megérdemelt sorsát



zető liftnél már kicsit bonyolultabb lesz a dolog: itt Kalhi elcsalja az őr, nekünk pedig a szekér mögött bujkálva vigyáznunk kell, hogy nehogy észrevegyen minket.

### KI ÁLL A MERÉNYLET MÖGÖTT?

Az alsóvárosban Kalhi elvezet minket ezermester barátunk, Danrys házába. Beszéljünk vele, majd vegyük fel a csákányát az asztalról. A városban mindenki a helyi nagytőnőkhöz, Armal Sadakhoz irányít minket, de csak Delia, a táncosnő tud bejuttatni minket hozzá. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki a CD-lemezt, és már is megmondja a jelszót. Armal Sa-

lesszük be a lyukkártyánkat a gépbe. Ezután húzzuk meg a gép oldalán a kart, amitől a szomszédos teremben megváltozik a zene és a kristály színe. Illesszük be a piros kulcsot a kristály elé, mire egy titkos lejáró nyílik meg a keresett sírbolthoz. Lent egy fénykutat találunk, amit azonban hiába érintünk meg, Arkhan gyógyulás helyett inkább óriási fájdalmat érez. Thanandar tehát átverte.

Menjünk az erődítménybe (az őr mellett egyszerűen fussunk el), és mutassuk meg a Sordostól szerzett iratot Phedorianak, aki ekkor épp Dhorkan ajtaját őrzi. Dhorkan elmenekül, és hiába nyitjuk ki az utána bezáródó rejtékhajtót az íróasztalában található törrel, az ajtó mögötti barlangban már csak haldokló apánkat találjuk.

Rylsadhar utolsó szavaival nem is Dhorkantól int minket, hanem Tanandarra figyelmeztet. "De



A bunkerben egy igen korrekt kézfegyverre lelünk

nének, vegyük fel a "mütöhöl" a különös, henger alakú palackot. Ha beszélünk Rylsadharral, hajlandó a titkos sírkamra helyét elárulni, de előbb ki kell kórnia Dhorkan bejegyzését. Kutassuk át az ágyát, ahol egy papírt találunk, rajta egy verssel. Menjünk vissza a tanácsterembe, onnan pedig a levéltárba. Sesekhanhoz. Beszéljünk vele, majd nyissuk ki a terem végében a kis fiókot, aminek a kombinációját apánk verse tartalmazza. A fiókból egy lyukkártya kerül elő, az ajtóval lévő ősi gépről pedig egy CD-lemezt vihetünk el. Mivel apánk ígéretével ellentétben nem érkezett ide, nézzünk utána Dhorkannal. Az úton az öröknél álljunk meg, és nyugtassuk meg őket személyünket illetően, különben nekünk támadnak. Mellest egy beszélgetésüket kihallgatva megtudjuk, hogy Dhorkan átvette a hatalmat, és statáriumot vezetett be. Amikor Dhorkannal be-

Cousteau kapitány igencsak megirigylné ezt a szerkót





A paradicsomi környezetben lelt víznek kötféle hatása is van

### RYLSADHAR TITKAI

Phedora kapitány már csak Zed halálát és a kút "kiapadását" tudja konstatálni. Azonnal értesíti a történetről a Legfőbb Látnokot. Kövessük őket egészen a levétár melletti szobába, ott nyugodtan beszélgethetünk. Lory elmondja, hogy a kút megsemmisülésével sajnos szabad út nyílt a Sötét Vidékek szörnyetegei előtt, s immár a falak sem védik a várost. De van még egy esély: Rylsadhár sokat kutatót a fény eredete után, s talán a titkos szobájában van valami, ami nyomra vezethet. Az ajtóhoz való kristálykulcsot több részre osztotta, s azoknak adta oda, akikben megbízott – sajnos valószínűleg Dhorkan is közéjük tartozott. Lorytól megkapjuk a kulcs foglatát, az első darabot pedig az építők mesterénél, Bandornál kell keresnünk. Bandor a templom melletti kastélyban található, de az őt nem enged fel minket. Rövid eszmecsere után kiderül, hogy éhes. Adjunk neki füstölt húst, majd szomját egy flaska itallal oltjuk. (Füstölt húst és italt a mulatóban találhatunk, az üres fláskákat pedig vagy a vár előterében, vagy Armal Sadaknál tölthetjük fel.) Az italt hamar elalszik, s máris liftezhetünk fel.

Fent két olyan alakot is találunk, akire ráillik Lory személyleírása, de nem hajlandók elárulni, melyikük Bandor. Vegyük fel az asztalról az érdekes tervrajzot, tartsuk a fáklya felé, s rögtön kibújik a szög a zsákból. Adjuk vissza Bandornak a rajzot, és mutassuk meg a kulcs foglatát. Így már hisz nekünk és átadja az első kulcsdarabot. Menjünk le a városba. A halálfejes kapunál Dhorkanbe botlunk. Ezúttal ne kegyelmezzünk neki. Vegyük el tőle az újabb kulcsdarabot és a kód-kártyát. Ez utóbbival nyissuk ki a halálfejes ajtót, ami – mint kiderül – egy ősi bunker ajtaja. Ha odabent agresszíven nyulunk a kapcsolótáblához, sikerül működésbe hoznunk az irányítópultot, amivel egy hologramfelvételt indíthatunk el. A felvételtől megtudjuk, hogy a kataklizmát egy üstökös által okozott meteoritápor okozta, s ezt

Ugrani vagy nem ugrani? Ez itt a kérdés



néhányan hibernációval próbálták túlélni. A szétört üvegágyakat elnézve ez úgy tűnik senkinek sem sikerült. Az ágyak között egy modern pisztolyt, az ajtó melletti falnál pedig egy ősi szerkezetet találhatunk. Menjünk tovább a városban, fel a bástyára. A falon az őrt itt már elintézték, továbbhaladva pedig dula-kodásra figyelhetünk fel. Mentsük meg a távolról érkezett vándor életét, aki ezért hálából egy sisakot nyújt át. A sisakból építsünk búváruhát, amihez a nehezként szolgáló mellvértet az alsóváros főterén találjuk, oxigénpalackként pedig a mútóból szerzett palackot használjuk (a palackot Danrys műhelyében, a régi kompresszorral töltsük fel). Irány a csatorna, ahol a búvóhelyen másszunk le a létrán a vízbe. Némi gyaloglás, s egy veszélyes víziállat kinyírása után az erődön kívül lyukadunk ki, ahol nyomban két fenevad esik nekünk. A küzdelem után a tengerparton sétálva egy bar-

nak, maga mellett akarja tudni a kedvesét, Deliát. Irány tehát a bár, s vegyük fel a testőr szerepét. Akad is melő boven: először az átváltozott kocsmáros támad ránk, majd a városban egy vérengző fenevadtól kell megszabadulnunk. Ha sikerrel járunk, Bogdaran elmondja, hogy a szerkezetben veszélyes anyag található, amely vízzel érintkezve azonnal robban, ezért egy kis olajjal lefojtotta.

Az apánk házában talált kulccsal nyissuk ki a vár kútján a rácsot, és hajtsuk bele a robbanóanyagot. Meneküljünk, ugyanis jókora kráter keletkezik! Ha megvolt a bumm, keressük meg a

Leonára rátalálni kissé körülményes mulatság



A végső összecsapás



lang bejáratához érkezünk, amelyben zöld növényzet burjánzik. Az ösvényen haladva egy helyen egy kristálytömbre figyelhetünk fel – ugyanolyanra, mint amilyenből a kulcs készült. Pattintsunk le belőle Danrys csakányával. A vízi szörnyet intézzük el a pisztollyal, majd beszéljünk Leonával. Sok érdekeset tudunk meg, többek között a fény forrásáról, ami állítólag pontosan az erődítmény alatt található, valamint azt, hogy az itteni víz gyógyító hatású, de melleleg eléggé legyengíti az embert. A lepattintott követ vigyük el Danrysnak. Ha megmutatjuk neki a kulcs két darabját, képes lesz megcsiszolni a harmadik részt, nekünk megint csak a köszörő elindítása a dolgunk.

### A SÍRBOLT

Elkészült tehát a kulcs, amivel kinyithatjuk Rylsadhár házában az ajtót. (A ház előtti örökkel végezzünk.) Az egyik asztal alól egy régi tekercs fordítása, egy könyvből pedig Rylsadhár rajzai kerülnek elő, továbbá ha durván vizsgáljuk a látesövet, egy kulcsot húzhatunk ki alóla. Vigyük el a múltból származó szerkezetet Bogdaranak a toronyba, aki segít megvizsgálni. Levegőzzünk egyet az eredmény megérkezéseig. Amikor megvan, Bogdaran egy szivesseget kér cserebe a szolgálataért: mivel már mindenütt szörnyetegek garázdálkod-

kórházhoz vezető lépcsőnél a vizet felhúzó propeller szárnyát, és illesszük vissza az épségben maradt másik nagyobb részre, ami a kráter szélénél hever. Váltunk agresszív módra, mivel csak így lesz hősiünknek bátorsága használni az imént elkészített kezdetleges "ejtőernyőt". A kráter aljában hatalmas termeket találhatunk. Keresztülhaladva rajtuk egyszer csak elfordul mögöttünk az előző terem, s nincs tovább út. A hatalmas szerkezetet az előtte lévő kapcsolókkal tudjuk visszaforgatni. A kombináció a szövegben és Rylsadhár ábráiban rejtőzik, tehát a megoldás: le, fel,

fel, fel, le, fel. Visszafordítva a helyiséget egy teljesen más szobába kerülünk. A labirintusban csak annyi a feladat, hogy időben hajoljunk le a pengék elől. Az utolsó teremben magával Thanandarral találkozunk, aki ezúttal végleg rendezni akarja kettőnk dolgait. Sajnos "barátunk" sérthetetlen, de ha belelövünk, időnként erőt gyűjt. Ezt a pár másodpercet használjuk ki, és állítsuk be a terem kapuján lévő lámpákat 1-es és 3-as állásba (a kilincsek jobbra és balra billentésével). A kapu ekkor megnyílik, s hihetetlen fényesség árad ki, ami azonnal elpusztítja a sötétség küldöttét. Arkhant pedig meggyógyítja. Végül jutalmul még azt is megtudhatjuk, hogy honnan ered ez a fény.

Vári Zoltán

dark earth

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

P75. 8MB RAM. SUGA. 4XCD. WIN95

✓ Érdekes sztori • nagy mozgásszabadság • több szálon futó cselekmény  
X Néhány tárgy nehezen megtalálható

96%

**H**ogyan lehet az Operation Wolf (vagy ha úgy jobban tetszik: a Virtua Cop) műfaját egy mászkálós kalandjátékkal összeházasítani? Hát kérem, erre tett most kísérletet a Magic Canvas a nemrégiben megjelent Guts & Garters-szel. Az ötlet – miszerint egy célkereszttel lehet lövöldözni, de közben az emberünket is látjuk – még 1994-ben fogant meg az alkotók elméjében. '96-ban kezdődött el a fejlesztés, s – az eredeti tervhez képest egy-két hónap csúszással – a nyáron jelent meg a játék.

A cím a két főszereplőre utal, Guts és Garters ugyanis a két választható titkosügynökünk "művészneve". Az alapszituáció szokványosnak mondható, elmaradhatatlan kellék a főgonosz, akit ezúttal Wort Admirálisnak neveznek. Az admirális bomlott elméjében csupán egyetlen fixa idea jár: elpusztítani a Földet. Ez még alapjá-

neket klasszikus módon "lapozgatja" a gép, azaz nincs képernyőscroll (igaz, a töltötési idő minimális). Bár maguk a figurák is ilyen megoldással készültek (valójában 2D-s sprite-ok), mégis teljesen 3D-érzetet kapunk. Az ún. Terranimation rendszer segítségével minden egyes szereplő – beleértve az ellenséges katonákat is – felmászhat a különböző tárgyakra, bemehet mögéjük, stb., s eközben néhány tereptárgy – mint például a hullámozó tenger – még animálva is van. Mindez manapság már nem tűnik olyan nagy kunsztnak, de azért mégis megemlíteném, hiszen a gépek minden egyes lövés útját a fegyverüinktől a célkeresztig külön kell kiszámítania, s meg kell állapítania a becsapódás helyét. Az átlagember számára például magától értetődő, hogy ha fedezék mögé bújunk, akkor az ellenfélnek nem szabad eltalálnia minket, de programozás szempont-

## AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Hőseink mozgatásához az egeret, illetve a billentyűzetet kell használnunk. Az eger jobb gombjával tudunk mászkálni, a bal gombbal pedig lőhetünk. Ha egy képernyőről távozni akarunk, a helyszín széléhez kell mennünk, ahol nyílak mutatják a lehetséges irányokat. Ilyenkor duplát kell kattintanunk a kívánt irányba, s már mehetünk is tovább. Ha a nyíl piros, az azt jelenti, hogy az adott irány valami miatt nem megközelíthető (például egy zárt ajtó van arra). A futáshoz már a billentyűzetet kell használni (Shift), a fegyverek között pedig a funkció-billentyűkkel választhatunk. A fegyverek és a tárgyak listája között az Inserttel és a Del-



dőzött, és nem tudatokat elfutni. Hát az irányítással kapcsolatban pontosan ugyanezt élhettek át, különösen ha az egeret használjátok a mozgáshoz. Hőseink minden létező tereptárgyon fennakadnak, annyi eszük nincs, hogy kikerüljék, inkább egy helyben masíroznak. Ez

# GUTS 'N' GARTERS

## AKCIÓBAN A DNS-KOMMANDÓ



ban véve nem is lenne akkora gond – a baj ott kezdődik, hogy hírszerzésünk jelentése szerint emberünknek ez hamarosan módjában is állhat. Wort egy távoli szigeten hatalmas fegyverezrenél halmozott fel, és titkos kísérletekbe kezdett, melyekkel régmúlt idők nagy harcosait kívánja lekölözni. Ha sikerrel jár, valószínűleg senki sem tudja megállítani. Hank 'Guts' Carter és Stacy 'Garters' Pringle hivatalan vendégként, ejtőernyőn érkeznek a Ferros szigetre, amit egy renderelt animáció mutat be. Kettejük közül Guts az izomagyú akciós, Garters pedig a ravasz "nöstény" – bár megítélésem szerint teljesen mindegy melyiküket választjuk, viselkedésüket illetően lényeges különbség nem tapasztaltó.

### NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

A játék teljes mértékben SVGA pre-renderelt grafikával készült, több mint 200 előre letárolt háttérrel zajlik az akció. A helyszí-

jából ez kisebb bravúrnak számít. Főként akkor, ha azt vesszük, hogy romboló munkánk hatására a terep még változik is. Minden egyes ház, raktár vagy konténer megromolhat, a golyónyomok mindenütt ott maradnak, s még a lábnyomainkat is láthatjuk a homokban. A készítők külön büszkék az árnyékokra, amelyek valóban úgy vetődnek rá

az illető tereptárgyra, ahogy a fényforrás iránya és a tárgy formája azt megkívánja.

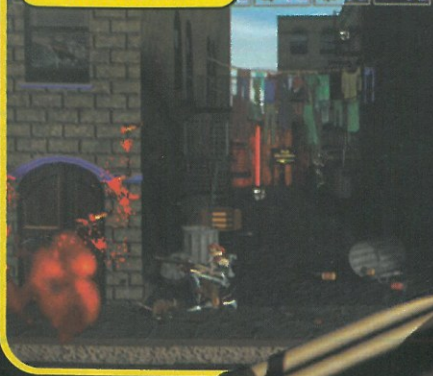
A grafika előtt valóban megemlíthetjük a kalapunkat, de ami az animációt illeti, nem igazán vagyok megelégedve. Az utóbbi időben mindenre rásütik a Motion Captured

bélyegét; legálabbis ez tünik ki a Guts & Garters – állítólag – ilyen megoldással készült mozgásainál, melyeknek a valódi mozdulatokhoz – megítélésem szerint – kevés közük van. A figurák érdekes mozdulatokat tesznek, a járásuk pedig elég "robotos".

lel lehet váltani, a tárgyak közül pedig a számokkal lehet válogatni. Használni az Enterrel kell őket, ha pedig el akarunk valamit dobni, a Page Down-t kell lenyomnunk. Az életeink számát, az energiánkat, a pajzsunk állapotát és az eszközeinket a képernyő tetején látjuk. Az akció pillanatnyi állásáról a Tab billentyűvel bármikor kérhetünk információkat.

Nos, elméletileg az irányítás még túrhetően működne is, de a gyakorlat kissé másképp fest. Bizonyára volt már olyan álmotok, amikor valaki ül-

### Csúnya dolgok történnek ebben a sikátorban



felettebb "kellemes" élmény, amikor például egy bombázás vagy egy helikopter géppágyütése előtt akarunk lelépni. Persze kézenfekvő megoldás, ha a kurzorgombokat használjuk a mozgáshoz, de ehhez egy harmadik kezét kéne növesztetni.

Gondunk pedig az ilyen malőrök nélkül is akad bőven, ugyanis a harmadik személyű perspektívának köszönhetően csak a becsapódó lövedékekből tudhatjuk, hogy mondjuk egy útban lévő oszlopot lövünk és nem a célba vett ellenséget. Igaz, némileg segít, hogy a célkereszt pirosra vált, ha pontosan a célra tartunk, és pirosan villogva jelzi, ha a célpont lőtávolon kívül esik, de még így is elég körülmenyes a célzás. Amint említettem, be is lehet menni a tárgyak mögé, például bemehe-tünk a konténerek közé. Ilyenkor – hogy el ne tévedjünk – hősünk halványan átlátszik az adott tárgyon, de ugyanez az ellenségekre persze már nem vonatkozik.

A fő hang-súly szerencsére nem csupán a tűzharcokon van: konkrét küldetéseket kapunk konkrét feladatokkal, vagyis némi kaland érzéssel fűszere-

rezték a dolgot. Az egyes helyszíneket mindig alaposan át kell kutatnunk (Ctrl), soha nem tudni, hol találunk valami használható tárgyat. Ha egy hulla például ott marad valahol a földön, annál biztos, hogy van valami. Noha



kaland beütéséről beszélünk, nyelvtudást a játékok ennek ellenére nem igényel. Egyrészt az 576 Kbyte jóvoltából a program teljes magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, másrészt a tárgyak használata szinte magától értődik.

### AZ ELINDULÁSHOZ:

Segítségképpen elmondanám a sziget öt szektora közül az elsőnek a megoldását. Azt előre bocsátom, hogy sajnos taktikázni nem nagyon lehet, majdnem minden helyszínen mindenkit ki kell nyírunk, ugyanis az utolsó emberektől kaphatjuk meg annak a titkos fegyvernek a részzeit, amely majd a szektor főellenségének a likvidálásához kell. Taktikázni legfeljebb azzal lehet, ha már tudjuk, hogy hol milyen fegyvert érdemes használni, és hogy hol lesz majd a következő elsősegély csomag. Ez utóbbin kívül

A bázis őrsége meleg fogadtatásban részesíti hőstünket



hasznos tárgy még a jelzőfény is, amivel a mieinknek jelezhetjük, hogy néhány ejtőernyős csomag ledobá-

A helyi gokartosok természetesen nem a mi szórakoztatásunkra érkezték



sával siessenek a segítségünkre. Az első szektorban három feladatot kapunk. Először is szerezzük meg a géppisztolyt, ami sokkal nagyobb tűzerőjű, továbbá távolabbra is visz. A géppisztolyt a szárazra vontatott jacht melletti ládából robbanthatjuk ki. Ettől a képernyőtől jobbra megtaláljuk a pajszert, s ugyanott az utolsó katona hullájától elvehetjük a detonátort. A pajszerrel kifeszíthetjük a lezuhant repülő hátsó ajtaját, ami mögül egy fémdetektor kerül elő, a repülő orra körül ölálkodó gázfikkóktól pedig egy kést vehetünk el. A fémdetektor

tektort használva átlépkedhetünk a bunker előtti aknamezőn, s a pajszerrel kifeszíthetjük a bunker ajtaját. A bunker előtti katona hullájától melleleg ne felejtsük el elvenni a franciakuftost. A bunkerben megtalálhatjuk a repülő fekete dobozát, és ezzel az első feladatot is van pipálva. Ugyanitt a szekrényt átkutatva egy mágneslemez kerül elő. Ismét csak a

jachtnál szerezzük le a hajó horgonyát a kulccsal. Ezzel menjünk el a kikötőbe és ott vágjuk le a mentőöv kötelét – meg is van az eszköz, amivel átkelhetünk a dokkban várakozó hajóra. A hajón lévő géppel dekódolhatjuk a lemezt, s máris miénk a keresett dokumentáció, azaz ki van pipálva a második feladat is. Most már csak el kell mennünk az állomásra, s ott időben – még mielőtt a bakter intene – működésbe kell hozni a

szimpatizánsok által elhelyezett bombát a detonátorral. Ha jól csináltuk, a vágányon kifutó vonat a levegőbe repül, s már is megkezdődik az összecsapás a szektor főellenségével. Vigyázzunk: amikor rajta van a pajsz, sérthetetlen, tehát olyankor ne is pazaroljunk rá energiát. Ha legyőztük, már csak a repülőroncs melletti silóhoz kell elbaktatnunk.

### MÉG NEM AZ IGAZI

A Guts & Garters úgy érzem nem igazán fogja beváltani az újonnan létrejött Magic Canvas reményeit. Valami nagyon egyedít akaratos alkotni, de meglehet, hogy mellefogtak. Egyrészt az irányítással rontották el, más-



Tűzijáték, de most kivételesen nem augusztus 20. alkalmából

részt az olyan apróságokkal, mint hogy például nincsenek a dialógusok digitalizálva, a gép csak szövegesen írja ki őket. Azt is megoldhatták volna, hogy ha valamelyik fegyver kiürül, hősünk automatikusan váltsa át egy másik fegyverre (mint pl. a Doomban), és ne nekünk kelljen keresnünk a billentyűt, miközben ötfelől tüzelnek ránk. Kicsit problémás a játékmenet felépítése is. Enyhén szőzva bosszantó, hogy amikor például elment a vonat, vagy a floppylemez felvételén kívül már mindent megcsináltam, egy rossz gombnyomás miatt véletlenül fetrobbantam. Mission Failed: minden kezdődik előlről... Azaz hoppá: erősen megcsappant életem száma változatlan! De kedves... Akkor már inkább új játékot kezdjek. Continue (folytatási lehetőség) nincs, és állást menteni is csak a küldetések után lehet.

Mindent összevetve: a játék grafikailag tényleg nagyon jó, de az a véleményem, hogy a szerzők azért rászánhattak volna még pár hónap fejlesztőmunkát a játék csiszolgatására – akkor tényleg egy sztárjátékot hozhattak volna ki. Így csak egy csillagocskát.

V.Z.

guts 'n' garters

Kiadja:  
Ocean

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

P75, 16MB RAM, 5VGA, 4xCD

✓ Érdekes alapötlet és kivételesen szétrombolható terep • magyar kézikönyv

X Idegesítő irányítás

81%

**H**a Die Hard, akkor Bruce Willis – mondhatnánk. De nem mondjuk: a Die Hard Arcade-ben ugyanis hiába keresnénk az enyhén kopaszodó akcióhőst. McClane szerepében persze újra egy beleváló fickót, mellette pedig egy tűzről pattant leányzót találhatunk, akik még talán Willis apónál is keményebben bannak a hűnözőkkel. A Die Hard Arcade először játéktérkében jelent meg: az elég mérsékelt sikerű automata Japánban még Dynamite Detective néven futott, a Sega a Die Hard-titlust a gép amerikai és európai népszerűsítése érdekében vásárolta meg a 20th Century Foxtól.

A helyszín egy toronyház, benne túsokkal és persze egy halom banditával, akik a ház páncéltérmeinek kifosztására pályáznak. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a túsok között ott van az Egyesült Államok elnökének lánya is. A gazfickók állig fel vannak fegyverkezve, minden közeledő járművet, helikoptert kilőnek, némi szerencsével viszont egy SWAT teamet (két főhősünknek) sikerül a tetőn landolnia.

A lényegét tekintve a játék a régi Final Fight-féle klasszikus bunyós anyagokhoz hasonlít, vagyis az egyes helyszínekről csak akkor haladhatunk tovább, ha az összes semmirekellőt likvidáltuk, vagy megbilincselve a hűvösre tettük. Lényeges újdonság viszont, hogy az akció teljes 3D-ben zajlik, zoomolható kamerával, remek animációkkal. A Saturn-változat maximálisan ugyanazt az élményt nyújtja, mint a játéktéri gép, valóban bitenkénti konverzióról van szó. Minden teljesen ugyanúgy történik, csupán a töltőgéteknek köszönhető rövid megszakításokat lehet felhozni negatívumként. A tökéletes hasonlóságra a magyarázat elég egyszerű: a Sega Titan nevű játéktéri hardvere – a fejlettebb hanggeneráló rendszert és a sokkal több VRAM-ot leszámitva – nagyjából egy Saturnnak felel meg.

Ahogy azt már az említett Final Fight-ban is megszokhattuk, hőseink tetemes túlerővel találják magukat szemben. Legtöbbször csoportosan támadnak a hulligánok, és a kezdeti pontok és féslett nőszemélyek után egyre profibb harcokkal, majd igazi főellenésekkel kell megküzdenünk, hogy végül elérjünk a nagyfőnökhöz, a szakállas White Fang-hez. A használnál-

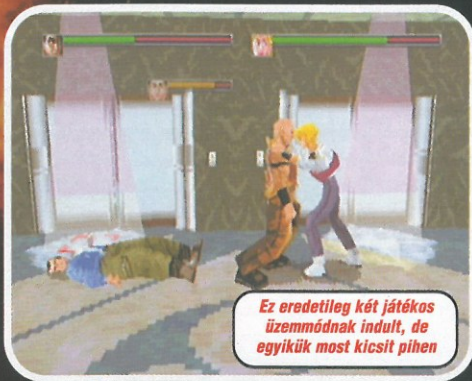
ható ütéstípusok és kombinációk sokszínűsége messze felülmúlja a régi hasonló típusú anyagok választékát, a kézikönyv több oldalon keresztül taglalja a különböző ütéseket, rúgásokat és átobásokokat. Az egyik legszörakoztatóbb például az ellenfelünk ágyékának lábbal való illesztése, ez ugyanis néhány másodpercre teljesen harcképtelenné teszi az illetőt... Mindezek ellenére mégis inkább az a célszerű, ha minél hamarabb valamilyen fegyver után nézünk. Általában pisztolyokat, géppisztolyokat üthetünk ki a banditák kezéből, de jobb híján megteszi például a

falnak támasztott partvis is. A gázspray igen kártékonyan hat ellenfeleink légútjaira, ha pedig egy ön-

nünk kell, hacsak ki nem kapcsoljuk az Options menüben a Friendly Hits pontot. Ugyanitt található a Violence menüpontot is, ezzel a vérességet lehet ki/bekapcsolni. Mielőtt elkezdenénk a játékot, érdemes rákattintani a Deep Scan-re, ezzel ugyanis egy kis kirándulást tehetünk 1979-be, a Sega egy ősrégi autotatójához. A mai szemmel nézve elég primitívnek tűnő játékokban mégis bombázást hajthatunk végre. Ez nem csupán a poén kedvéért van: ezzel gyűjthetünk érmeket, vagyis folytatási lehetőségeket a fő játékhoz.

A Die Hard Arcade minden szempontból 100%-os konverzió, de ez sajnos azzal járt, hogy a hibáit is áthozták. A játék megnyeréséhez – vi-

**Játszd újra, McClane!**



**Ez eredetileg két játékos üzemmódnak indult, de egyikük most kicsit pihen**

gyűjtőt is párosítunk hozzá, még brutálisabb eszközzé válik. Az igazán hathatós eszközök viszont két-ségtelenül a páncéltörő lövegek, valamint a rakétavetők, melyek "tömegszállításra" kiválóan alkalmasak. Mi van, ha elfogy a muníciónk? Nos, "bonusként" még magát a fegyvert is hozzávághatjuk az ellenfélhez. Figyelemre méltó az épület berendezése is, amely a bunyo hevében röpítárá törik. Vannak bútordarabok (mint például a nagy óra vagy a hordók), amelyeket egyszerűen felkaphatunk, és azokat is az ellenfelünknek hajthatjuk, szóval voltaképpen minden tárgy aktív résztvevője lehet a játéknak.

Ha végeztünk egy-egy helyszínen, köztjátékok, illetve átvezető jelenetek jönnek. Vigyázat: ez utóbbiaknál is oda kell figyelni, ugyanis a folyosókon néhány gonosztevo teszi próbára a reflexeinket. Futás közben a gép kiír egy bizonyos mozdulatot (pl. Kick, azaz rúgás), amit gyorsan megtéve egy mozdulattal csapathatjuk le a szerencsétlent. Ha viszont elvétjük, meg kell állnunk, és hagyományos módon kell megküzdenünk vele. Egy helyen az ugrást kell használnunk, hogy elvetődjünk egy tűzoltóautó elől, később pedig a ház liftaknájában felmászva ide-oda kell ugrálnunk a liftek elől. A játéknak egyedül vagy ketten lehet nekifogni. Ha ez utóbbit választjuk, egymásra is ügyel-



**McClane a gyengébb nem képviselőivel sem bánik kesztyűs kézzel**

szonylagos rövidege miatt – a játéktérben sem kell túl sok szeton, magyarul a Deep Scan kihasználva a program igen hamar végigjátszható. Az pedig tény, hogy egy ilyen játékot maximum kétszer-háromszor kell végigvinnünk ahhoz, hogy valóban mindent lássunk.

Vári Zoltán

die hard arcade

Kiadja: Sega

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

SEGA SATURN

✓ Rengeteg mozdulat • remek irányítás  
X Nagyon rövid

**80%**



**A tűzoltóautónak sietős az útja, szóval jobb lesz téreugrani**



**A sumo-birkózó a klotyóban már dajkál bennünket, de egy kollégája is készen áll feltrancsírozásunkra**



# LUCKY LUKE

## AKI GYORSABBAN LŐ AZ ÁRNYÉKÁNÁL!

**A**minap az 576 Shopban egy tetszetős akciójátékra figyeltem fel. A képernyőn egy senki mással össze nem téveszthető alakot fedeztem fel: a vadnyugat hőst, aki még az árnyékánál is gyorsabban rántja elő a coltját. Lucky Luke éppen egy klasszul megrajzolt kanyonban vágatott, miköz-

ját fűtőrészre, hiszen ezúttal teljesen legálisan, amnesztia révén szabadultak ki a gazfickók. A Dalton testvérek pedig mi másra is fordíthatnák újonnan nyert szabadságukat, minthogy udvariasan bekopogtassanak a legközelebbi bank igazgatójához, és előzőkenyen felszólítsák a szét klirítésére. Egy perc vesztegetni való időnk sincs: Luke-nak azonnal hüvörsre kell tennie a vadnyugat legveszedelmesebb banditáit, mielőtt még további bajt kevernének.

Bár az már az első pillanatban kintünk, hogy a Lucky Luke az egyik legszebb SNES-játék, s a jópofa western muzikák is nagyon fülbemászóak, mégsem ezek adják a program különlegességét. Az eddigi Infogrames játékok sem voltak csúnyák, de mindaddig a legtöbből hiányzott az ötlet, az érdekfeszítő cselekmény. Lucky Luke-nak azonban már nem csak egyszerűen likvidálnia kell az ellenfeleket, majd továbbállnia: a Dalton testvérek újabb és újabb gartettóit kell rendbe hoznia, tárgyakat kell keresgélnie (és persze a megfelelő helyen használnia), továbbá gyakran történnek vele különleges események, nem is szólva a speciális pályákról. Persze azért Luke-nak a coltot is sűrűn kell használnia (X), lévén a Dalton testvérek egy sor utónállót is ráuszítottak.

Ahogy Yumaba érkezzünk, mindjárt felkérés érkezik a bankból: ki kell szabadítani az igazgatót, akit a kút mélyén tartanak fogva. Az első pályán még mindössze a dinamit használata a feladat, amit a banknál vehetünk fel.

Igaz, már odafelé egy kisebb akadályba ütközünk: az utat egy ellenszenves ló állja el, melynek hátsó lábál hűsünk temporával érintkezve súlyos energiavesztést eredményez. Lőjük le a szénabálát a mérleg-hintára, majd használjuk az így készült ugratót a ló feletti átkeléshez. A dinamitot a kút tetején kell használnunk (A), s máris szabad az út lefelé. Itt rögtön felhívnam a figyelmet az időzítésre, azaz hogy milyen hosszú kanócot hagyjunk a dinamiton

(A+ jobbra/balra). Ez ugyan most még nem feltétlenül szükséges, de a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Ha véletlenül rossz helyen robbantunk, aggodalomra semmi ok: az Infogrames programozói fejlődőképesnek tűnnek, így ebben a játékban már nem csak az ellenfelek, hanem a bonusok és a lőszer is újra-termelődnék. Ha végeztünk a szabadító akcióival, továbbhaladva hamarosan párbajra hívják hűsünket a temetkezési vállalkozónál. Amikor a temetkezési vállalkozó int, akkor kell tüzelni, de vigyázat: a tetőn is rejtőzik egy bandita.

A következő pályán, a börtönlazadásnál elsőként lesz szükségünk Luke mászó tudományára, amit a platformok alá állva egyszerűen a fel irány lenyomásával hozhatunk elő. Fent az épületben először is fát kell vinnünk a gőzgéphez, ami a "liftet" működteti. (Ha egy lift másképp nem megy, toléőrnek megteszi a dinamit is.) Aztán ágyúgolyókat kell a megfelelő irányba terelelnünk, vagyis az itt-ott felhelyezett csődarabokat kell a megfelelő helyekre bel-



A hagyományos és a vasparipa versenyfutása

lenő vördjüket ne felejtjük el leírni, ugyanis ezek a poszterek jelentik a szintekhez tartozó kódokat, amit az Options menüben tudunk bevinni (Password). Nem szóltam még az ikonokról: a muníción kívüli találhatunk extra életet, energiát adó seriff csillagot, valamint B betűket, amikkel bonuspályákra juthatunk. Néhány szó ez utóbbiak szabályairól: a ruletnél ha ugyanott sikerül megállítanunk a kerekét, ahová a csontot raktuk, újra pörgethetünk. A kocsmái lövöldözésnél a különböző színű üvegek különböző extrákat jelentenek. Végül a szkanderzésnél az A és a B gombokat kell felváltva nyomkodnunk, majd ha maximumon van az energiánk, az Y-nal nyomhatjuk le Jolly Jumpert. Még egy utolsó tanács: Luke futás közben (Y) magasabban ugrik.

V.Z.



Ki fegyvert ragad, fegyver által vész el

ben sziklák potyogtak Jolly Jumper patái elé. Nézem, hogy PlayStationre vagy Saturnra készült-e a játék, de meglepetésemre az állvány beisejéből egy Super Nintendo piros lámpája világított. Az Infogrames talán egy kis életet lehelte az amúgy végnapjait élő Super Nintendo, mert a Lucky Luke egy olyan színvonalú akciójáték, amelyet a gép virágkorában is ritkán lehetett látni. Gyönyörűen megrajzolt, párhuzamos scrollozódó háttereken írhatjuk a házak ablakából, barlangok mélyéről előbukkanó banditákat, s még néhány speciális helyszínen is próbára kell tennünk az ügyességünket, illetve a reflexeinket. Miután Painful Gulch börtönében "elszállásolta" a Dalton testvéreket, Lucky Luke azt hitte, jó darabig nyugodt lesz az amúgy vad nyugat. Sajnos nem sokáig lovagolhatott a naplementében kedvenc nótá-



A cél jelenleg a szikla, de később azért a Dalton testvérekre is sort kerülünk



Lövöldözés az Ivóban

lesztünk, majd a golyókat újtukra indítanunk. Ha ezzel is megvagyunk, akkor jön a kanyonos pálya, ahol a Dalton testvéreket üldözve az általuk elszórt dinamitokat kell kilönnünk, miközben sziklákat illetve ürdögcsukereket kell kerülnünk.

A következő pályáról még megemlíteném a kapcsológépet, amit a pisztollyal tudunk működtetni és a csillárokat eresztje le, de tovább sajnos helyhiány miatt (az eddig leírtak mindössze a játéknak kb. az egynegyedét teszik ki) nem tudok tanáccsal szolgálni. Igaz, a tárgyak használata általában elég egyszerű, például értelemszerűen a bánya csillájára állva könnyebben elérhetővé válnak egyes kapaszkodók. Mielőtt elfelejteném: a több pályák között megje-

**lucky luke** **Kiadja: Infogrames**

**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**

**SUPER NINTENDO**

✓ Rajzfilmszerű grafika • nem csak lövöldözni kell  
× Újratermelődő ellenfelek • több kaland elemet is tartalmazhatna

**90%**

# MENTS MEG, URAM!

EXTRÁK

**Q**AD = A Tömény Pusztítás Művészete. Elég bizarr cím, nem? Gondoltam itt egy újabb játék, melyben halomra kell löni pár szerencsétlen idegent, erről könnyedén összedobok egy ismertetőt. Aztán indítás után már kezdett gyanús lenni a dolog, hiszen a QAD-ban egyáltalán nem a pusztításon van a hangsúly, hanem valami egészen más dolgon. Az ötlet kifejezetten eredeti – habár mintha már láttam volna valahol, de ez nem mostanában volt –, és ez nekem már elég is. A QAD lényegében egy társasjáték (olyan igaz "klasszikus" fajta, csak számítógépre "ültetve"), melyet egyedül, a gép vagy más játékosok ellen is játszhatunk. Minden pályán rohangál egy csomó tús, melyekből adott számút megmentve nyerhetünk. A probléma mindössze annyi, hogy nem nyerhet mindenki, a túsok száma limitált, ezért erővel, fortélyal, lényegében vérmérsékletünknek megfelelő eszközökkel kell kicsikarnunk a győzelmet, azaz magunkhoz kaparintani a szerencsétleneket. A programot a mostanában oly divatos sci-fi környezetbe rakták (habár akár középkori díszletekkel is megoldhatták volna), amely következőképpen fest: valahol a távoli jövőben háború folyik az Emberiség és egy idegen faj között. Az idegenek lépéselőnyben vannak, mert egész populációkat ejtettek foglyul, akiknek a megmentésére az elnök zsoldosokat szerződöttetett. Több független mentőcsapat is szerveződött, és az egyik ilyen parancsnoka a játékos. A feladat az, hogy a populációk

ba is, ahol mindegyik extra fülkét vehetünk. Az ellenfeleket (ők ugye a "szaktársaink" és az idegenek) háromféle fegyverrel írhatjuk, melyeket (az energiánkkal együtt) a bázisunkra dokkolva tölthetünk újra. Idővel a zsoldosok rájöttek egy-két trükkre, amiket én most boldogan ismertetek veletek. Mivel a túsok hamar elfogynak és győzni ugye mindenképpen aján-

Ellenfél bázisa - Zöld Fülkegyár / Bolt - Cinóber Fülkegyár kész fülkével - Villogó cinóber Üres fülke - Sárga Teli fülke - Villogó sárga Túsok - Kék Idegenek - Piros

Az ellenfelek kilövése után gyakran találhatunk lebegő cuccokat (gyorsan fel kell venni őket), melyek az extrák. A színük árulkodik róla, hogy mit rejtenek. Kék - Fegyver tüzérv növelő Piros / Kék - Sebességnövelő Sárga / Piros - Teleport: azonnal visszadobja a hajót a bázishoz Kék / Fehér - Elopja az összes túszt, melyeket az ellenfél éppen akkor cipel (feltéve, ha van nálunk fülke üres helyekkel).

Piros - Eltűnteti a hajónkat Sárga - Feltölti a fegyvereket Fehér - Feltölti az üzemanyag-tankot Fehér / Kék - Ad egy kevés pénzecskeket Zöld - Feltölti a pajzsot A játék grafikailag nem egy nagy durranás, de az ötlet eredetisége és érdekessége szerintem eladja. A zenével és a hangokkal nincs baj. Kár, hogy a ké-

## Quintessential Art of Destruction

latos, jó (de kevésbé etikus) megoldás az, hogy megmentünk egy halom embert, aztán a többit szépen lelővődözzük, így a 75% automatische nálunk marad. Az is jó húzás, ha a túsok fogytával a fülkénket az ellenfél bázisához dobjuk és onnan "mentjük" őket, direkt-

Ezt hívják telitalálatnak (ha minden igaz)



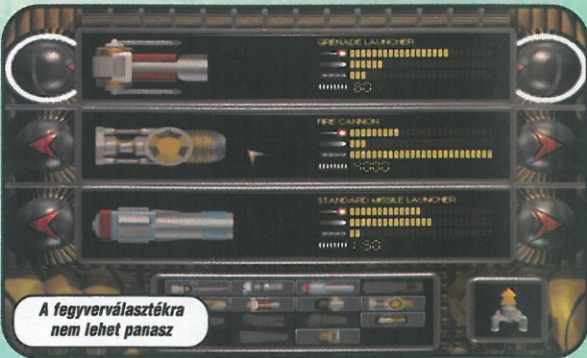
TARGETING AUTO POWERUP



Csinos kis tüzijáték bonus cuccokkal tarkítva



Jobbra van a "fülkegyár", balra a túsok: a feladat adott



A fegyverválasztásra nem lehet panasz

75%-át meg kell mentenünk a küldetés sikeres teljesítéséhez. Meg kell küzdenünk tehát a többi pénzözes vadással, és ráadásul az ellenséges Thrug birodalom katonáival is.

Az irányítás totál egyértelmű, ezért ezzel nem foglalkozom, inkább mélyebben belemerülnek a játék rejtelmeibe. A mentőcsapatok megsemmisíthetetlen bázisokkal érkeznek a bolygóra, melyekben a munióciót, energiafeltöltőt és mindenekelőtt a túsokat tárolják (a bázisok az egyértelműség végett különböző színűek). Innen indulunk útnak egy kis felfegyverzett hajóval, hogy a palikat felszedjük. Minden bolygón van egy "kabin-gyár", ahol fülkét vételezhetünk az utasoknak. Ezt a gyárat minden játékos használhatja. Ez után le kell tenni a fülkét a földön integetők közelébe, akik szépen beszélnek. Miután megtelt a kabin, fel kell venni, elszállítani a bázisunkra, annak a közelében letenni, a srácok meg ügyesen beszélnek. Ez eddig tiszta. Az győz, aki a MEG ÉLETBEN LEVŐ túsok 75%-át a bázisán tudja. Megfelelő pénzüsszeg begyűjtése után elmehetünk a bolygók boltjai-

ben. Persze ezt ellenünk is előszeretettel alkalmazzák. További mókás trükköket produkálhatunk a boltokban vásárolható fülkével is.

### 3D TÉRKÉP

Saját bázis - Villogó zöld Ellenfél bázisa - Zöld Fülkegyár - Cinóber Bolt - Kék Saját hajó - Kék nyíl Ellenséges hajó - Fehér kereszt

### RADAR

Ellenfél túsok nélkül - Fehér Ellenfél túsokkal - Villogó fehér Saját bázis - Villogó zöld

### FÜLKÉ

Egy normál fülkébe 8 tús fér. Az extra fülkébe (a boltban vásárolható) 16. A kamera fülké segítségével szemmel tarthatjuk a kritikus helyeket, ha oda letesszük őket. A csapda fülké megsemmisítik az ellenfél hajót, ha felveszi őket. A légvédelmi fülké tüzelnek a közeledő ellenfelekre. A kereső (beacon) segítségével pedig megtalálhatjuk a szanaszét lepakolt fülkéket.

### TÚSZMEZŐ

A műszerfal jobb szélén látható a "túsmező". A felső sorban olvashatjuk, hogy mennyi túszt kell még megmenteni a 75%-hoz. Alatta van az összes túsok száma, a harmadik sorban a nálunk levő fülke utasainak mennyisége. Legalul azt láthatjuk, hogy az ellenfélnek mennyi túszt kell még megmenteni a győzelemhez.

Martin

**Kiadja: Ocean**

**qad**

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

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

✓ Eredeti ötlet • több játékos esetén különleges móka  
X A grafika lehetne jobb

80%

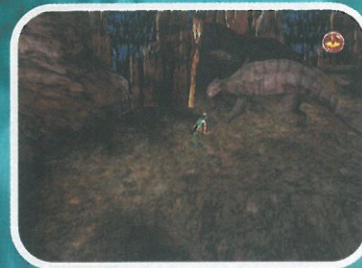
Úgy tűnik a '97-es év ismét a dínó-mánia jegyében fog eltelni. Steven Spielberg potom 75 millió dollár elköltése után befejezte minden idők legsikeresebb mozifilmjének folytatását, s ez-



zel egy időben egy 250 millió dolláros "gépezet" indult be, hogy a nyalókáktól kezdve a reklámpólókig mindenütt a Jurassic Park dinoszauruszai legyenek láthatók – ismét. Bár a film igazából az idei nyár nagy durranásának számít, sajnos hozzánk csak őszre érkezik meg, ha jól tudom a magyar mozik szeptember 25.-től játsszák. No de se baj, a film alapján készült játék már itt van – legalábbis ami a PlayStation verziót illeti.

A Lost World "megjátékosításánál" szerencsére nem ragaszkodtak annyira az eredeti forgatókönyvhöz, mint az első résznél, sokkal inkább a film atmosz-

ahol az evolúció 120 millió évének legfelkeltebb ragadozói vannak összeharva. A modern idők emberének letűnt korok fenevadjaival kell megmérkőznie. A játék érdekessége, hogy ezúttal nem csak a saját fajtánk bőrébe bújhatunk bele, hanem a különböző őssallatokéba is. A "bőrébe bújást" pedig akár szó szerint is érthetjük, hiszen a grafika egészen elképesztő. A figurákon megnyúló textúrák tökéletesen a bőr illúzióját keltik, a dínók élethű mozgásához pedig egy ún. Morf-X technológiát használtak, minek köszönhetően az összes rendelkezésre álló



nehogy agyontapossanak minket. Az állatok animációjánál talán csak a hangjuk jobb. Akár a filmben: a Velociraptorok riká-

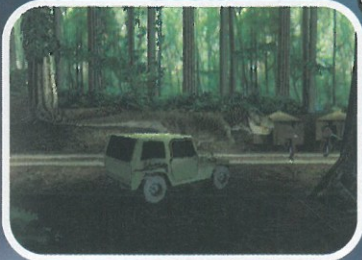


kapjuk meg. Ez még a kisebb dinoszauruszfajták közé tartozik, hiszen a kifejlett példányai sem nagyobbak egy pulykánál. A Compyn kívül még a következőkkel lehetünk: először is egy emberi vadással, aki modern fegyverekkel védekezik a dínók borotvaéles karmaival szemben, majd megfordul a helyzet, s egy vérszomjas Velociraptorral lakmározhatunk a finom emberi húsból. Ha vele is sikerül túlélünk, mindenki kedvence, a T-Rex következik. Igazán lenyűgöző látvány, amint egészben nyeljük le az áldozatainkat – ami nem utolsósorban még energiát is jelent. Az ötödik szereplő ismét egy ember lesz, befejezésül ugyanis egy tudóst kell megismerkesztésünkre.

A Lost World legnagyobb vonzerejét azt hiszem a páratlan látvány (ahogy például a dínók fogai között vonaglanak az

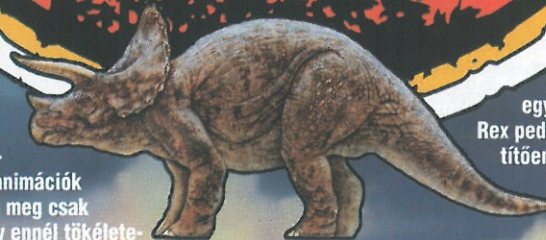
# THE LOST WORLD

## JURASSIC PARK™



férőjét próbálták "átmenteni", amit akciódús és látványos játékmennel kívántak megteremteni. A helyzet tehát a következő: adva van egy apró sziget,

mozdulat akadozásmentesen ölthető egymásba. Az animációk szépségéről meg csak annyit, hogy ennél tökéletesebb hatást már csak akkor lehetne elérni, ha egy időgéppel visszautaznánk az őskorba, és valódi őslényeket digitalizálnánk le. Ráadásul néha monumentális méretű állatokat kellett mozgatni: hihetetlenül szép rész, amikor az óriási Brachiosaurusok lábai között kell szaladmozognunk és vi- gyáznunk,



csolva hívják egymást, a T-Rex pedig fülsüketítően üvölt, ha épp nem csinál semmit.

A csodálatos 3D-s környezet ellenére az akció voltaképpen 2D-ben zajlik, tehát ebből a szempontból a játék a Pandemoniumhoz áll közel – igaz, sokszor több útirány is választható. A játék során összesen három "ragadozó" és két ember irányítását vehetjük át, az



áldozatok), no meg a változatos szereplőgárda jelenti. Míg a T-Rex-szel csak azon fáradozunk, hogy a civilizáció összes eredményét (értsd: transzformátorok, kerítések) halomra romboljuk, s egymás után tapossuk el, illetve faljuk fel az embereket, addig a vadással – Batman módjára – drótkötélen kell függeszkednünk, hathatós fegyvereket kell keresnünk a dínók ellen, szóval a játék teljesen eltérő stratégiákat igényel. A mozgásszabadságunk érzékeltetésére pedig elölről az eláruljuk, hogy minden egyes karakter kb. 80 féle mozdulatra képes. A sikerfilmek alapján készült játékokat sajnos gyakran csak a nevük adja el, de szerencsére a Lost World esetében ez nem áll: filmnek is, játéknak is egyaránt teletalálhat. Mivel a PlayStation verzió épp lapzártakor érkezett, bővebb ismertetőt majd csak a következő számunkban olvashatunk róla – addigra meglehet, hogy már a Saturn változat is befut. Ízelítőnek addig álljon itt néhány kép.

# EGY ELVESZETT VILÁG FELTÁMAD!

egyetlen cél a túlélés. 25 teljesen különböző környezetben – többek között dzsungelben vagy egy raktárpületben – fordulhatunk meg, s a játék majd' 40 szintje alatt több mint 20 őslényfajjal fogunk összeakadni. Kezdetben egy – a filmben újonnan feltűnő – Compsognathus szerepét

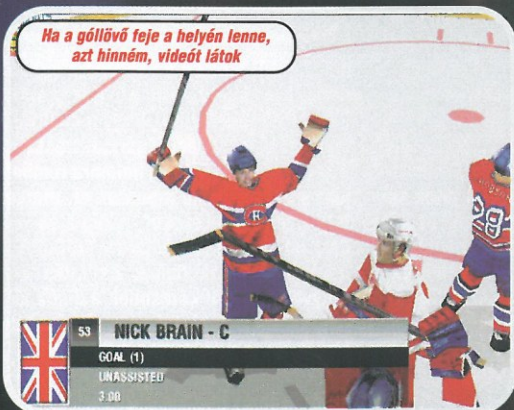
Véleményem szerint az NHL 97 volt tavalyi év legtökéletesebb sportjátéka. A programra akkor majdnem 100 százalékot adtam, s már akkor kíváncsian

még jobb, mint a tavalyi. A menükben pedig jópár új-donság vár ránk. Az eddig ismert három nehézségi fokhoz egy



vártam, vajon hogyan tudják az Electronic Arts fejlesztői ezt még tovább tökéletesíteni. Most még csak nyár van, és távolról sincs hokisszezon, a szerkesztőségbe azonban egy CD-n megérkezett az idei kiadás első tesztváltozata. Természetes hát, hogy azonnal lecsaptam rá és este az aranyfényű koronggal kettesben bezárkóztunk a szobámba.

A CD-t betéve az első tapasztalatom az volt, hogy lassan elfelejtettük a DOS-t. Tavaly még mindkét változat elkészült, idén viszont már csak a Windows 95-ös fejlesztéssel foglalkoztak a programozók. Ebből viszont a legújabbat és legjobbat kapjuk, hiszen az NHL 98 már a Weben csak 1-2 hete megjelent DirectX 5.0-t használja.



A játék a már megszokott fantasztikus videóklip után egy sima faltenisszal indul (az idősebbek talán Egri János valamelyik játékából emlékezhetnek ilyenre), de szerencsére néhány pattintás után indulhat az NHL. A felületet, a megjelenő menüket természetesen újratervezték, s minden bombajó. A dübörgő rockzene szintén valami új-donság. A hangulat talán

újabbat, az idiotát adták hozzá. Ez gondolom még a kezdőnél is gyengébbet jelent, de kipróbálni nem tudtam, mert a gép minden szinten ugyanolyan erősen játszott. Így most nem tudom, hogy a góllövés maradt továbbra is kegyetlenül nehéz feladat, vagy

csak a bétából maradtak még ki a gyengébb fokozatok. Azt mindenesetre a programozók is látták, hogy a játékosokra ráfér egy kis edzés, ezért most először lehetőségünk van büntetőket gyakorolni. Itt védő nélkül próbálhatjuk ki

a különböző lövéseket, s tökéletesíthetjük cseleinket. Az irányítás egyébként sokat egyszerűsödött. A gyorsabb korcsolyázást és a korong elé vetődést eddig csak furcsa kombinációkkal érthettük el, most viszont két külön gombot kaptak a bot-

# JÉGHIDEG!

kormányon. Meccsek közben egy csapat akár mind a hat játékosát más irányíthatja. Persze ehhez az élményhez hálózatra és egy pár joyra is szükségünk lesz.

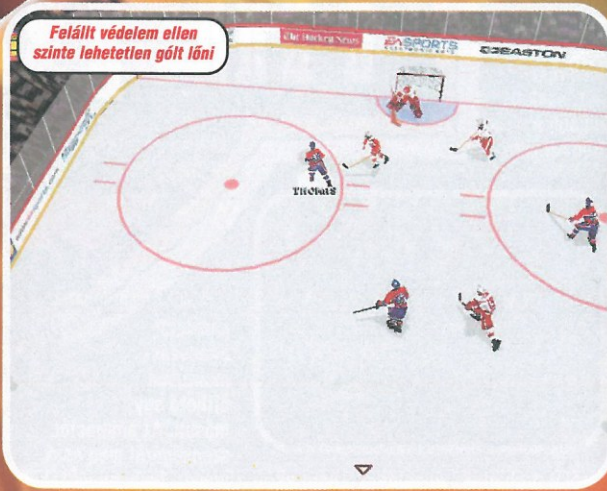
Az NHL történetében most először van lehetőségünk beleszólni a csapat játékába. No még nem adhatjuk

tehetjük. Értékükre nem kell odafigyelnünk. Az egyetlen korlátot az egy csapatban szerepeltethető játékosok maximális száma jelenti. Aki pedig nem talál például kedvére való centert, az teljesen nulláról indulva tervezhet magának egyet. Ilyenkor a kapott

pontszámot kell 18, a jégkorongozó számára létfontosságú képesség (mint a korcsolyázás, korongkezelés, lövőerő vagy a lelkesedés) között elosztanunk. Az így előállított hokisokból aztán saját csapatot állíthatunk össze, de vigyázzunk, mert egy ilyen társasággal már senkit nem okolhatunk egy esetleges vereségért. Kedvenc csapatunkkal aztán a szokásos bajnokságon és rájátszáson túl elindulhatunk nemzetközi tornákon, gyengébb európai válogatottak ellen. Aki pedig rajta van a hálón, interneten szervezett bajnokságokba is bekapcsolódhat, s ott valószínűleg még a legképtelenebb időpontokban is talál magának partnert. És akkor már csak egy feladatunk lehet: végigverni az



meg minden játékos feladatát, de védekezésben, támadásban, emberelőny, illetve hátrány esetén is 3-4 csomag közül



egész világot.

P.K.

**nhl 98** Kiadja: EA

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

P75, 16MB RAM, 2xCD, 5VGA, WIN95

✓ Egyszerűsített kezelés • Kiváló hangulat • tökéletesített mozgás  
 ✗ Ezt már nehéz lesz jövőre túlszárnyalni

# 95%

Már több mint egy év telt el a Mario 64 megjelenése óta, de érdekes módon a Nintendo 64 nagy télytársaira, a 32 bites konzolokra egyetlen olyan 3D-s platformjáték sem jött ki, amely hasonlóképpen teljes mozgázzabadságot biztosított volna. A brit illetőségű Argonaut azonban most nem aprózta el a dolgot, legújabb játékuk, a Croc tagadhatatlanul egy Mario 64-klón. Annnyira letagadhatatlanul, hogy az már szinte apróirít. Azt még meg lehet érteni, hogy a kamerakezelés és a feladatok lényege szinte teljesen azonos – hiszen a Mario 64 a 3D-s mázskálós játékok világában egy önálló stílust teremtett – az viszont már talán pótfájlanság, hogy még az irányítást is egy az egyben lekoppintották.

Na persze felesleges ezen rágódunk (rágódjon rajta inkább a Nintendo), hiszen Mi, azaz a vásárlók mindezen csak nyerünk. Egyébként is az Argonaut pusztá véletlen egybeesésnek tartja a hasonlóságot, mert mint mondják, a Croc fejlesztése már 1994-ben, jóval a Mario 64 bemutása előtt megindult.

A játékban egy kis zöld krokodilust, Crocot kell irányítanunk. Hősünket a kamera hátulról követi, és a nézőpont távolságát illetve magasságát

naut programozói úgy tünik Sonicozni is szerettek, ugyanis onnan is loptak egy keveset: utunk során gyémántokat gyűjtögethetünk, amelyek nem csak egyszerű bonusok, mert ezek védenek meg minket a sérülésektől is. Amikor Croc beleesik mondjuk a lávába vagy nekimegy egy ellenfélnek, a drágakövek szanaszét szóródnak, s csak alig pár másodpercünk van, hogy összeszedjünk néhányat. Ha nincs nálunk gyémánt, sérülés esetén hősünk azonnal elhalálozik. Sajnos egy dolgot "elfelejtettek" lemásolni a Marióról: ha a pályák teljesítése után állást mentünk (kérhetünk kódszót vagy memóriakártyára is menthetünk), a gép eltávolítja az életeink

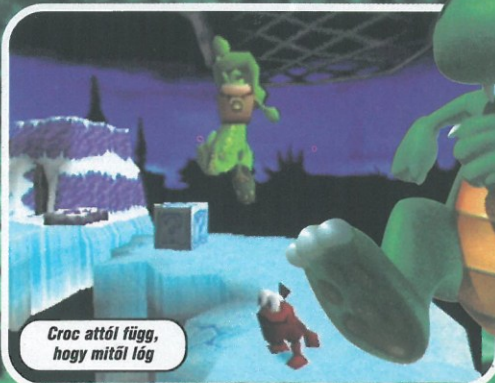
kesekek még a repedezett facsokok is, ezek ugyanis földalatti barlangok bejáratai lehetnek.

Mint említettem, az irányítás nagyon hasonló a Marióhoz. A legfontosabb mozdulat a "taposás", amit úgy érhetünk el, hogy a levegőben még egy újabb ugrást (X) nyomunk. Ezzel a mozdulattal törhetjük szét a ládákat, a berepedezett fatuskókat, valamint ellenségeink fejét. Az ellenfelek elintézésére van egy másik mód is: képen töröljük őket Croc farkával (négyzet). Ugyanezzel az ütessel tudunk kongatni is. A maradék két akciógombbal nézelődni, illetve gyorsan megfordulni lehet, az L1/R1 gombokkal pedig oldalazni.

a hasára kell ugrani és alaposan megtaposni.

Crocnak nagyjából 100 szintet kell bejárnia az öt szigeten, és a létező legkülönfélébb körülmények között kell a küldetését teljesítenie. Egyszer jégen csuszkal, másszor pedig már egy sivatag homokját tapossa.

Grafikailag a program igencsak ott van a topon. A hátterek még talán a Mario 64-nél is szebbek, az animációk pedig elképesztően mulatságosak. Mozdulataiknak köszönhetően például minden egyes fölenség egy egy egyéniség. Ehhez jönnek még az eltalált zörejek és hangok: a Gobbok már távolról kiabálnak, az apró szörnyek gúnyosan kacarásznak, stb. A ka-



Croc attól függ, hogy mitől lóg

# CROC AND ROLL



Az első főellenség egy rettenetes katicabogár

az L2/R2 gombokkal magunk állíthatjuk be. A Mario 64-hoz hasonlóan itt is egy mesészerű milióban játszódik a tör-



A gonosz Dante báró megkezdte a Gobbok leigázását

lénet: a 3D-s tájakat mintha egy mesefilmből kölcsönözték volna, s az ellenfeleinket megszemélyesítő kis szörnyek sem ijesztőek, inkább egyszerűen csak csúnyák és gonoszak. A játékok szemléletét úgy tervezték, hogy az alsóbb korosztálynak is jó szórakozást biztosítsanak, vagyis a pályák megoldását nem bonyolították túl.

Croc feladata, hogy felszabadítsa a Gobbokat (kis apró, szörös lényeket), akiket egy gonosz mágus, Dante Báró varázsolt el. A varázsló a Gobbo szigetek valamennyi állapotát is elbűvölte és a Gobbok ellen fordította, a Gobbok Királyát pedig rács mögé zárta. Mint a Gobbo nemzetiség tisztelgő tagjára (hősünk köztük nőtt fel), a Király – még az elfogatása előtt – Crocra bízta a varázs megtörését, segítségül pedig egy bűvös madarat ad mellé. Minden egyes pályán fel kell kutatnunk a Gobbokat, el kell intéznünk Dante Báró csatlóit, majd ha végeztünk, meg kell kondítanunk a kijáratként funkcionáló gongokat. Az Argo-

számát is.

Életeket azonban szerencsére nem csak 100 gyémánt begyűjtése után kapunk, hanem méhól – főként a rejtett pályákon – piros szívek formájában is találhatunk. Találhatunk továbbá kulcsokat is, ezek vagy lelakatolt ajtókat nyitnak, vagy ketreche zárt Gobbokat szabadíthatunk ki velük. A játékhól nem hiányoznak a bonusládák sem (kérdőjeles blokkok), sőt, kiemelt szerepük van, hiszen sokszor azokban is rejtőznek Gobbok. Vigyázat: ne nagyon törjünk-zúzunk ész nélkül, ugyanis gyakran csak ezekről a blokkokról érhető el egy-egy kulcs, vagy egy másik platform. Ha ilyenkor mégis idő előtt széttörjük a szükséges ládát, elakadni ugyan nem fogunk, de az biztos, hogy nem tudjuk 100%-osan teljesíteni a pályát. A nehezen elérhető helyeken például színes drágaköveket találhatunk, melyekből ha nem szedjük össze mind az ötöt (pályánként), nem fog kinyílni a gong közelében lévő drágaköves kapu, a kapu mögött pedig mondjuk bezárva maradhat egy Gobbo. Nyílt blokkokkal is találkozhattunk, amelyeket nem lehet széttörni, viszont a tafaon lévő színes sávon belül tologathatjuk őket. Érde-

Croc a terep adottságait is ki tudja használni: a veszélyes helyzetekben megkapaszkodik a platformok szélében, rácsokon lógva tud haladni, valamint a sziklafalakon lévő mélyedések segítségével még "hegyet" is tud mászni. A víz alatti úszás teljesen a Mario mintájára működik, tehát tempózhathatunk szabályosan, vagy folyamatosan nyomva tartva a gombot "lábhajtásra" kapcsolhatunk.

Egyes színek végén, illetve a szigetek befejezésénél mindig valamilyen főellenség vár ránk. Ezeket általában egyszerű állatokból varázsolja a főgonosz, a leküzdésükhöz pedig rá kell jönnünk a gyenge pontjokra. A felagyított csirke például már a futástól is kifulladás – ilyenkor kell farba billenteni. Az első sziget végén tanyázó bokszesztyűs katicabogárnál már több dolgonk akad: amikor elfárad, előlről kell bemosni neki egyet, hogy attól a háttára forduljon, majd

merakezeléssel is maximálisan meg voltam elégedve, sosem volt olyan, hogy nem tudtam jól belátni a terepet, s az ugrásoknál ritkán tájoltam el magamat, ami pedig a Mariónál bizony néha előfordult. A Croc tehát minden tekintetben versenyképes a Marioval, de hogy melyikük a győztes, azt csak célfotóval lehetne eldönteni. Végezetül még van egy igazán jó hírem: a program hamarosan elkészül PC-re és Saturnra is.

V.Z.

Croc – mint tudjuk – kétöltő élőlény. Sajnos úgy tünik, hogy Dante egyik csatlója is



**CROC** Kiadja: Fox Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Jól belátható terep • aranyos figurák • remek irányítás  
X Keves az új ötlet • állásmentésnél miért menti el az életet?

94%

Teljesen véletlenül került a kezembe a BEASTS AND BUMPKINS című játék "preview" Beta (azaz előzetes) CD-je, és teljesen véletlenül töltöttem be. Aki rendszeresen olvassa az 576-ot, az tudhatja, hogy nem sürűn készítik ilyesfajta programokról leírásokat, de ebben annyira tetszetek a kis rohángáló suttó parasztkok (ugyanis kb. ezt jelenti a "bumpkin"), hogy CoVboy felszólítására rászántam magam. Mielőtt azonban belekezdnék az élményeim ismertetésébe le kell szögeznem: a játék a teszt készültkor még nem jelent meg és nekem

tő és lehangoló kategóriába kerül. Kivételt képez az az eset, ha valakibe jó adag humorérzék szorult, mert néhány poénos megoldással el lehet szórakoztatni magunkat.

### LEKEZELŐ KEZELHETŐSÉG

Mielőtt belesapnánk a lecsóba, lássuk a kezelést, amely teljes egészében az egérrel intézhető. A térképet legjobban úgy tudjuk mozgatni, ha nyomva tartjuk a jobb gombot. A képernyő felső szélén, a bal sarokban van egy számlá-

ügyi egyenleg, termékfogyás).

**Iránytű** - Ki-bekapcsolhatjuk a bal felső sarokban leledző mini térképet, amely a falut körülvevő vidéket mutatja.

**Nagyító** - Ha ez be van kapcsolva, a gép néha okos tanácsokat ad nekünk a játékmenettel kapcsolatban.

**Négy zöld nyíl** - Ide klikkelve a kép azonnal a településre ugrik. Akkor hasznos, ha esetleg elkalandozunk a vidéken, és gyorsan vissza akarunk jutni a faluba valamit elintézni. A levelek olvasása után is ezzel léphetünk vissza.

**Trombita** - Újra megnézhetjük a küldetés céljait.

**Tenyér/Levél** - Itt olvashatjuk el a főnökségtől kapott leveleket (melyeket megtarthatunk későbbre, vagy elégethetünk).

**Lemez** - Lemezműveletek és kilépés. Minden küldetés előtt egy tájképet ad be a program, ahol közli a misszió feladatait, és némi információt a történet alakulásáról. Kezds után láthatjuk táborhelyünket, ahol néhány paraszt lézeng, és általában valamilyen ház is van mellettük (ez küldetésenként válto-

A pap bácsi és a katona bácsi nagy felfedezést tett. De itt valami titok lappang!



só szélén, kissé jobbra látható vékony szürke mezőcskére, ekkor alul megjelenik egy sáv, ahol a felépíthető objektumok sorakoznak (ha már több van belőlük, mint amennyi a képernyőre fér, jobbra/balra is tudunk scrollozni köztük).

**Szalmatető házikó** - Itt laknak a parasztkok.

**Lila űŰ alakú épület** - Az ácsokat taníthatjuk be. Nyomjunk rá egy férfira, és irányítsuk be a házba (ekkor a kurzor mesterlevélre változik). Az ács kétszer olyan gyorsan épít, mint egy normális halandó, eszik, iszik, de úgy láttam, hogy nem csajozik. Ha egy ácsra rányomunk, és újra a házba visszük (a mesterlevél elszakad), akkor visszavedlik paraszttá.

**Tyúk** - Tyúkokat telepíthetünk, me-

Varázlónk szerencsésen megérkezett a mágikus templomba



csak az EA által küldött előzetes Beta verziót volt alkalmam kipróbálni (habár úgy tűnik, hogy ez egyben a végleges is, mert az alapokon nem hiszem, hogy lehetne valamit igazítani). Ezért az esetleges változtatásokból és javításokból eredő eltérésekért mosom kezeimet.

### EMBEREK, TEHENEK ÉS EGYEBEK

A játék nem az a tipikus "isten szimulátor", inkább egyfajta hódító hadjárat története, leginkább Settlers-klónnak hívhatnám. Egy hadvezért személyesítünk meg, aki a nagy király halála után pár emberrel új földek felfedezésére indul. Lényegében mindig ugyanazt kell megvalósítanunk, némi extra feladattal megfűszerezve: fel kell építenünk egy jól működő falut, ahol boldog emberek élnek, dolgoznak, szaporodnak, tehénkéket nevelgetnek és teljesítik szeretett vezérük óhajait. A program igen érdekesen van felépítve. Az első néhány küldetés lényegében egy oktató rész, ahol olyan egyszerű feladatokat kell megoldanunk, melyek a későbbi, összetett missziók alapjait képezik. Ez eddig rendjén is lenne, de ezzel a lényeg majdnem ki is merül! A két alap dolog ugyanis a következő: 1-falunk populációja érjen el egy bizonyos szintet, 2-pénzünk érjen el egy meghatározott összeget. Miután kitalapoztuk, hogy e kettő hogyan működik, miként érhető el, a játék máris az untató, idegesí-

ló, ez a mindenkori anyagi helyzetünket mutatja. Mellette hét ikon látható, ezek jelentése a következő:

**Pénzszlopok** - Ide klikkelve egy táblázat jelenik meg, amely lényegében három részre oszlik. Alapvetően vonatkozik a táblázat minden külön elemére, hogy csak akkor működik, ha a település elért egy bizonyos szintet. A bal felső részben állíthatjuk be, hogy a különböző termelt élelmiszerek mennyibe kerüljenek (sorrendben: tojás, ivóvíz a kútból, kenyér, tej, alma) és itt állítható a templom támogatási és a házadó is. Ez alatt helyezkedik el a "bírószág", ahol eldönthetjük, hogy a különböző bűneseteket (sorrendben: káromkodás, lopás, rablás, gyilkosság) mennyire komolyan torolják meg. A jobb oldalon van egy grafikon, ahol a falu életének menetét tanulmányozhatjuk (sorrendben: népesség alakulása, nemek megoszlása, érzelmek, pénz-

Így néz ki egy alap-képzett település



zik). Láthatunk még egy zászlót (ide kell elhozni a talált tárgyakat) és egy tábor tüzet (a suttók előszeretettel fetrengenek körülötte). A játékban változik a négy évszak (minden évszak egy nappalból és egy éjszakából áll), eszerint követhetjük az idő múlását. Varácsoljunk tehát egy csinos kis falut! Első lépésként menjünk a képernyő al-

lyek jóllakatják a lakosokat.

**Malom/Pékség** - Itt sütik és tárolják a kenyeret a learatott búzából.

**Búza** - Ebből lesz a kenyér. Tavasszal vessük el, ősszel arathatjuk.

**Farm** - Ide viszik a nők a fejt tejet.

**Kerítés** - Körbe lehet venni a falut, ez nagyjából véd a beto-

lakodóktól és optimális esetben a tehéncordánkat is összetartja.

**Kapu** - Nem árt a kerítés egy pontjára odatenni, a ki-be közlekedés végett.

**Kút** - Ide járnak inni embereink.

**Út** - Összeköthetjük vele a távolabb eső épületeket, hogy a lakosoknak kevesebbet kelljen sétálniuk.

# Beasts and Bumpkins

## TSZ-ELNÖK SZÖRNYFALVÁN

Szinte ingyen adom a kaját, mégis ingadozik a népszerűség (ezeknek semmi sem jó)



**Bástya** - Itt tudunk katonákat kiképezni (minden mint az ácsoknál). A katoná nem eszik, nem iszik, nem öregszik és nem csajozik. Az építkezés pofon egyszerű: klikkelünk rá a kívánt objektumra, és tegyük a négyzethálót a kép egyik részére, melyen nincs útban semmi, azaz a háló fehér marad. Embereink maguktól elkezdik a munkát. Építünk fel a legfontosabb házakat (Guild Hall, Bakery, Farm, Well, később még néhány kunyhót), fogjuk be a teheneket, minden tavasszal vessünk búzát, és emeljük-csökkenjük a termények árát aszerint, hogy több pénzre vagy holdgabb emberekre van-e szükségünk. Egy idő után

-Több embert egyszerre is irányíthatunk, ha a bal gombbal "keretet" húzunk köréjük.  
-A varázsló és a pap igen hasznos személyiség (támadó ill. gyógyító mágiaik miatt).  
-Ha ráklikkelünk egy emberre a jobb felső sarokban megjelennek azoknak a tevékenységeknek az ikonjai, melyeket kiemelten végezhetünk velük (ha éppen nagyon unatkoznanak).

### EGY ANATÓR MAGÁNVÉLEMÉNYE

Muszáj pár dolgot megmagyaráznom, mert egyébként nem fogjátok érteni, hogy mi az én gondom a BAB-szal. Szóval a legtöbb hasonló játékban két alapeset áll fenn: egy figura vagy egy személyt jelent (pl. Sydicate Wars), vagy többet (pl. Theme Park). Ehhez viszonyítva épül fel a játékmenet is, te-

szükség esetén az egyszerű falubeli parasztok is kitűnően megvédik magukat. -A nők "kilométereket" is elyalogolnak maguktól a tehenekhez. Ha rányomunk egy parasztra, utána pedig egy tehenre, ill. a szalag kerül a nyakába. Ez már a mi tehenünk. -Az aratást férfiak nők egyaránt elvégzik.

mert ilyenkor mindenki külön életet él, a kis manusokat mind-mind ismerjük, szeretjük, esetleg utáljuk. Éppen ezért az ilyen játékok jóval nehezebbek is, mert a különböző fejlesztéseket embereink számához és igényeihez mérten pontosan kell kalkulálni, ergo maximálisan ügyelni kell a pénzcsekkén beosztására (emlékszem, amikor pl. a Theme Park-ban sokat hánytak a látogatók, egyszerűen betettem még egy takarítót, és kész volt. Természetesen ez az életbe kivetítve nem lehet igaz, hiszen két takarító nem tud a non-stop megjelenő tócsákkal megbirkózni, kivéve, ha

matikai függvény alapján kezeli az arányokat (nincs "szoros" kapcsolat a kiszolgálóegységek és a lakosok között, mindössze matematikai), ezért a monotonitás hibájába esik. Azonkívül a feladatok is bugyuták (keresd meg, vidd oda, öld meg őket), sőt, némely küldetéseknel a katonáinkra leleselkedő, minden rendszer és értelem nélkül jelentkező csapdák is halálra idegesítettek.

### AZ ÉRTÉKELÉS CÍMSZAVAKBAN

-A parasztok általában mindenféle lo-

Vigan aratnak a parasztok, a pap meg közben összeszedi a (vég)kimerülteket



# Bumpkins

Az ellenséges falu hadserege kíméletlenül elbánt agresszoraimmal. I'll be back!



trenírozzunk katonákat és fedezzük fel a vidéket.

### MESTEREMBEREK

-A katonák értelemszerűen a harcban járatosak (minimum 2:1-es arány a javukra minden csatában kötelező), de

hát egy figuránál mindenkit külön személyiségként kezel a gép, míg több embernél nagyobbak az arányok (élelmezés, lakás, szolgáltatások, meggyás). Érthető? Szerintem az egy ember eset a szimpatikusabb (viszont ezt nehezebb is megkódolni, persze egy háborús játéknál értelmetlen is lenne),

turbót szerel a felmosórongyára). A BAB is a "külön-külön" módszert próbálja kezelni, de valahogy sikertelenül. Számtalanszor fordult elő, hogy 5 férfi és 5 nő élt a falumban, építettem nekik 5 házat, mégis legalább 3 ember aludt a táborúz körül. A lakosok minden rendszer nélkül jártak ki-be a kunyhókba, nem voltak állandó családok, sőt párocskák sem. A nők csak addig voltak hűek otthonukhoz, amíg megszülettek a gyermeküket, de a következőt már egy másik házban hozták a világra, persze másik apától. Ez az jelenti, hogy egy bizonyos fokú kiépítettség nagyon sok embert el tud tartani (kétszer annyi lakoshoz pl. nem kell kétszer annyi felépítmény és kaja) és az egész falut ott lehet hagyni, minden megy magától (én néha azt csináltam itt az irodában, hogy átmentem fél órát PSX-ezni egy másik asztalhoz, aztán amikor visszamentem, volt egy csomó pénzem meg egy halom lakosom). Hamar rájón az ember, hogy ha lerak 6 tyúkot, épít egy malmot, egy kutat, egy farmot, meg néhány házat akkor szépen lassan magától gyarapszik a lakosság és döngölöm lesz a játék. Csak minden tavasszal kell egy kevés búzát elvetni, hogy legyen kenyér. Meglátásom szerint a program valamiféle hibás mate-

gika nélkül viselkednek. -A mesteremberek egyáltalán nem "élnek", inkább csak "vannak". -Őrjítő, hogy állandóan éjszaka van. A játékidő fele semmire sem használható. -Totális aránytalanság van a program részei (lakosság-szolgáltatások) között. -A helyes (állandóan ugyanazt kell tenni) taktika kiokoskodása után állati unalmas (túl könnyű) lesz a program. -A 9. küldetésnél már kevés a 16 Mega Ram, állandóan csak tölt a program. -A grafikával nincs baj (a tehenek baromi jól mutatnak).

MARTIN

beasts and bumpkins

Kiadja: EA

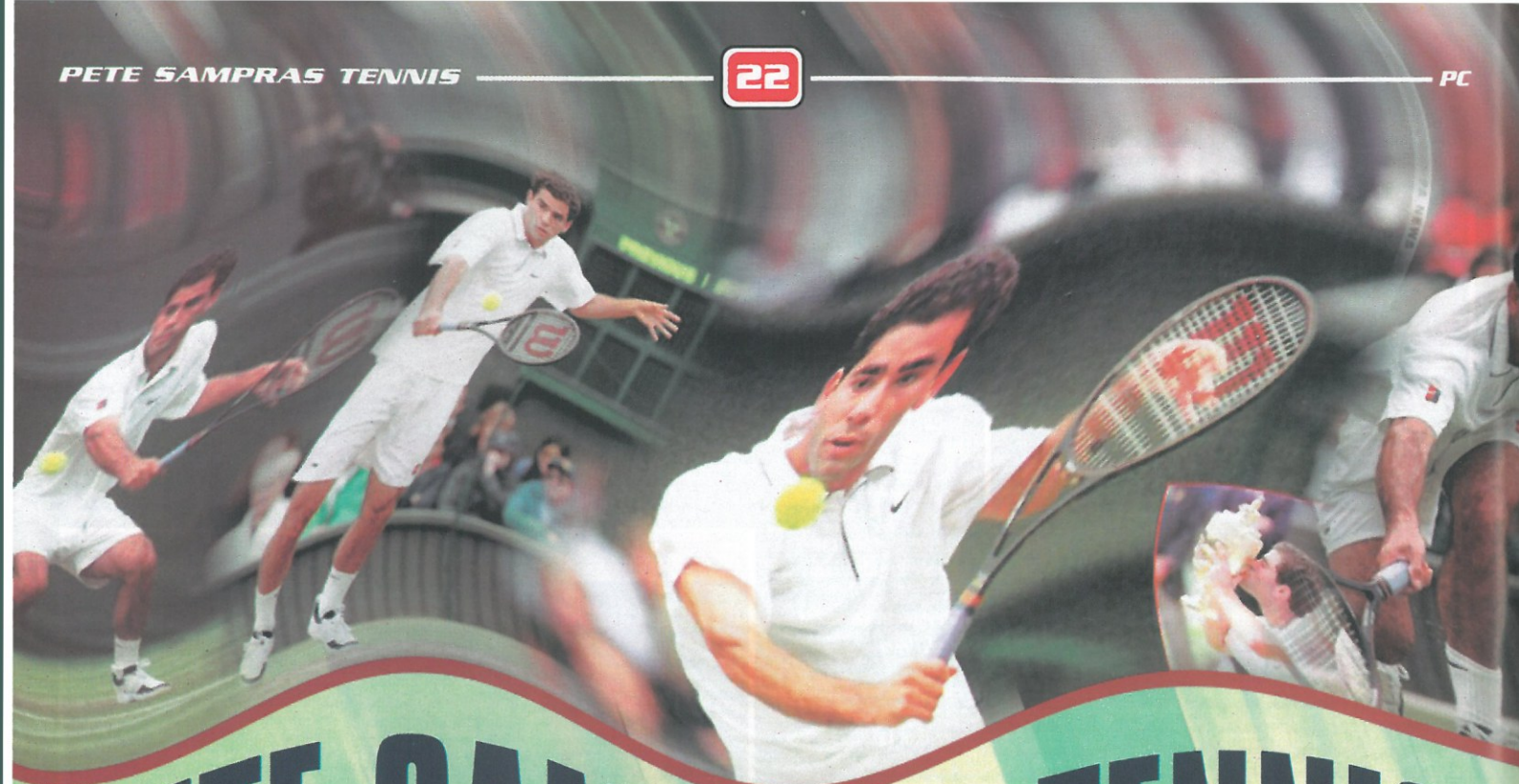
LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

PI00, 16MB RAM, 5VGA, WIN95

✓ Aranyos figurák szaladgálnak benne

✗ Állandóan éjszaka van • mindig ugyanazt kell csinálni • logikátlan

56%



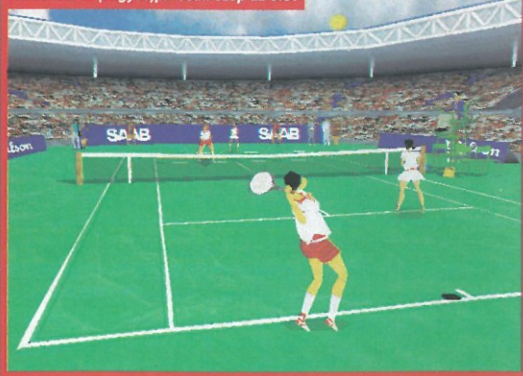
# PETE SAMPRAS TENNIS

A tenisz nem igazán felkapott sportág a PC-s játékok között. Emlékeim szerint utoljára télen írtunk ilyen programról, s az sem volt valami nagy durranás. Most viszont valami

gép lassúsága miatt viszont nagy felbontásnál a futás eléggé furcsa, csúszós mozgást eredményez. A játékot egyébként 10 különböző kameraállásból követhetjük végig.

teszi élvezetesebbé. Meccs közben pedig a közönség moraja, a labdák, ütők és a háló zaja és a mérkőzésvezető hangja, mind hihetetlenül élethű. A PS egyetlen pluszt tett mindehhez hozzá: a bírő szövegét a verseny helyszínétől függően angolul, japánul, vagy akár oroszul is hallgathatjuk. Az RG-ben kicsit zavart az összpontosításban, hogy a közönség még szerva közben is tapsolt – ami ugye nem illik.

Teniszben is (vegyes)párosan szép az élet



teljesen váratlan történt: egyszerre két fantasztikusan jó program is érkezett a boltba. A Code Masters Pete Sampras Ten-nise és az Interplay Roland Garrosa is gyógyír lehet a teniszrajongók sebeire, akiknek mostantól valószínűleg a választás jelenti majd a legnagyobb problémát.

## GRAFIKA

A PS saját állítása szerint az első olyan teniszprogram, amely valós idejű 3D-s animációval rajzolja meg a játékosokat. A figurák mozgását a már jól ismert mozgásdigitalizáló (Motion Captured) eljárással tökéletesítették, s valóban elég élethűen püfölik a labdát. Valószínűleg a

Az RG hasonló technikát vetett be, de talán a DOS kisebb igényeinek köszönhetően valamivel gyorsabb a grafikája és így a játékosok animálása még vetélytársánál is gördülékenyebbre sikerült. Itt kamerákból kevesebb áll rendelkezésünkre,

de ezt ki lehet bírni.

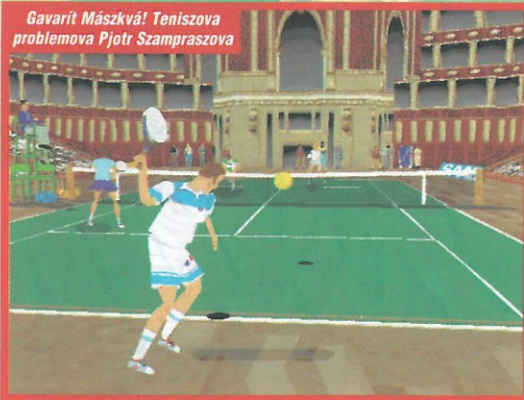
## HANGOK

A menüben válogatást mindkét programban kellemes muzsika



Samprasnak is két lába van, mégsem botlik meg

Gavarit Mászkvá! Teniszova problemova Pjotr Szampraszoza



három különböző erősség közül választhatunk, s persze a leggyorsabb labdákkal szinte lehetetlen eltalálni az adogatóudvart. Az RG-ben csak két tűzgombunk van, az egyenes és a nyesett labdáknak. Ütésnél a gomb

## IRÁNYÍTÁS

A PS-ben négy tűzgombbal négy különböző ütéstípust (egyenes, áttemelés, ejtés, nyesés) érhetünk el. Lehetőségeinket tovább növeli, hogy az irányok trükkös használatával nem csak helyezni tudjuk a labdát, hanem néha egészen különleges falsot is adhatunk neki (némi kiffin azt hiszem a jó öreg Pete is elámulna). Szervánál

**pete sampras** Kiadja: Code Masters

LÁTVÁNYOSSÁG 6  
JÁTSZHATÓSÁG 6  
SZAVATOSSÁG 6  
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Többfajta ütéstípus és kameraállítás  
• generálható játékosok • négy játékos üzemmód • a gép tanul  
X Nagy felbontásban kicsit szaggat

**87%**





# ROLAND GARROS

nyomva tartása adja meg a hosszt, a fel-le nyillak pedig az erőt, ami elég zavaró lehet. Kezdő módban segítség, hogy egy

használni ellenünk. A PS-ben négy figura jellemzőit meg is változtathatjuk, s mivel a tornákon csak ezekkel indulhatunk el, érdemes jól megfontolni, milyen erős oldalakra lesz szükségünk, s milyen hibákat tudunk minél olcsóbban megúszni.

Pályák tekintetében mindkét programban teljes választék van (a PS-ben még a moszkvai Kongresszusi Központ fedett műfüves gyepén is üthetünk néhányat). Érdekes viszont, hogy a játék legelején egyikben sem érhető el minden pálya, hiszen a nehezebbek (és velük néhány komolyabb ellenfél is) csak néhány torna megnyerése után jelenik meg a választékban.

Az RG legnagyobb érdekessége, hogy a hagyományos játék mellett egy futurisztikus teniszt is kipróbálhatunk (ha az első három tornát végigjátsoztuk). Ennek szabályai eléggé emlékeztetnek a régiekre, de a háló fölött időnként megjelennek furcsa eszközök, melyeket a játékosok a labdával eltalálva gyűjthetnek be. A megszerzett eszközt aztán a második tűzgömbbal aktiválva izzaszthatjuk meg még jobban ellenfelünket. Ez tulajdonképpen kétféle trükköt jelent: a gránát-labda beindítása után 5 másodperc múlva robban (tehát lehet, hogy nekünk lesz hozzá szerencsénk), míg a hologram-labda ütés után kettéválk, ellenfelünk pedig törheti a fejét, hogy melyiket adja vissza. Ha most választanom kellene, bizony nehéz lenne a dolgom. Mind a két program látványos és élvezetes, s mindkettőnek vannak apró előnyei a másikkal szemben. Az RG-

nek inkább a kiváló grafikáját emelném ki, míg a PS-ben az irányítás tökéletessége hívta fel magára a figyelmet. Az biztos,

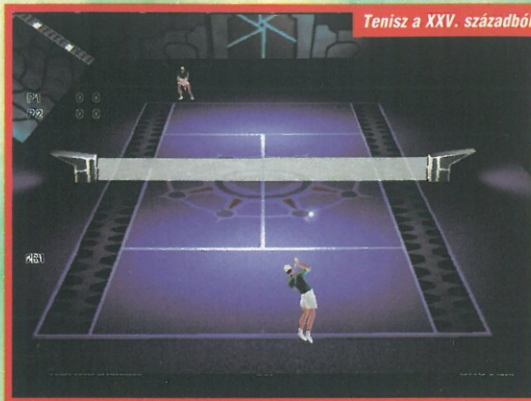
Ezt látja a páholyából a walesi herceg



kis pötty jelzi, hova fog érkezni labdánk az ütés után. A labdát megpörgetni a gomb ütés előtti többszöri lenyomásával tudjuk.

## PLUSZOK

Ami a legfontosabb, hogy mindkét programban négy játékos játszhat egyszerre egymás ellen. A játékosok több mint húsz előre elkészített figura közül választhatják ki sajátjukat. Ezután viszont a PS előnyei jönnek: ebben a programban a gép által irányított figurák nem csak képességeikben, hanem a mérkőzésen alkalmazott taktikájukban is különböznek egymástól. Még érdekesebbé teszi a dolgot, hogy a gép megfigyeli és megjegyzi a meccs közben elkövetett hibáikat, s ezt a tudást még a következő meccseken is képes fel-



## A beautiful victory!

What skillful grass court techniques!



Meglepő esemény: győztem!

mindkét program kiemelkedő alkotás e műfajban.

P.K.

roland Garros

Kiadja:  
Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Teljesen élethű • futurisztikus tenisz • négy játékos üzemmód  
X Kevesebb ütésfajta • kicsit nehézkes irányítás

84%

Gondolom sokan vannak még, akik emlékeznek még Sid Meier és a Microprose nagysikerű játékára, a Pirates!-re, ami 8 bites gépeken kezdte meg világhódító körútját, még valamikor a nyolcvanas évek derekán. Kategóriáját tekintve meglehetősen eklektikus egy darab volt, mert a gazdasági szimulációk jellegzetességein kívül még bőven akadtak benne ügyességi és kaland elemek is. Talán ez volt a siker oka is. A siker meg annak az oka, hogy az ötletet – hál'istennek – elég sokan ellopták azóta. A legfrissebb ilyen próbálkozás a német illetőségű Ascaron Gloriana című darabkája, amely a Pirates! filozófiáját Nagy Britanniá felemelkedésének korába, a XVI. század második felébe helyezi. I. Erzsébet királynő szolgálatában ténykedve indulunk meg a meggazdagodás rögös útján, és a játék egészen addig tart, amíg tevőleges részvételünkkel a brit kereskedőhajókból álló flotta megsemmisíti a brit szigetek elfoglalására induló spanyol Győzhetetlen Armadát.

## TENGERI CSATA

A játék indulása előtt gyakorolhatunk nyílt tengeri összecsapást vagy várostromot a tenger felől. Az összecsapás előtt ki kell jelölnünk a zászlóshajót (ez rendszerint a legnagyobb hajó). Az irányítás elég egyértelmű: ha több hajót vezetünk csatába, akkor a flotta a zászlóshajónak kiadott parancsokat követi, míg egyedi parancsokat (menekülés, pozíció megtartása vagy meghatározása, zászlóshajó védelme, tüzelés a lehetséges/megadott célpontra, hajó megszállás, gyűjtőhajóvá alakítás) a hajóra történő kattintás után lehetséges. Ezt tovább nem is ragozzuk, mert mindenki kedvére begyakorolhatja – annyit azonban még megjegyeznék, hogy én kissé nehézkesnek tartom ezt a módszert.

## A TÖRTÉNET

A cselekmény két szálon fut: egyrészt a hagyományos kereskedelmi alaptétel ("vegyél olcsón/add el drágán") figyelembe vételével minél több pénzt kell felhalmozunk, amelyből a későbbiekben újabb és nagyobb hajókat, raktárakat és gyárakat vásárolhatunk, továbbá beszélhetünk a világ legtávolabbi pontjaira induló, kockázatos, ámde nagy haszonnal kecsesített expedíciók finanszírozásába; másrészt a kalandszálon különböző megbízatásokat kell teljesítenünk a korona vagy bizonyos magánemberek megbízásából, ami csak akkor lehetséges, ha a megfelelő időpontban a megfelelő helyen tartózkodunk. A kalandszál első feladata Edinburgh kikötőjében vár bennünket a kocsmában, ahol egy Spanyolországba tartó peches követ rostokol. Őt haladéktalanul Barcelonába kell szállítanunk, de közben azért gondoljunk a zsebünkre is: pakoljunk fel ruhát (Cloth) vagy vitorlavásznat (Sail), mert annak arrafelé tűrhető ára van. Barcelona kikötőjében 10 napot kell a követre várakoznunk, majd Londonba szállítani. A várakozás ugyan az ellenséges érzelmű kikötőben 1-2.000 aranyunkba kerül, de a királynőt

Londonban meglátogatva kapunk némi kárpótlást, a vesztesség többi részét pedig bőven kipótolhatjuk egy rakomány olcsó spanyol brandyvel. A következő küldetést a londoni kereskedő adja, aki egy francia barátjának óhajt némi cuccot küldeni, aki viszont egy spanyol kocsmába akar egy tétel piát küldeni. A piókától pár spanyol pötytyet megvakul, amit a helyi kormányzó ugyan kissé nehezményez, de azért felker bennünket egy üzenet eljuttatására a bayonne-i spanyol követség-re.

Onnan egy diplomátát kell visszaköszölnünk Barcelonába (kicsit feljebb is lehet alkudni a fuvardíjat), közben persze kereskedhetünk is. A diplomata Barcelonából négyszeres díjat kínál egy "kisebb" társaság Angliába való eljuttatásáért – na ez az, amit diplomatikusan el kell utasítanunk (Sorry, too busy), mert ha elvállaljuk, az angol korona érdekei ellen cselekszünk, ha pedig gyanakvó kérdéseket teszünk fel, könnyen a barcelonai tömlöc mélyén találhatjuk magunkat. A következőkben még egy rakás "titkoszolgálati" feladat vár ránk a királynő államminisztere, Sir Cecil megbízásából, amelyek sikeres teljesítéséhez rendkívül fontos, hogy minden párbeszédben a megfelelő választ adjuk – különben a kalandszál megszakad.

## A VÁROSOK

A városokban rendszerint hasonló helyszínek találhatók, leszámítva pár speciális londoni helyszínt, illetve azokat a helyeket, amelyek csak egy adott küldetésnél léteznek (mint például az említett spanyol követség Bayonne-ban).

**Fogadó (Inn):** A kocsmáig elengedhetetlen

# Királyassz

tartozéka a kikötőknek. Piókázáson kívül azonban találkozhatunk fontos személyekkel is, egyrészt egy-egy kaland szereplőivel, illetve alkalmasint

■ itt bérelhetünk kapitányokat az újonnan épített hajóinkra (kalózkapitányokat csak Algírban és a kalóztanyán);

egy hónappal nem jelentkezőnk, buktuk a hajót és a foglalatot is). A Refit Shipnél – elvileg – a hajón levő ágyúkat építenék be állandó felszerelésnek a raktér rovására.

**Merchant (Kereskedő):** Itt adhatjuk/vehetjük a kereskedelmi cikkeket. A játék elején nem árt körbenézni, hogy mi, hol és mennyibe kerül. A könyvre kattintva adhatunk/vehetünk árukat, csak a Buy/Sell feliratra kattintva ki kell választanunk a tranzakció irányát. A könyv első három oldalán a hajóra/ról, az utá-

# GLORIA



na következőkön a városban levő raktárakból lehet pakolni. Mindkettő mennyiségét meghatározza a raktér kapacitása, az elsőt új hajók, a másodikat pedig újabb raktárak vásárlásával növelhetjük. A kereskedőtől alkalmasint lehetőség van áruhitel kérésére is: ilyenkor a kereskedő bizonyos (borsos) kamat fejében hajlandó várni a tőle vásárolt áruk ellenértékének kifizetésére. Köthetünk olyan boltot is, amikor egy bizonyos időpontra fix összegért kell leszállítanunk egy tétel árut. A sarokban találjuk a kereskedő akciós áruit, amelyek – szerinte – most rendkívül "kedvező"

■ **mesterembereket**, akik szerződésük után a városban levő, megfelelő méretű raktárakat manufaktúrává alakítják, és a továbbiakban bizonyos cikk(ek)nél nemcsak a kereskedelmi, hanem a gyártási hasznóból is részesedhetünk;

■ továbbá a falon lógó feliratra kattintva itt bérelhetünk **matrózokat** a hajóinkra, illetve **munkásokat** a manufaktúrába (a hajó befogadóképességénél illetve a mester igényeinél többet is lehet, de mivel hetibéren dolgoznak, teljesen felesleges).

**Shipyard (Dokk):** A tengeri utak az időjárástól függően többé-kevésbé megviselik a hajó vitorlázatát és fedélzetét, tehát ezt időről-időre (40% alatt) javítanunk kell (Repair Hull/Sails), ami ugyan elég tetemes összegbe/időbe kerül, viszont nem ér az a kellemetlen meglepetés, hogy egy szép napon elsüllyed a hajónk. A Trade Shipnél a tengeri csatákban elfogott hajókat adhatjuk el, Change Namesnél újrakereszteljük a verdákat, Build New Shipsnél pedig új hajót építhetünk. A hajóra kattintva választjuk ki a títust; a nagyobb hajó drágább, viszont a nagyobb raktér miatt jóval több az egy kanyarban elérhető haszon. Az építési idő mérettől függ. Foglalóként a hajó árának felét kell letenni, a másik felét a hajó elkészültekor fizetjük (ha az elkészülés után



# Aranylovagja

áron hozzáférhető (kfm). Az árak árához egy megjegyzés: ha egy adott fajtaból nagyobb tételt eladunk/vásárlunk, az ár aszerint változni is fog, tehát ha például veszünk, az ár nő. Ez a kereslet-kínálat klasszikus elve alapján mondjuk logikusnak is tűnhet – attól viszont a gutautás kerülgetett, amikor a busás haszon reményében szépen megrakodva megérkeztem valahova, és bár a készlete még mindig nulla volt, a kereskedő a felére engedte az árát... Ez halmozottan igaz a drágakövekkel való bizniszre: ha valahol

járó kamat mintha cseppet alacsonyabb lenne a kereskedők által kértnél), megtudhatjuk a következő aukció időpontját, valamint ingatlant (raktárházakat) vásárolhatunk.

**Warehouse** (raktár): Kezdetben csak egy darab van Londonban, de bármelyik városházán azonnal vásárolhatunk a város tulajdonában levőkből, illetve megvárhatjuk a következő aukciót. A raktárak célja kettős: egyrészt nagy kapacitású, átmeneti tárolóként szolgálnak (ha egy rakományt épp nem akarunk

arannyal segit új hajónk megvásárlásában.

**Throne Room** (királyi palota): Itt lakozik I. Erzsébet. Néha beugorhatunk teázni hozzá, hátha van valami mondandója számunkra...

**Cabin:** A hajókabinban a nyitott könyv a hajónapló, ide kattintva kapunk állást flottánk státuszáról (hajók és állapotuk, kapitányok és matrózok száma, készpénz, fegyverzet, tartozások, előre lekötött üzletek, javítás alatt levő hajók). A Game Options a szokásos opció menü, mentési/töltési lehetőséggel (mellesleg az autosave minden kikötőben ment egyet). A sarokban levő ládából előráthatjuk Jolly Rogert, a csinos kis fekete lobogót a koponyával és a lábszárcsontokkal, ha az áru- és hajóbeszerzésnek egy jóval költségkímélőbb



A tengeri csata több hajónál igen "áttekinthető"

káját már említettem, azt még nem, hogy mesterembert egyáltalán úgy sikerült felvennem, hogy vagy ötször egymás után elegyedtem szóba vele. Másik marhaság, hogy a távolsági expedíciók hasznát nem lehet realizálni, miként a városba fektetett pénz sem. A tengeri csaták irányítása is kábé annyira tűnik kezelhetőnek, mint egy morcos pit bull. A legklasszikusabb ökörség viszont a dokkban vár benünket: vettem egy új 50 tonnás hajót, kifizettem az előleget, elkészültek a hátralékok, és a régi hajómat beadtam a dokkba javítani. A kikötőben kivártam a javítási idejét, de akkor sem lehetett vele ki-futni, mert a hajónapló szerint 99 nap deadline-on volt. Üsse kö, én addig elugrok egy tétel konyakért. Deadline letelik, a hajóm meg szörén-szálán eltűnik. Oké. Így építsen az ember flottát! A kalandszá-

# Kalandszá-

felvásároltam a viszonylag olcsó raktárkészletet. Európa összes kalmára összeesküdött a csödbe juttatásomra. Tisztes hasznot hoz az idényárakkal (Grain, Wine, stb.) való kereskedelem, mert ezek szezonban olcsók, de a következő szezon elejéig akár két-háromszorosára is felmegy az árak. Rendes útja a meggazdagodásnak, ha egy adott városban veszünk pár raktárat, majd júliusban felvásároljuk a teljes termést. Február tájékán már elég csúni ára lesz... **Town Hall** (városháza): Itt helyi illetve európai híreket kaphatunk, pénz kölcsönözhetünk a városnak (érdekes, a nekünk

vesztéssel eladni, illetőleg idényárakkal spekulálunk), továbbá a városban levő raktárainkat alakítják át műhelyekké azok a mesteremberek, akiket a kocsmában felfogadunk. Az épületek állaga idővel romlik, ami csökkenti befogadó-, illetve termelőképességüket, ezért időről-időre egy rakás pénz kell kiadnunk felújításukra. A raktárainkat természetesen mi is eladhatjuk aukción.

**Embassy** (követség): Az angol korona kövétének rezidenciája. A kaland részben van jelentősége.

**Dungeons** (tömlőc): Alkalmassint itt az örrel lehet csevegni.

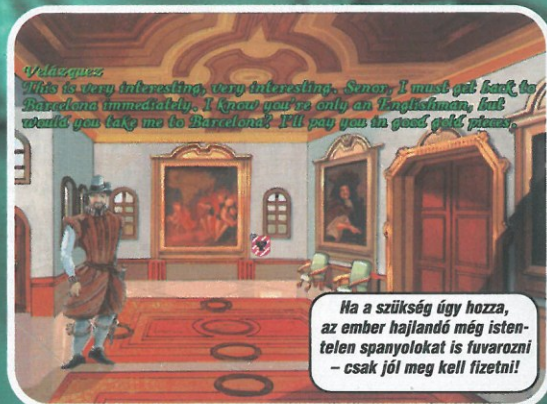
**Church** (templom): Pénzadománnyal segíthetjük Isten "szegény" szolgáit. Ateistáknak is érdemes látogatni, hátha kapnak valami küldetést a paptól...

**Merchant Adventurers Guild** (Kereskedelmi Szövetség): Londonban székel, és 2.000 aranyért bárkit a tagjai közé fogad. A Szövetség veszélyes, de busás haszonnal járó expedíciókat indít a világ legtávolabbi pontjaira. Miután a tagdíjat leszurkoltuk, mi is beszállhatunk pengővel az expedíciókba. Ha visszaérkeznek, szép summa üti markunkat. Az egy más kérdés, hogy néha nem érkeznek vissza. Meg az is, hogy a nyeresémi fiktív, és nem kézzelfogható vagyonként jelentkezik... **Privy Council:** Az angol királyság szolgálatában tevékenykedő szabadkereskedők szervezete. Karrierünk első évében Sir Cecil, a királynő minisztere a soralba fogad bennünket. A tanács minden év november 15-én ülészik, olyankor illik majd Londonban tartózkodni... A tagságnak nem utolsó haszna, hogy amennyiben utolsó hajónk is valami úton-módon elsüllyedne, Sir Cecil 20.000

módját óhajtanánk választani. A királynő viszont ilyenkor nem támogat bennünket, cserébe viszont megállhatunk egy kedélyes írószázi kalóztanyán is. A falon függő naptáron állíthatjuk be, hogy hány napot akarunk eltölteni a kikötőben. Ez ellenséges erületű helyen elég húzós összegbe is kerülhet. A térképre kattintva választhatjuk ki, hogy Európa melyik nagy kikötővárosába óhajtunk hajózni. Az utazás természetesen néhány napot vesz igénybe, és nagyobb viharok esetén a hajó(k) állapota is romlik (kalóztámadásoknál még inkább...) – ha már elég bágyadtak voltak, akkor szépen el is süllyednek.

## KÉTSÉGEIM

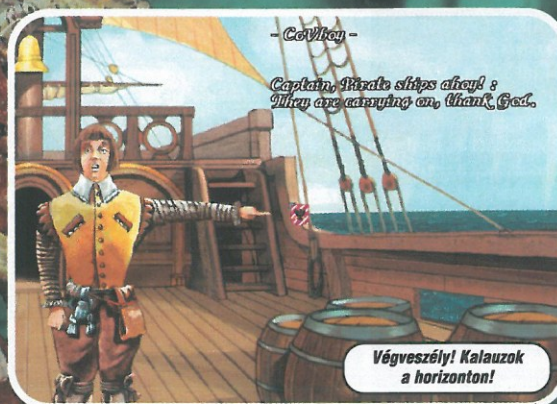
Igen vidáman szólítottam magamhoz a Glorianát, hiszen a doboz felirataiból ítélve valami kellemes kis Pirates-klónra számítottam. Pirates-klónnak Pirates-klón – csak nem kellemes. A grafikából ítélve akár '94-ben is érezhetném magamat, amin nem segítenek a manapság oly divatos egésképernyős videó sem. Azt már régen észrevettem, hogy ezekben a CD-mozikban nem Robert de Niro-szintű színészek szerepelnek, de itt aztán igazán csak a játék lassítására szolgálnak, mert a történethez túl sok közülük nincs. Jó, a viharokat "érzékelhető" renderelt videóknak még csak-csak, de az első tiszt szélben lobogó haja, teljes három fázisban animálva – no, az aztán tényleg túlzás volt! Persze a grafika érdekelne a legkevésbé, ha legalább a játék jó lenne. De nem az. Negyedik-ötödik nekifutásra kezdtem azon elmélkedni, hogy vajon nem egy béta-verzióhoz van-e szerencsém: teli van ugyanis logikai bukfencekkel. A kereskedők kedves kis árpoliti-



Ha a szükség úgy hozza, az ember hajlandó még istentelen spanyolokat is fuvarozni – csak jól meg kell fizetni!

lat elég egy helyen elszúrni (például az edinburghi kocsmá emeletén levő ügynökök rossz választ adva), aztán mintha el is vágták volna az egészét. Innen a játék már csak a "vedd meg/add el"-típusú szórakozással válik, ami engem vagy 10 teljes perc képes lekötni (már legalábbis a szimuláció – valóságban évtizedekig is szívesen játszom). Akkor inkább már strippokerezek. Az tartalmasabb mulatság. Szerintem jobb lett volna, ha a játék készítői és tesztelői is így tesznek. Vagy inkább dolgoztak volna még egy fél évet a játékon.

CoVboy



Végvesztély! Kalauzok a horizonton!

gloriana

Kiadja:  
EA

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
ZAVATONSÁG  
ZENEBONA

486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ A Pirates! alapján készült – de ezzel vége is a pozitívumoknak  
✗ Puritán grafika • gyengécske zene • logikai bukfencek

52%

Az F-16 Fighting Falcon leírásában, már utaltam pár sorban erre a programra is. Nem akarván ismétlésekbe bocsájtkozni, kezdem hát a mintául szolgáló vasmadár bemutatásával:



**Éppen a sivatagban viharzik – az anyagi kár jelentős**

### F/A-18C HORNET:

Napjainkban a Hornet a haditengerészet és a tengerészgyalogság legteljesítőképesebb többfeladatu vadászbombázója, amely ugyanolyan jelentőséggel bír, mint az USAF-nál az F-16-os. A gép sárkányszerkezetének kialakítása teljes egészében a hajófedélzeti üzemelés feltételeinek lett alárendelve, tehát nemcsak a nagy függőleges, hanem a vízszintes gyorsulások, a gőzkatapultos indítás és a drótkötéles fékezés 5 g-s rántásának elviselésére is alkalmassá lett téve. A többi típushoz képest rendkívül nagyok a Hornet fék-sárnyai és lehajtható belépőelei, amelyek megközelítik a szárnyak felületének 50%-át. Fel- és leszállásnál a csűrők is fék-sárnyként funkcionálnak (flaperon). A futóműveknek a több mint 3 tonna üzemanyaggal vagy fegyverrel visszatérő gép 7-8 m/sec függőleges sebességű fedélzetre érkezését vagy inkább becsapódását üzemszerűen el kell viselniük. Az összehasonlíthatatlanul nagyobb igénybevétel miatt egy szárazföldi üzemelésre tervezett géphez képest a Hornet sárkányszerkezete és futóműve sokkal robusztusabb és nehezebb, de ennek ellenére üres tömege



**Három a jenkai igazság, meg egy a rádás, esetünkben egy repülőgéphordozó**

azonos a hasonló méretű MiG-29-esével. A 24 vászonrétegű főfutókeretek nyomása 24 bar, mivel a fedélzetre érkezés, valamint az 5 cm átmérőjű fékezés drótkötélen történő átgördülés igénybevételét alacsonyabb nyomású kerék nem bírná ki. A Hornet volt az első sorozatgyártott harci gép, amelyet már négy csatornás, digitális elektronikus kormányvezérlő rendszerrel szereltek fel. A beépített saját ellenőrző rendszer nagyban megkönnyíti az üzemeltetők munkáját, ugyanis a műszerfal egyik képernyőjén megjeleníthető rendszer blokkvázlatán "X"-szel tünteti fel a hiba helyét. A Martin Marietta cégnél kifejlesztett rendszer több egyedi, más típusnál nem alkalmazott üzem móddal rendelkezik. Csak a számítógép program megváltoztatásával sikerült még a berepülési program során meg-

oldani a Hornet több problémáját anélkül, hogy a konstrukciót át kellett volna alakítani. Az F/A-18 Hornet jelenleg egyedülálló a csapat-szolgálatban álló típusok között a nagy állásszögű repülési jellemzőket tekintve. Amíg a legtöbb gépnek 24-30 fok között van az engedélyezett tartós maximális állásszöge, addig a Hornet meghaladhatja a 35 fokot, sőt, műrepülés közben nem számít rendkívülinek a 45 fok sem. A Hornet elektronikus rendszereinek egyik legfontosabb része az orra beépített Hughes APG-65 típusú

rádiolokátor, amelynek több mint húszféle (!) üzemmódja van. Alkalmos egyidejűleg 10 cél felderítésére és követésére, emellett az első repülőgép-fedélzeti lokátor volt, amely szintetikus apertúrájú üzemmódban a terepről 55 km-es távolságból 10 m-es felbontóképességű képet biztosított. A horizont feletti, vadászgép méretű célokat max. 150 km-en belül képes felderíteni, adataik pontos mérése 75 km-en belül lehetséges, és 55 km-en belül még egy szorosan zárt kötelekről is megállapítja, hogy az hány gépből áll. Közel légi harcban a célt a HUD-on is kijelzi egy mozgó négyzet segítségével, pontosan ott, ahol a célpont vizuálisan látható (vagy látható lenne, csak a felhőzet vagy sötétség miatt erre nincs lehetőség). A rossz látási viszonyok közötti kis ma-



# EGEK URA!

gasságú repülést biztosítja a lokátor tereptárgyakra figyelmeztető üzemmódja, ezenkívül alkalmas a földhöz viszonyított sebesség mérésére, a navigáció pontosítására, álló vagy mozgó földi célok felderítésére, térképezésre, vízi célok befogására, stb. A beépített számítógép műveleti sebessége 7,2 millió másodpercenként, ami kezdetben nem volt használva, csak a memóriakapacitás folyamatos többszörösére bővítése után. 1990-től az APG-65-ös képességei nagyságrendekkel javultak, az ugyanis új adatprocesszorral és érzékenyebb vevőberendezéssel lett ellátva. 1994-től az F/A-18C/D gépekbe a legújabb APG-73-as lokátor került beépítésre, amelynek képességeiről sajnos nem állnak rendelkezésre információk. Pontcélok precíziós megsemmisítéséhez a Hornetnek is segédeszközökre van szüksége. A szivócsatornák oldalára lehet felszerelni az AN/AAR-50-es infravörös kamerarendszert, amelynek képe a HUD-ra is felvetíthető, a pilóta látómezéjébe. A NITE Hawk rendszer az infrakamera mellett már lézeres távolságmérőt és céljelzőt is tartalmaz, ezzel a Hornet alkalmas önállóan is lézerbombák bevetésére. A haditengerészet szinte összes gé-

pén egységesen rendszeresített általános feladattal AN/AYK-14-es számítógépből kettő van a Hornetekbe építve. Ezek közül az egyik a harc feladattal kapcsolatos adatokat kezeli, a másik a navigációt és a hajtóművek vezérlését végzi úgy, hogy közben elegendő tartalékkapacitásuk is maradjon egymás funkciójának átvételére meghibásodás esetén. A 16 kg-os számítógép memóriája 4 millió szó befogadására képes, műveleti sebessége 20 millió/sec. Repülés közben a célokra vonatkozó információkat nemcsak a gép saját lokátorától kaphat a pilóta. Az AN/ASW-25 adatátviteli rendszer segítségével rádióbeszélgetés nélkül kerülhetnek információk a gépre, akár földi állomásról, a repülőgép-hordozóról, AWACS légtérelőőrző gépről, vagy egy másik F/A-18-asról. A Hornet a korszerű elveknél megfelelően kiterjedt elektronikus ellentevékenységre képes. Az AN/ALR-67 besugárzásjelző rendszer működése és képességei hasonlóak az F-16-oson megtalálható rendszeréhez, de ezen kívül még további üzemmódja is van, ami megkönnyíti a lo-

kus úton jeleníthető meg rajta a repülés útvonalának és a célterületnek a térképe. A "402"-es hajtóművel felszerelt "D" változat gyorsulása hangseb-

kátor-vadász feladatok végrehajtását. Az F/A-18-assal szemben követelmény volt, hogy a pilóta rendelkezésére álló kezelőszervek száma 40%-kal kevesebb legyen, mint a régebbi gépeknél. A műszerfal legnagyobb részét a három multifunkciós display foglalja el, az időórán kívül mindössze hét, tartalék feladatokat ellátó elektromechanikus és barometrikus műszer került beépítésre. A műszerfal kialakítás alapelve olyan jól bevált, hogy más típusokon is alkalmazzák (F-15, F-117, F-22). A HUD-on, a képernyőkön és az egyéb kijelzőkön egyszerre több mint 200 információ látható, de ez a tapasztalatok alapján kevésbé terhelheti meg a pilótát, mint a hagyományos kabinban megjelenő kevesebb, de nehezebben "emészthető" adat. A C/D változatoknál a középső képernyő már színes, és elektroni-

ség alatt kb. azonos a MiG-29-esével, amelyik az egyik legjobb gép ezen a téren. Hangsebesség felett az aerodinamikai sajátosságok miatt gyengébb, elmarad a tenderen résztvevő gépek közül az F-16-os és Mirage 2000-es után csak a harmadik helyen áll ezen a téren. Az F/A-18-asok légiharcfegyverzete azonos a többi korszerű amerikai típusával, tehát Sidewinder infravörös, Sparrow félaktív lokátoros és AMRAAM aktív lokátoros rakétákkal szerelhető fel, egyidejűleg 12 darabbal. Az AMRAAM rakétákkal a Hornet egyidejűleg négy légi cél megsemmisítésére alkalmas, szemből max. 70, míg hátulról 30 km távolságon belül. Beépített fegyverként ugyancsak az M-61 Vulcan gépágyú szolgál, 570 db löszerral. A gépek beszerzési árára vonatkozó adatok eltérőek, a különböző források 25-32 millió dollárt említenek...

**"Otthon, édes otthon!"**



# 18 ET3.0

**ELSŐ BENYOMÁSOK A PROGRAMOKKAL KAPCSOLATBAN:**

Az F-16 Fighting Falcon-hoz képest "rajzossabb" a grafika, de így is nagyon élethű a műszerfal. Talán túlságosan is, mert sokkal macerásabban tudok felszállni vele, és kevésbé áll rá a szám a tegezésre. A nagyobb tisztelet bátortalanságból fakad, mert úgy érzem magam, mintha sohasem repültem volna még szimulátoron. Megzavar a rengeteg műtyürke, a figyelmem megoszlik, lekötik olyan apró részletek, amire talán most nem is lenne fontos odafigyelnem... A hangárból végig kell kacskaringóznom a guruló utakon, közben hol túgyorsulok, hol pedig sikerkörsra fékezem a kerekeket, izgalomban lassan kezdem elfelejteni, hogy kiskoromban fiú voltam-e, vagy

kodom a még ismeretlen géppel, a Top Gun filmből ismert beköszönéssel akarom meglepni őket, közben a mellette álló daru vészesen közelít, ki kellene kerülni, de...

## TOVÁBBI TAPASZTALATOK:

Az F-16 Fighting Falcon leírásában már említettem, hogy annak Win 95 alá történő installálása során a Win 95 lefagyott. Mi

köze ehhez az olvasónak? Az, hogy az F/A-18 Hornet 3.0-át azóta képtelen vagyok elindítani, hiába töröltem, installáltam, trükköztem, imádkoztam, szüngeráltam, szidtam, telefonáltam körbe a haverokat, álltam ki az erkélyre cigarettázva isteni ötletre várva stb. stb., nem találtam meg a megoldást. Volt már egy hasonló esetem, akkor az egyetlen hatóságos eszköz az maradt, hogy az egyébként – látszólag – hibátlanul működő Win 95-öt LETÖRLÉS után újra installáltam. Mivel a cikket "tegnap előtt" le kellett volna már adnom, nem akarom Kiss Laci barátom ősz hajszálait tovább szaporítani egy hasonló időt húzó művelettel. Kénytelen vagyok az emlékezetemben megmaradt tapasztalatokat összegezni...

Félelmetesen eltalált a repülőgép műszerfalra. A még az első benyomásom az volt, hogy ez a "rajzossabb", a későbbi repülések során ezt egyre kevésbé érez-

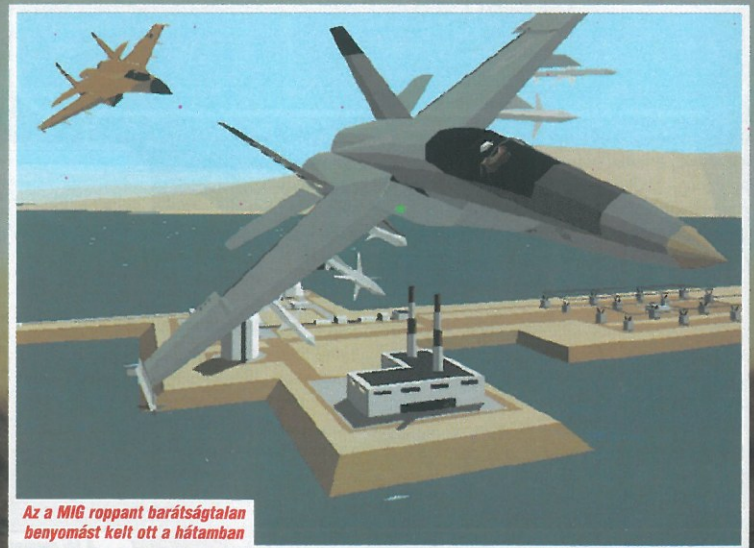
tem, sőt rájöttem: "gyerekek ez már MŰSZERFAL!". Van egy gyári reklámfilmem az F-18-asról, ahol műrepülés közben is folyamatosan mutatják a HUD-on megjelenő adatokat. Számítalanszor merevítettük ki a képét, és próbáltuk barátainkkal megfejteni bizonyos számok jelentését. Az akkori találgatásainkra most érkezett meg a válasz, ugyanis a programhoz mellékelte kétkönyvben ezeket részletes magyarázatot kapunk. Az említett kétkönyv a szokványos részletességgel tárgyalja a legfontosabb tudnivalókat a program kezeléséről, jóval részletesebben a repülőgép műszereket, (erre szükség is van, mert nélküle csak kóválygunk a levegőben, nem pedig feladatot hajtunk végre), de úgy összességében az F-16-hoz adott ismertető mellett "szürkébb" képet mutat. Igen ám, de a CD adottsá-

gait kihasználva a programozók tartogattak egy hatalmas meglepetést! A CLASSROOM-ban különböző manővereket (megközelítés, lezállás, manőverező légi harc stb. stb.), a műszereken megjelenő adatok értelmezését, azok felhasználását annak érdekében, hogy ki tudjuk használni az "alánk rakott" technika adottságait, de legfőképp, hogy le tudjuk győzni ellenfeleinket, oktató filmeket nézegethetünk egy videóról, kedvünkre válogatva a minket érdeklő témakörök között. Amiről nincs film, vagy egyszerűbb a megértése a táblára skiccet ábráról, azt a tanárunk így fogja elmagyarázni. Talán csodálkozásra adhat okot, de ezt tartom a program legkiemelkedőbb erényének, holott jelen pillanatban az egyik legjobb repülőgép szimulátor-program is egyben. Miért? Mert rengeteg olyan új információt tartalmaz, amit pár évvel ezelőtt még szigorú titokként kezeltek volna, ill. a szakirodalomban eddig soha, sehol, nem találtam! Nem valószínű, hogy ezt az információátadási kényszert mások is érezni fogják, ezért gyanítom, hogy ezt a programot –

dicsőítő szónál többet elárul erről a programról: a HUD alatt középen, a legtöbb szimulátor programban szimbolikusan jelölik, esetleg üzenet mezőnek használják a jelen esetben részletesen kidolgozott, és működő C-10380/ASO típusú Up-Front Control-t (UFC)-t. Repülés közben nagyon nehezen boldogultam vele (ameddig volt rá alkalmam), de ez vonatkozik a többi szinte tökéletesen élethűen működő berendezésre, MFD - üzemmódokra (HSD, FLIR, MAV, WE, REF) egyaránt. Amikor már ilyen tökéletesre írnak meg egy programot, égető szükségét kezdjük érezni, egy szimulátornak a szimulátorban! Jó lenne a "földön", nyugodt körülmények között ismerkedni az adott berendezés üzemmódjaival, a rajta



Utolsó pillanatok a felszállás előtt



Az a MIG roppant barátságatlan benyomást kelt ott a háttamban

ha másért nem is – emiatt a szolgáltatása miatt a közel- és távoljövőben sűrűn elő fogjuk venni... Visszatérve a "játékhoz": még az első felszállásoknál az F-16 tűnt élvezetesebbnek, a fokozatos ismerkedés után kiderült, hogy az igazi megszállottak az F-18-cal fogtak többet "szórakozni". Igényli is, mert kevésbé "játékos", bizony komolyabbra vették ebben a programban a figurát. Ugyanakkor még az F-16-ban "mintha gyorsabb volna" a repülőgép mozgása a kelleténél, addig az F/A-18-ban épp az ellenkezőjét érzem, "mintha lassabb volna" az alattam elhúzó táj relatív sebessége. Furcsa ellentmondások... A program menürendszere eltér a szokványtól, a baloldali MFD funkció gombjait nyomkodva jutunk az egyes menüpontokba. Kicsit furcsa volt kezdetben, de meg lehet szokni. Nem új dolog, ugyanakkor nem is gyakori része a szimulátoroknak, hogy a feladatok végén visszanezhetjük az események videófelvételét. Nagyon hasznos és tanulságos lehet a bevetések elemzése, erre még a "nagyok" sem sajnálják az időt, egy fárasztó munkanap végén! Sajnos a rendelkezésekre álló hely vészesen apad, ezért már csak egy újszerűen felmerült igényre hívnám fel a figyelmet, ami talán minden

megjelenő szimbólumokkal, hibaiüzenetekkel stb.

- Apukám: erre van a training pont.
- Igen, de ott is lezuhanhatok...
- Es akkor mi van?
- Ja?!

SzJVC

**f/a-18 hornet**

Kiadja:  
Empire

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

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

✓ **Technikai érdekességek** • **rengeteg küldetés** • **vadásziskola** • **Installálási problémák** • **inkább fanatikusoknak ajánlott**

**81%**

A Magyar Honvédség a NATO-ba történő belépés és repülőgép-típusváltás előtt áll. A vadászgép-tender eldöntése csúszik, ettől függetlenül nagyapapa korú országgyűlési képviselő, újságírók, és időnként még a témához valamivel többet konyított vadászpilóták is kóstolgatják a versenyben lévő gépmadarakat. Őriási a felhajtás, a téma komolyságát igazolandó: május 22-25 között Kecskeméten még egy nemzetközi repülőgép-bemutatót és "air show"-t is rendeztek NATO Express 97 néven. Bár egyelőre négy típus verseng a bírálók kegyeiért, kizárásos alapon szinte tutira vehető melyik nemzet két csodamadara közül lesz egyik a biztos befutó. Állítólag nincsenek véletlenek, ezért nem is nagyon

lenítő, fedélzeti oxigén- és semleges gázgeneráló rendszer, tolóerő-vektoros kormányzás, ellenséges rakétaindításra figyelmeztető rendszer, hatféle beépített, aktív zavaró berendezés lehetősége stb. Az USA-n kívül jelenleg 17 országban alkalmazzák, tehát a világ egyik legnépszerűbb vadászrepülőgépe. Statisztikai átlagban az USAF F-16-osai az összes repült idő 55%-ában gyakorolják a légi harcot, 25%-ában a földi célok támadását, a fennmaradó időben pedig az általános repülést.

A pilóta térdei között még hagyományos elektro-mechanikus műszereket találunk, amik az elektronika meghibásodása esetén is megőrzik részleges működőképességüket. A futómű behozott helyzetében

tassa, mit is tud a gép, olyan intenzíven manőverezett, hogy letörte a botkormányt, és azt csak az elektromos vezetékek tartották. Mivel Gerald Swift nem volt pilóta, és életében először repült F-16-osal, elméletileg csak a katapultálás maradhatott hátra, ezzel szemben Robert Nolan egy rövid, szóbeli "tanfolyamot" tartott a hátul ülő mérnöknek, aki a folyamatos instrukciók alapján le tudott szállni a géppel! Ezért a nem mindennapi teljesítményért megkapták a Semper Viper díjat, amit a rendkívüli helyzetek kiváló megoldásáért évente ítélnek oda.

A Vulcan ágyú engedélyezett minimális tüzelési távolsága 600 méter. A jelenlegi adatátviteli rendszerrel nyolc gép képes automatikusan együttműködni úgy, hogy kódolt jelek formájában elküldik egymásnak a saját helyzetük és az általuk felderített célok adatait, konkrétan a célok típusát, helyét, magasságát, az elérésükhöz szükséges időt, az azonosító jelet, valamint a tevékenységre vonatkozó üzenetet (pl. azonosítani, visszafordulásra kényszeríteni, lelőni stb.). Mindez a jobb

ságszála mellett megjelenik a Sparrow rakéta indítási zónáját jelző függőleges vonal, és amint a kiválasztott cél a maximális távolságon belülrre kerül, indítja a rakétát. A HUD-on azonnal elindul a várható találatig hátralévő idő visszaszámlálása, miközben a vizuális látótávolságon kívül le-



Sötétedik az ég alja, vihar közeleg – mármint én

csodálkoztam, amikor ugyanazon napon kaptam meg tesztelésre a Digital Integration F-16 Fighting Falcon, és az Empire F/A-18 Hornet 3.0 programját. Az utóbbi idők szimulátortermésztől nem voltam hasraesve, ezért amikor gyorsan átlapozgattam a programokhoz mellékelt kézikönyveket, azok szövegéből, ábráiból és fotóiból nagyon biztató kép kezdett kibontakozni előttem. Bizonyára az élet igazsága akarta úgy, hogy mi, számítógép-repülők se maradjunk ki az élvezetekből! Ha ránézünk a két gép műszerfalára, azonnal feltűnik, hogy mind a két programban nagyon komolyan vették: egy szimulátornak a megszólalásig hasonlítania kell ahhoz, amit szimulál. Márpedig ha minden ugyanúgy működik, mint az eredeti gépeken, akkor fontosabb először megismerkednünk magunkkal a gépekkel, mint azzal, hogy a programban mi, és hogyan működik.

**F-16 FIGHTING FALCON:**

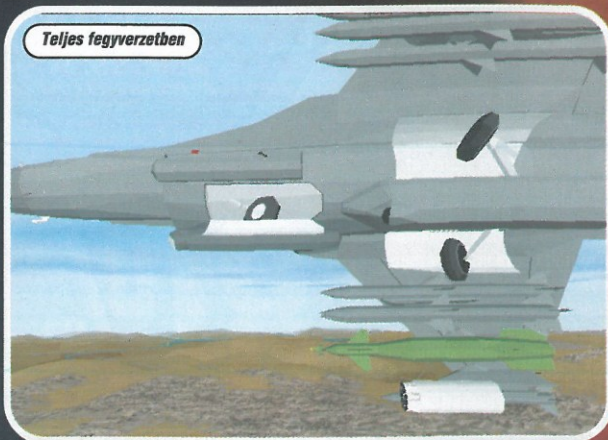
Gyártója: Lockheed Martin (ez most nem az a Martin). Az eladási ára kb.: 24 millió dollár/db. Állandó fejlesztés alatt áll, jelenleg a legfrissebb extrák: digitális adatátviteli rendszer, beszédátvitelű ellátott rádiók, lézer-giroszkópos és GPS navigációs rendszer. A jövőben tervezett fejlesztések: automatikus terepkövető képesség, repülés közbeni útvonaltervezés lehetősége, sisakba szerelt adatmegje-

a botkormány a legkisebb mozdítására is hevesen reagál a gép. A futómű kinti helyzetében, valamint a légi utántöltő nyílás nyitása után a vezérlőrendszer érzékenysége csökken, így a gép stabilabban repül. A HUD-on több mint egy tucat adat látható. Érdekes, hogy nemcsak a barometrikus, hanem a rádiómagasságmérő információi is folyamatosan leolvashatók. Navigációs üzemmódban sem kell a műszerfalra tekintgetni. A HUD-on rendelkezésre áll minden adat, úgy mint a repülőtér vagy a következő navigáció fordulópont távolsága, iránya, az odaérkezéshez szükséges idő, a mágneses irányszög stb. Rossz látási viszonyok között leszállásnál a bejövétel pontosságát segíti egy kis rombusz, amely pontosan a pályaküszöböt jelzi, így elméletileg "vakon" is biztosított a földetérés. Hogy az F-16-ost a hagyományos vadászgépekhez képest milyen könnyű vezetni, arra egy gyakorlati példa van a közelmúltból. Az USAF-nál előírás, hogy a gépekkel foglalkozó műszaki állomány egy részének és a repülőorvosoknak



A táj meglehetősen sivár ebben a bevetésben

néha repülniük kell. Így történt ez a floridai Eglin légi bázison üzemelő 39. Taktikai vadász századnál is, ahová egy "újonc" mérnök százados, Gerald Swift került. Őt egy F-16B hátsó ülésén Robert Nolan őrnagy vitte fel egy kis légi harc gyakorlásra. A pilóta, hogy megmu-



Teljes fegyverzeten

# FIGHTING SOLDIER



vő célt egy kis négyzet jelzi pontosan ott, ahol a robbanás és a találat bekövetkezik. A második célt a lokátor alkalmazása nélkül a LANTIRN rendszer infravörös kamerája fogja be. A jobb képernyőn megjelenő fekete-fehér képen egy dupla függőleges vezérsíkú gép lát-

szik, amely ellen szemből egy Sidewindert indít. A HUD eközben a gépágyú és a kis hatótávú rakéta alkalmazásához egyaránt megfelelő üzemmódban "dolgozik". A nagy túlterhelési manőverek közben sűrűn látszik a szárny feletti párakiválás, ami olyan jellemző az F-16-osra.

## ELSŐ BENYOMÁSOK A PROGRAMOK-KAL KAPCSOLATBAN:

Gyönyörű a gép belső tere, műszerfala is, de a külső nézete az eddigi repülőgép szimulátorok közül talán a legszebb. Nagy élvezettel műrepülöm, és gyönyörködöm a manőverekben "kinti" nézetből, bár az áramlásleválásról mintha megfejtettek volna a programozók... A felszállás minden nehézség nélkül történt. Közben – már amennyi időm volt a nézegetésre – a külső környezet, a repülőtér, és annak mozgalmassága is tetszetősnek tűnt. A grafika sebessége maximális felbontásban még 486-os gépen is élvezhető, minimális a szaggatás. A tereptárgyak, domborzat szép színes, nem olyan nyomasz-



A menük háttérül ízléses festmények szolgálnak

Quickstart

Combat

Training

Help Preferences Logs Recognition Animations Quit

kinthető. A küldetéstervező már ismerős a Tornado rep. szimulátor programból, jól bevált felépítésén nem változtattak. Az alattam elhúzó táj az Apache, és Hind szimulátorokban látottakra emlékeztet, de ezt sem hibaként említem, mert mindkettővel elégedett voltam annak idején.

Ha akarunk, az időt húzó procedúrákat elkerülve azonnal géphez ülhetünk (Quickstart), gyakorolhatunk különböző manővereket: fel- és leszállás, kötelek repülés stb. (Training), és természetesen belevethetjük magunkat az élet sűrűjébe (Combat) egyedi bevetések (Single), hadjárat (Campaign), vagy több gépet összekapcsolva (Network) egyaránt. A bevetések helyszíne: Izrael, Ciprus, vagy Korea légtérben lehetséges. A hangkártya beállítása, fel-

ve: kereső-, RCR (célkövető)- és ACM (tűzvezető)-üzemmódja van. Levegő-föld módban GVT és FTI üzemmódokat különböztethetünk meg. Részletes leírásuk az egyébként 102 oldalas felhasználói kézikönyvben is 5 oldalnyit, ezért helyhiány miatt ettől most eltekintünk.

Hasonlóan bonyolult a Head Up Display (HUD) mintegy 12 féle üzemmódjának leírása 14 oldalon keresztül. Rendkívül tanulságos, és más szimulátor programoknál is felhasználható olvasmány a leszállópálya megközelítéséről, ill. leszállásról; a meghibásodások esetei teendőkről; a fegyverrendszerekről; továbbá a bombavetés különböző trükkjeiről szóló leírás...

A program további "nyúzása" során a grafika "szaggatása" már feltűnőbb, beigazolódní látszik, hogy légiharc közben kihagyottak az ember idegei. Furcsa "majdnem összeütközések"-nek voltam nem egyszer részese, amikor a HUD-om egyszer csak tele lett az alulról függőlegesen felfelé húzó ellenfél gépeinek képével, a következő pillanatban pedig már sehol sem találtam a pimaszt... Úgy általában is feltűnő (bombavetésnél pedig különösen az), hogy mintha gyorsabb lenne gépem a kelletnél, nincs időm kifuttatni támadásaimat. Nem az a problémám, hogy a gyakorlat hiánya miatt túl sokat bémázom, kezem nem zongorázik még a billentyűzeten, hanem a már-már "térugrásokkal" közlekedő ellenfelek zavarnak meg egy picit.

Ezeket az apró, fanyalgásra okot adó momentumokat azonban elfeledtetni a bevetések hangulata, a csapatok összetett izgalma. A program összességében ki fogja érdemelni felhasználóink elismerését.

Végül egy magát megnevezni nem akaró bennefentes a következő felhívás közzétételére kérte fel szerkesztőségünket: Jövendő magyar F-16-os pilóták figyelem! Az igazi gépek megérkezése előtt – ezzel a programmal – elkezdhetitek jövendő vasmadaraitok berepülését...

Sz.JVC



Szemből van bennem valami fenyegető...

tó mint az EF 2000-ben volt. A HUD-on azonnal nem tudok eligazodni, bár a lényeges adatok a megszokott helyekről köszönnek vissza. Ahhoz, hogy főlényesen tudjam uralni a gépet, érzem hosszabb tanulási időre lesz szükségem, mint egy átlag szimulátorban (ez nem baj, sőt, nagyon jó!). A program hardware igénye már-már meglepő, semmi erőmű, elégséges egy teljesen mezei DX2/66 próci.

## TOVÁBBI TAPASZTALATOK:

Fűtött a kíváncsiság, hogy a DOS-os verzióhoz képest a Win 95 alatt futás milyen változásokat hoz. Az installálás többszöri próbálkozás után sem sikerült, (?) a Win 95 kiakadt...

A program menü-rendszere logikus, átte-

kombinációval. A műszerfalán a szokásos műszerek kivétel nélkül jelzőfény, és "Natasza" figyelmeztet az alacsony magasságra, a hajtómű kigyulladására, és még a hidraulika olajnyomásának is van külön műszere. A "többfunkciós képernyőknek" (MFD) 8 üzemmódja van: - repülési információk, - fegyverzet kijelző / választó, - mozgó térkép, - meghibásodás kijelző, - földi- és légi radar, - LANTIRN FLIR, - MAV - IR a Maverick rakéta képernyője. A különböző üzemmódok a [ vagy ] billentyűkkel választhatók. Eltérő repülési adatok jelennek meg a képernyőn kiengedett, ill. behúzott futómű esetén. Az első esetben: relatív sebesség, radar magasság, bőlíntási szög, függőleges sebesség (varió), hajtómű fordulatszám, üzemanyag mennyiség, irány; a második esetben: relatív sebesség, valószínű sebesség, barometrikus vagy radarmagasság, hátralévő repülési idő az üzemanyag függvényében, üzemanyag mennyiség, irány.

A levegő-levegő fegyverzetet az Enterrel, a levegő-föld fegyverzetet a Pg Dn-nal tudjuk váltani. A scrollozó térképen a felbontást a < > billentyűkkel változtathatjuk. Az ellenség vonalait narancs, a szövetségését kék szín különbözteti meg. A meghibásodást jelző táblán 24 különböző rendszer hibájáról kaphatunk tájékoztatást. A radarnak levegő-levegő módban is három további TWS (leegyszerűsít-

f16 fighting falcon

Kiadja: Digital Int.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

486DX2/66, 16MB RAM, SVGA, 2xCD,

✓ Alacsony gépigény • hálózati játék • teljes élethűség  
× Néha az ellenfelek "csalnak"

84%

Nem értem, mi ütött az Infogramesbe, hogy csak most kezd átírni a régi SNES-es anyagait PC-re – na persze, jobb későn mint soha. Igény bizonyára van rá, hiszen mostanában elég kevés a klasszikus 2D-s platformjáték PC-re, a Smurfs meg amúgy is egy hálás téma. A Smurfs hősei – ha valaki talán nem ismerte volna fel őket a képeinkről – természetesen azonosak a Magyar TV-ben Hupikék Törpikék címmel sugárzott rajtfilmsorozat szereplőivel. Lássuk hát, mik a hírek Aprajafalván!

A megátalkodott varázsló, Hókuszpók jó szo-

az erdei kukacok, a lepattanó almák mind életveszélyes dolgok, s természetesen törpjeink úszni sem tudnak. Az egyszerűbb ellenfeleket – mint pl. a kukacokat – ráugrással el tudjuk intézni, viszont ugyanezt már nem tehetjük meg mondjuk a tuskés hátú sündisznóval, vagyis legtöbbször az elkerülés taktikáját kell alkalmaznunk. Törpünket a kurzorgombokkal irányíthatjuk, de ha emellett C gombot is nyomunk, hősünk futni fog. A törpök persze ugrani is tudnak, ezt a B-vel hozhatjuk elő. Kezdetben tehát Törperóssal leszünk, akinek különleges képes-

őket a megfelelő helyre. A csomagok funkcióját azt hiszem nem kell magyarázni: ha például egy fal állja az utunkat, ezzel robbanthatjuk ki. Lehetünk majd Okoskával is, akivel egy sötét barlangon kell átkelni, továbbá Hamival is, mely során bebizonyosodik: a hozzáértő kézben egy adag jól irányzott áfonyapuding is lehet fegyver. (V-vel dobálhatjuk.) Vannak továbbá olyan eszközök, amiket nem vehetünk fel, de használhatjuk őket. Ilyenek például a rugók, vagy a gombaházak ajtajai – hogy csak a legegyszerűbbeket említsem.

Már az első helyszínen, Aprajafalván sem gyerekláték az átkelés. Szinte röhejes, de hősünk már attól is energiát veszít, ha elcsúszik egy pocsolnyában, vagy fejen koppintja egy rög, ami a földet szántó ekevas alól pattan ki... Ez pedig még csak a kezdet. Már rögtön a harmadik pályán egy olyan fáramaszás vár ránk, ahol szállingózó levelekre kell pontosan ráugranunk, s egyetlen elhibázott ugrás után szinte előlről kezdhethetjük az egészet. A mólonál jön a "kedvenc" részem, amikor úgy zuhanunk az ismeretlenbe, hogy csak a véletlenen múlik, ha

# THE SMURFS

## HUPIKÉK FUTAM

kásához híven a törpök elrablásán mesterkedik, s már el is ért némi sikereket, hiszen eltűnt Tréfi, Okoska, Hami és Törpilla. A kényes helyzet megoldására Törpapa összehívja a falut, és Törperóst jelöli ki a szabadítóakció végrehajtá-



sára. Ő lesz tehát az első, akit irányítani fogunk. Törpünkel oldalra, illetve függőlegesen scrollozó helyszíneken kell áthaladnunk, a lényeg, hogy közben életben maradjunk. A kitűzött cél elérése azonban cseppet sem egyszerű, lévén hogy szinte minden, ami mozog, ártalmas hősünk energiaállapotára. Aprajafalva többi lakói,

sege, hogy indákra tud felmászni, küszni is képes, valamint tárgyakat lehet vele felvenni (lehajolva), amiket aztán máshova elszállítva lerakhatunk. A későbbiekben átvehetjük a kiszabadított törpök irányítását is. Tréfi természetesen elválaszthatatlan a mókás ajándékosmagjaitól, amiket a V-vel hajíthatunk el, vagy akár finoman le is helyezhetjük



A pályakon a következő bonusokkal találkozhatunk, például gombákkal (ezek az ún. zsákbamacskák, mert széttörve őket más bonusok kerülnek elő). A legtöbbször áfonyát lehet felvenni (extra élet-ponthoz jutunk), ha viszont törpbabát találunk, az már egy egész életet jelent. Szintén egy extra életet jelent, ha sikerül 25 falevelet begyűjtenünk. A felsoroltakon kívül néhol csillagok is előbukkannak, ezekből 10-et összeszedve bonuspályákra kerülünk.

A máskálós részekben kívül néhol speciális helyszíneken is helyt kell állnunk, ilyen például, amikor egy aranybánya labirintusából egy csilít irányítva kell kijutnunk. A váltók időben és helyesen való átállítása bizony maximálisan

próbára teszik a reflexeinket. A Smurfs tipikus példája annak, hogyan képzelte annak idején az Infogrames a hosszantartó játékelményt: az akció elkövető nehezítésével.

éppen alattunk van egy fadarab, ami a víztükron úszkál. Mindehhez még hozzájön, hogy a program nem osztogatja túl sűrűn a pályakódokat. Összegezve tehát: az a korosztály, akinek a játék készült, valószínűleg hamar ráun a sikertelenségre. Mellesleg szeretem ezzel a játékkal egy kicsit elkésett az Infogrames, de ha már a kiadás mellett döntött, néhány aprósággal igazán továbbfejleszthették volna az eredeti verziót. Gondolok itt arra, hogy mivel a játék eléggé benne van a korban, a grafika (bár a maga idején kiemelkedőnek számított) már nem üti meg a mércét, ráadásul a programot egy kártyás gépről hozták át, ezért alig hallhatunk hangeffekteket, s Aprajafalva lakói sincsenek szinkronizálva. Legalább CD alapú zenéket rakhattak volna a játék alá. Egy szó mint száz: a konverzióval egy az egyben ugyanazt kapjuk, mint SNES-en, s ezt semmiképp nem lehet pozitívként értékelni.

V.Z

**smurfs** Kiadja: Infogrames

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

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Nem egy rövid lélegzetű játék  
× Minden ami mozog veszélyt jelent a játék ritkán ad pályakódot • sima VGA-grafika

**69%**



dőszámításunk előtt 50-ben járunk, Galliót csaknem teljes mértékben elfoglalták a rómaiak. Egy kis gall falu rettenthetően lakó azonban továbbra is ellenállnak a hódítóknak. Ennek Julius Caesar cseppet sem örül: a híre megy a dolognak, az birodalomszerte fejletlenséget okozna. Kiadja a parancsot: kerítést kell vonni a falu köré, hogy egyetlen lakója se hagyhassa el. Na, több se kell hőseinknek: Asterix és Obelix útnak indul,

Először Britanniában tesszünk látogatást. Az erdőn és a tengeren átkelve Londiniumból szerezzük az első szuvenírt. A helyi rugbycsapatot kell kiszabadítani, majd segíteni kell őket legyőzni a rómaiakat. Kiemelném a szuper ütés jelentőségét (B, nyomva tartva): a börtönajtókat csak így tudjuk kitörni. A meccs viszonylag egyszerű feladat: időben ugorva/passzolva ki kell kerülni a ellenfél embereit, majd pontosan rúgni.

A második helyszín Helvécia (a mai Svájc), ahol természetesen egy banka kell behatolnunk. Ott a széfeket kell átjutatnunk (hasonlóan a brit börtönhöz), mivel eltűnt Zurich, a bankár, aki minden bizonnyal az egyik páncélszekrényben rejtőzik.

Hőseink az ókor jelentős sporteseményeit sem hagyhatják ki: elugranak Athénba is, megnyerni az olimpiát. Három versenyszámból (futásban, gátfutásban és ge-

tek vele valami szörnyű italt, melynek következtében a meccs már eleve lefutott – hacsak közbe nem lépünk. Amikor hősünk bekerül az arenába, láthatjuk a törzsfőnököt menekülni. A C gyors nyomkodásával mi is kezdjük el ugyanabba az irányba futni. Az aréna végénél ugorjunk be a palánk mögé (V-vel), ugyanis a bika nem tud olyan gyorsan megállni... Ezt ismételtük meg néhányszor, s máris miénk az utolsó trófea.

# ASTERIX & OBELIX

## GAL(L)IBA GALLIÁBAN

hogy bejárva a Római Birodalmat szuveníreket gyűjtsek, s így bizonyítsák: szabadságukat nem korlátozhatja holmi Julius Caesar.

Ha a népszerű gall hősköri van szó, abban csak az Infogrames keze lehet. Ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy egy konzol-átírat, mi sem természetesebb, hogy az Asterix és Obelix csakis egy platformjáték lehet. Az Infogrames hozza a tőle megszokott színvonalat: 24 szépen megrajzolt, parallax scrollozó pályát, két választható hős, és rengeteg ellenfél. Az első dolgunk, hogy az Options menübe lépünk, és a nehézségi szint beállítás mellett szereplőt választunk magunknak. Ha rögtön a játékot indítjuk, az egyes játékos Obelix-et fogja irányítani, a nehézségi szint pedig közepes lesz. A két választható játékmódot illetően a két játékos mód teljesen azonos a szimpla játékkal, a lényeg: adott idő alatt át kell jutni a helyszíneken, és eközben minél több pontot gyűjteni. Pontot az aranyérmék felvételével lehet szerezni, de ezeket azért is érdemes

összeszedni, mert minden ötvenedik után egy extra életpont gyarapodunk. Életeket a pályákon is találhatunk, továbbá az arany színű blokkokat szétlúvá vagy energiát adó ételekhez jutunk, vagy varázslathoz/sült vaddisznóhoz, amelyek sérthetlenséget biztosítanak. Találhatunk még csillagokat is, ezekből pályánként 10-et összeszedve bonus helyszínekre juthatunk. A "szabályok" teljesen szokványosak: ha ellenségnek ütközünk, energiát veszünk, ha pedig elfogy az energiánk, egy élet levonásra kerül – mindezeket a felső kijelzőn követhetjük nyomon.

Aki olvasott már Asterix képregényt, annak hőseink harcmódra nem lehet ismeretlen: úgy állon teremtik a Caesar hős katonáit, hogy szegény legionáriusok menten kiröppennek a sarujukból. Útni – alapbeállításnál – a B gombbal tudunk, ugrani a V-vel, futni a C nyomva tartásával. Mint azt látni fogjuk, egyes helyszíneken speciális versenyeken is részt kell vennünk.



A játék szerencsére maximumisan jól játszható, minden helyszínen kétszer is kapunk pályakódot, így nem válik unalmassá. Csak az zavaró, hogy a program ellejti az utolsó kódot, így második próbálkozásra már mindig ne-

A ködös Londinium utcái már akkoriban is elég forgalmasak voltak



Asterix ökle mint a pöröly, vele inkább ne is pöröly!



TS különkiadás az ókorból



Obelix idejekorán elkezdte a műemlékvédelmet Luxorbán

künk kell bevinni. Az irányítás is kielégítő, bár a szakadékok átugrásánál gyakran előfordult, hogy a gép csak az ugrás hangját adta és ugrani már elegejtett – fordítva talán egy fokkal jobb lenne... Egy hanggal több vagy kevesebb – úgy sem vennék nagyon észre, mivel konverzió lévén sajnos minimális mennyiségű hangfeffek hallható.

V.Z.

**asterix & obelix** Kialta: Infogrames

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

486DX33, 8MB RAM, 1xCD, VGA

✓ Jól játszható • változatos helyszínek • speciális feladatok  
× kezdetleges hangeffektek

**79%**

relyhajításban) minimum kettőben kell győznünk az első helyért. Mindegyiknél három próbálkozásunk van. A futás a legegyszerűbb, mindössze a C-t kell nyomkodnunk minél gyorsabban. A gátfutásban már ugrálnunk is kell a V-vel. A gerelyhajításnál sokat számít az időzítés is: a C nyomkodásával futhatunk neki, a B nyomva tartásával határozhatjuk meg a dobás szögét. Az egyiptomi helyszín a második, ahol nincs speciális verseny, mindössze ki kell osztanunk az egyiptomiakat ostromló katonákkal kezelt, s máris megkapjuk a jutalmunkat.

Hiszpaniában egy újabb gáttett kell megakadályoznunk: a rómaiak elrabolták az egyik rettegett spanyol törzsfőnököt, és egy bikaviadal arénájába dobták be. Ez még nem is lenne akkora baj, csak hogy előtte megitat-

Egy kalandjátéknak nem kell feltétlenül mindig az "öregebb" korosztályt célba vennie. Itt az öregebb alatt kivételesen a 14 év felettieket értem, akik már kellemesen eltöltik az időt egy-egy komolyabb kalandjátékkal is. De azért akadnak náluk fiatalabbak is. Az Infogrames legújabb kalandjátéka elsősorban – azt hiszem – nekik szól. Egy tapasztalt kalandornak nem jelent nagyobb kihívást egy-két esténél az anyag, de a kisebbeknek remek szórakozást nyújt néhány napig.

A játék kivitelezése természetesen nem szenvedett csorbát csak azért, mert az ifjabb korosztálynak szánták. Gyönyörű grafika, precíz animációk és remekbe szabott zenék kísérik végig. A játék alatt engem némi déja vu érzés fogott el – a kísértethajó, a szellemkalóz, a zombi legénység... mintha egy híres kalandjáték jellegzetes elemeivel találkoznánk. Mellesleg e nagyon híres kalandjátéknak nemsokára világot lát a harmadik része...

A program elindítása igazán nem ütközik nehézségekre. Aki Windows 3.1 alatt futtatja, az lépjen át a CD-re, majd indítsa el a voodoo.exe programot, s play-re kattintva máris indul a program. Windows95 alatt magától elindul, ha nincs a gépre directX telepítve, azt az indítás előtt meg lehet tenni. Mindekelőtt ki kell választani, hogy a kisráccal avagy a kislánnyal akarunk-e játszani, majd azt, hogy új játékot akarunk-e indítani, avagy egy régit betölteni. Új játék esetén következik az intro, ahol kis hősünk elalszik egy ősi varázskönyv olvasgatása közben. A könyv a földre pottyan, és egy térkapu nyílik meg, ami magába szippant bennünket. Néhány másodperc múlva egy hajón találjuk magunkat, ahol egy élőhalott szolga üdvözlő roppant udvariasan. A választékos modorú zombi Saturday báró hajóján dolgozik, s állítása szerint immár 1200 éve nem látott élő embert. Mielőtt belefognék a leírásba, lássuk a kezelést. Nincsenek ikonok, mindent a kéz ikon segítségével végezhetünk. Tártyáinkat a képernyő tetején lévő táskára kattintva hívhatjuk elő, a beállítások a jobb felső sarokban lévő pergamenre kattintva jönnek elő. Return to game - vissza a játékba, new game - új játék, load game - állás betöltése, save game - állás mentése, exit - kilépés a játékból, options - beállítások. A beállítások alatt a következőket állíthatjuk: sound volume settings - hangerő, text and music settings - hang és szöveg együttes/külön-külön beállítása, dialógusok

továbbugrása (kéz - gombnyomásra, óra - idő elteltével), save settings - beállítás elmentése.

A felső sor bal oldalán egy térkép található. Ennek darabjait kell a játék folyamán megszerezni és összerakni. Akkor most következzen a leírás:

Toljuk a bal felső részen lévő kar alá a ládát, amiről elérjük, s megránthatjuk. Az eredmény egy vödör víz, amit vegyünk magunkhoz a zsák gipszsel egytomben. Menjünk a munkapadhoz, amin egy rajz árválkodik, miszerint a vízből és a gipszből lesz valami – öntsük be a

elpanaszolja, hogy a hajó az elveszett lelkek földjére tart, és sose menekülünk meg, ha nem sikerül összerakni a térképet, amelyet a báró egyszer mérgezésben darabokra tépett. Néhány darabját rögtön át is adja nekünk. Búvöljük meg a furulyával a köteleket, ami pechünkre sikerül is – kígyó módjára tekeredik ránk a kötéll, s fogságából csak a szellemünk szabadulhat ki a varázsba-

Barátunk, a szolga sikeresen bezárta magát egy rács mögé, mely akkor nyílik csak meg, ha három gyertya ég az asztalon. Először is nyissuk ki a hajóablakot, s nézzünk ki: egy randa szörny ólalkodik a hajó körül, s láttunk rávág egyet a hajó oldalára. Látszólag értelmetlen cselekvés volt, de menjünk csak át a másik szobába: a rázkódásnak köszönhetően a lámpa leereszkedett. Ve-

# A VODOO KID



Szellemes ötletek

An enormous cupboard

két összetevőt a munkapadon látható vajatba, mire egy medalliont kapunk. Hagyjuk el a pályát lefelé, ahol ismét az élőhalott szolgába botlunk. Keservesen panaszkodik, hogy gazdája a kalapját keresi rajta, de ő sehol nem leli. Szegény zombi további korbácsolását



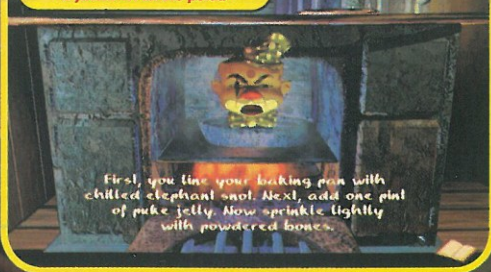
Hátul a fogaskerékes gépezet. Szóval nincs sok látnivaló

elkerülendő, keressük meg a kalapot: nyissuk ki a kincses ládát (ehhez egy felfelé néző pókot kell kiforgatnunk a tárcsából), s emeljük ki belőle a kalapot, a furulyát és a varázsbabát. Adjuk oda a kalapot a szolgának, aki elárulja, hogy a furulya csodálatos kígyóbüvölő képességgel bír. Emellett

ba segítségével. Lebegjünk el a könyvtárba, ahol is verjük le a jobb oldali polcra a könyvet, amelybe beleolvasva megtudhatjuk, hogy mi a kötélbüvölés titka. Lebegjünk vissza testünkhöz, s játszunk egyet a furulyán, mire a kötéll letekeredik és elkészül valahová. Alatta egy hatalmas csigolyacsont rejtőzik, ami hasznos elem a felfelé vezető létrához. Szereljük be a létrába, majd menjünk fel.

gyűjtsük fel az asztalról a kést, vágjuk el a lámpa zsinórját, majd vegyünk magunkhoz a lámpást. Irány a pórul járt szolga. Zárjuk be az ablakot és gyűjtsük meg az asztali gyertyákat, majd a színes viasz segítségével készítsünk olyan színű pecsétet, mint a minta az asztalon. Ismét kapunk térképdarabokat, amelyeket rakjunk össze, majd irány balra. A ládából emeljük ki a feszítővasat, majd késünkkel vágjuk el a fenyőfa mellé kötött zsinort és lendüljünk át vele a fenyőfa előtti csapdán. Vegyük fel a földről a szöges cipőket (ehhez – nem tudom milyen elgondolásból – agyon kell taposni néhány bogarat), majd húzzuk meg a polcra szerelt kart, mire felemelkedik az ágy. Az ágy alatt csupa érdekes dolog található. Például két fejszéveg, melyek hamarosan a tulajdonunkat képezik. A következő pályán csupa vidám dolog fogad: futkosó patkányok, csontvázazó soványodott aranyhal. A teendő: eltolni a liszteszsákot a rejtek elől, majd a feszítővassal felnyitni. Egy zsák csont és egy darab lánc a jutalmunk. A láncot akasszuk fel a kampóra, s rugaszkodjunk el vele – így átjutunk az egyébként áthatolhatatlan patkánytömeg felett. Mielőtt belépnénk a konyhába, kapjuk fel a tűzfát. A konyhában tegyük a tűzre a fát, majd nyissuk ki a sütő ajtaját, mire egy bent kuk-

Sületlenségben bővelkedik a játék. Itt az élő példa



First, you line your baking pan with chilled elephant snail. Next, add one pint of purple jelly. Now sprinkle lightly with powdered bones.

soló bohóc – aki megőrül a melegnek – elárul egy receptet. A kredencről vegyük magunkhoz a csavarhúzó, majd vessünk egy közeli pillantást az asztalra. Szórjuk a formába a csontport, majd az asztalon található zselével öntsük fel. Az eredmény gusztustalan, de szeretik az élőhalott papagájok. Miután megelégtünk a kukacok, mászkáló csontok és hasonló szépségek látványát, menjünk át a konyha másik felébe. Először is szereljük meg az ételszállító mechanikáját – ehhez a hátsó gépezeten a fogaskerekeket kell a helyükre rakni (ket-

oldali szerkezetbe – ami állítólag egy őskori pirító –, s húzzuk meg. Az ételszállító szalag elindul a másik irányba, s nekünk nincs más feladatunk, mint ráhuppanni és kiszállni a másik oldalon. Menjünk át a másik helységbe, ahol a szolga erős csuklásra panaszkodik, s egy kis vizet kér. Vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd menjünk vissza az előző szobába, s verjük le e szekrényről a zárat. Benne egy varázsbaba és egy üveg víz található. Adjuk át a szolgának a vizet, akinek ugyan elmúlik tőle a csuklása, de a felfelé vezető létra körül

A tűzhely akkor használható, ha a játékosnak van egy kis sütnivalója...



Egy darab szappanért hajlandó a térkép következő darabját átadni... Lépjünk a voodoo tócsába, mire a felső fedélzetre kerülünk, ahonnan lekergetnek a zombik. Egy kis célbalövés következik: a zombikat célba kell venni a célkereszttel. Tapasztalatom szerint először egy piros színre változót, majd egy zöldre változót és így tovább kell kilőni. Ha sikerrel járunk, a voodoo tócsán keresztül ismét menjünk a felső fedélzetre, s vágjuk el az oszlopot a fűrészszerűvel. Az oszlopon lévő két lábszárcsont éppen jó lesz a fejszenyelnek – már csak az élezés van hátra. A csavarhúzóval szereljük meg a köszörűt, majd élezük meg a fejszét. Nincs más hátra, mint megkeresni a szappant – ehhez kattintsunk az ágyúra, majd állítsuk be úgy, hogy a közelebbi vödörbe löjünk egy golyót. A következő lövéssel a libikókát állítsuk át, a harmadikkal pedig a szappant verjük le a libikókára.

égő

va-

rázstü-

zet nem

tudja elol-

tani. Rádásul

a tűz körénk te-

keredik, így kény-

telenek leszünk hasz-

nálni az imént szerzett

varázsbabát és fellebeg-

ni a tűzhely kéményén. A

fenti szobában egy varázs-

kút található, aminek a mű-

ködéséhez a csőrendszer cső-

veit kell a megfelelő irányba

elforgatni. Ha sikerült a műve-

let, a varázsvíz lecsurog az alsó

helységbe és eloltja a tüzet. Rem-

ek. Menjünk fel, s a hordók

mellől vegyük magunkhoz a fű-

részt és a kerékkel tekerjük fel a

vitorlát. Így elmehetünk az árboc

mellett fent is – mivel ha lent me-

gyünk beszakad alattunk a padló. A

túlfoldalon rátalálunk a

csontvázpapagájra, aki-

nek a konyhában készi-

tett csemege jár. Adjuk

oda neki, mire elárulja,

hogya a báró tűzzel tá-

mad ránk, nekünk vízzel

kell válaszolni, ha vízzel,

nekünk levegővel, ha

pedig levegővel, akkor

nekünk tűzzel. Itt van a

kapitány is, akinek a lá-

ba évek óta a fedélzet

padlójába van szorulva.

tő

elve fent

van, a másik ket-

tőnek pedig lát-

szik a helye),

majd húzzuk

meg lefelé a

kart. Ezt köve-

tően vegyük fel

a földről a rudat,

s helyezzük a bal



A főhős szinte kézzel fogható közelségben

Utoljára célozzunk a libikóka másik felére, hogy kezünkbe repüljön a szappan. Szereményünkkel keressük fel a kapitányt, akitől megkapjuk a harmadik térképrészletet és egy varázsbabát. A kapitány kiszabadul, s egy mágikus örvény kerekedik utána – pechünkre minket is

Mocsok, szemét, kosz, kukacok és mászkáló csontok. Röviden: a konyha



elér, s ismét rabok leszünk. Használjuk magunkon a varázsbabát és lebegjünk a báró kabinjába. Vegyük el a térkép utolsó darabjait az iránytűről, majd szóljunk a csontváz madárhoz, aki elrepül és kiszakítja a puskaporos zsákokat. A puska por valami csoda folytán belénk száll, s így felforrósodva menjünk vissza testünkbe, ami körül eloszlik a varázs. Rakjuk össze a térképet, s helyezzük a kormány előtti padkára. Hősünk a térkép segítségével jó irányba kormányozza a hajót. Vegyük magunkhoz a tüpárnát a padkáról, majd menjünk az árbochoz, s húzzuk meg a harangot. Megjelenik a szolga, és közli velünk, hogy a báró visszaállította a kormánykereket, s harcban kell legyőznünk őt, ha mi akarjuk irányítani a hajót. Másszunk fel az árbocra, s fent az amulett segítségével lökjük le a bárót. Ennyi persze nem elég egy élőhalottnak – nézzünk bele a távcsővébe, s máris láthatjuk, hogy visszatér. Kössük a derekunkra a kötelet és másszunk ki a keresztúdra a voodoo lélekfogóért. A tüpárnába gyűjtjük össze a tüket, mire a lélekfogó kinyílik. A rabul ejtett lelkek elszabadulnak, de csak egy pillanatra: a báró visszatér az utolsó összecsapás erejéig. Tűzzel, vízzel vagy levegővel támad ránk... ugye mindenki emlékszik a madár szavaira?

Gáspár

voodoo kid

Kiadja:  
Infogrames

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

P75. 4xCD. 8MB RAM. 5VG4

✓ A hangulat • egyszerű kezelés  
X Elsősorban a fiatalabb  
korosztálynak készült • lehetne  
hosszabb is

82%

Vége néhány egzotikus tájat a Föld különböző pontjairól, majd válogasd egy csokorba a legnépszerűbb sportkocsikat – hangzik a recept egy számítógépes autóverseny elkészítéséhez, amit ezidáig már több cég is sikeresen alkalmazott. Lássuk, hogy mit sike-

simán fut a játék (egy Pentiumon), a minimum gépkövetelmény pedig mindössze egy 486DX/100.

### A SZABÁLYOK

A játékot elindítva (Play) két játéktípus közül választhatunk: gya-

pályá azok közül, amelyeken már nyertünk bajnoki futamot. A verseny közutakon folyik, egy belső és egy külső nézet áll a rendelkezésünkre, de visszajátszásnál a repertoár további két külső kameránézetrel bővül. A cél azt hiszem nem lesz különösebb újdonság: időben kell áthaladni az ellenőrzési pontokon, és persze elsőként érni a célba. A program – ugyanúgy mint a játékkermi gépek – bizonyos időlimitet határoz meg az egyes ellenőrzési pontok eléréséhez, ezt láthatjuk a játéktér közepén, felül. Ha ebből az időből kicsúszunk, rögtön vége a játéknak. Az idő fölötti csík a versenytávot jelképezi, rajta a pontok pedig az egyes versenyzők helyzetét mutatják. Bal oldalon látható a pontszámunk és az időnk, jobb oldalon pedig a helyezésünk és a még meglévő autók (azaz "életeink") száma.

helyszíneken járnánk. Kanadában egy hosszú autópályán repeszthetünk. Brazíliában egy tengerparti nagyváros-



Az előttem lévő versenyző autója nem bírta a gyűrődést

# SIKOLTÓ GUMIKKAL

rült az Oceannek kifőznie belőle! A GT Racing 97 – a Need for Speeddel ellentétben – a játszani vágyó közönségnek inkább azt a rétegét célozta meg, akik a játékkermek automatától jönnek lázba. Szemlátomást a pergő és gyors játékmenetre, s nem annyira a realisztikus környezetre törekedtek. Grafikailag a játék ezért nem tartozik az élvonalba, a táj leginkább rajzoltnak tűnik, s a vágás – azaz ahogy a gép "kirakja" a terepet – jól látható. A kocsik kidolgozása sem túl részletes, nincs az autók felszíne beárnyékolva, nem világít a féklámpájuk, stb. Rögtön hozzá kell azonban tennünk, hogy amit a polygonok számán és az említett effekték hiányán a készítők megspóroltak, azt bőségesen visszaadták a játék sebességével: otthon, a fotelban hátradőlve majdnem úgy érezhetjük, mintha játékkeremben lennénk. SVGA felbontásban teljes képernyőn gyönyörű



A brazil pálya egy metropoliszon vezet át

korlás (Training) és bajnokság (Championship) közül. A kettő mindössze annyiban tér el egymástól, hogy míg a bajnokság eredményeit nyilvántartja a gép, addig a gyakorlás csak egyszeri menetet jelent, és az eredményünk törlődik. Gyakorlásnál bármelyik pálya választható, pontosabban: bármelyik

A bajnokságot három nehézségi szinten játszhatjuk, az első kettő nyolc, a legnehezebb fokozat viszont már 16 pályából áll. A legkönnyebb fokozaton még egyszerű a dolgunk: az ellenfelek lassúak, s a mi sebességünk is 200km/h-ra van korlátozva – végül is egy könnyed száguldáson vehetünk részt (igaz, hogy a nyolcadik futamra már egész szépen behúznak a többiek is). Nehezebb fokozatokon már több az akadály az utunkban, sűrűbb lesz a civil autók forgalma (ráadásul nem egy közülük szemlátomást részegen vezet), továbbá erőszakosabbak és gyorsabbak lesznek az ellenséges versenyzők.

### A HELYSZÍNEK ÉS A FŐSZEREPLŐK

A nyolc pálya nyolc különböző országot jelent. Bár már láthattunk grafikailag szebben kivitelezett háttérket, a pályák remek tervezésűek, valóban olyan, mintha eredeti

son, majd annak a külvárosain vezet át az út. Egyiptomban ókori műemlékek suhannak el. Amerikában egy városi sztrádán folyik a verseny, majd a sivatagban folytatódik. Németországban hegyvidéki mélyutakon kisebb falvak és templomok mellett haladhatunk el. Skandinávia hófödte hegycsúcsait is megcsodálhatjuk, már amennyire a sűrűn előforduló alagutak engedik. Mindezek után dimbes-dombos francia vidékek földútjain hajthatunk át, majd végül Nagy-Britanniában hosszú szántóföldek és legelők között száguld a mezőny. A pálya gyakran kétfelé ágazik, ezeknél nem árt odafigyelnünk, mert előfordulhat, hogy behajtani tilos tábla



A belváros után a külvárost is "megcsodálhatjuk"

# GT RACING 97

## NG

van kitéve az egyik irányhoz. Ha mégis behajtottunk, egy autónk fogja banni a felülőtlen manővert (persze ha még idejében észbe kapunk, gyorsan lefékezve van

változtathatjuk, ehhez a Colour pa-rancsra kell kattintanunk. Az említett tulajdonságok azért fontosak, mert a kocsi menet közben – a vezetési stílusunk függvényében – rongálódni fog. Ha ráhajtottunk például a padkára vagy hangos fékcsikorgással vesszük a kanyarokat, gyorsan kopik a gumi. Ha manuális váltónál túl magas fordulatszámot húzatjuk ki a kocsit, sérül a motor. Azt pedig talán mondanom sem kell, hogy ha falnak vagy pedig a vetélytársainknak ütközünk, akkor rongálódik a kasztni. Ha az említettek közül valamelyik alkatrész teljesen tropára megy, autót veszünk, ha pedig az összes autónk elfogy, vége a játéknak.

### A JÁTÉK MENETE

A bajnokság minden egyes futamában kilenc másik versenyzővel egyetemben állunk rajthoz – indulásnál természetesen az előkelő utolsó pozíció a miénk. Továbbjutni csak akkor fogunk, ha felküzdjük magunkat minimum dobogós helyezésig. Ha ez sikerült, az elért eredménytől függően pénzt jutalmat kapunk. Ha elégedetlenek vagyunk, újrajátszhatjuk a futamot (Try Again), ha viszont megfelel az eredmény, megnézhetjük, s akár ki is menthetjük a

visszajátszást. Ha a Continue-val továbblépünk, a kapott pénzből elvégeztethetjük a szükséges javításokat az autónkon (Garage). Sorrendben a következőket javíthatjuk: Gumik, Alváz, Motor. Ha még marad pénzünk, benézhetünk az Upgrades

menüponthoz is, ott ugyanis extra kiegészítőket vásárolhatunk. Ezek a következők lehetnek: jobb gyorsulást eredményező turbó, jobb úttartást biztosító gumi, végsebesség feltuningoló, az alváz ellenálló-képességének növelése, és végül új tartalékautó, vagy ha úgy szimpatiz-

esély a visszatérésre). A játék autótovábbfejlesztése kilenc járgányt számlál. Mindegyik autót fantáziánévvel szerepel (licencjogok megvásárlásával nem

fárasztották magukat az alkotók), de tagadhatatlanul rá lehet ismerni azokra a szinte már klasszikusnak számító létező típusokra, amelyekről mintázták őket. Van például Lamborghini Diablo, Chevrolet Corvette ZR-1, Porsche 911, vagy Jaguar XJ220. Amikor kiválasztjuk őket négy tulajdonságukat láthatjuk feltüntetve, amelyek a következők: végsebesség, gyorsulás, fék, alváz. (Ajánlom figyelmeztetke a Predator nevezetű járgányt.) Ha manuális sebváltót akarunk beállítani, a kocsi kiválasztása után még egyszer nyomjunk egy Entert. A járművek színét is meg-



A "kiszorítósnak" az alagút lesz a döntőbírója

kusabb: "élet". A vásárlást a Buyjal, majd az Accepttal hagyhatjuk jóvá. Ha megvagyunk, kimenthetjük a bajnokság aktuális állását, majd folytathatjuk a versenyt. A későbbiekben a Főmenü "Resuming a Championship" menüpontjával lehet a kimentett állást visszatölteni. A játék Options menüjében két játék módot is be lehet állítani: ilyenkor a képernyő két részre osztozik, de változatlan szabályokkal folyik a verseny. Mindezekkel persze a játéknak csak a főbb menü-

irányítása tetszett. Igaz, a program közel sem olyan valóságos mint mondjuk a Screamer 2, ennek ellenére maximálisan érezni lehet, hogy mennyire uralkod a gépet. Ha például már kopottak a gumik, jól észrevehető, hogy bizonytalanná válik az autó úttartása. Szerencsére ez azonban nem azt jelenti, hogy teljesen kontrollálhatatlanná válik a jármű, mindössze annyit, hogy bele kell kalkulálnunk a kanyarokba némi sodródást, és ha úgy hozza a szükség, ellen is kell

kormányoznunk. Ezt tehát remekül megoldották a programozók, ugyanakkor nem értem, hogyan maradhattak a kész játékban olyan szarvashibák, mint hogy a földutakon is



Ezt az előzést már lehet, hogy nem tudom befojzani

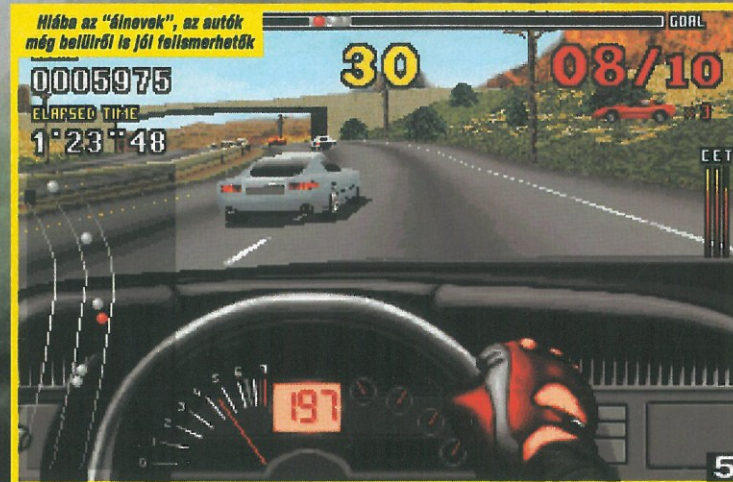
pontjait említettem meg, a többit az 576 Kbyte-nak köszönhetően a játékhöz mellékelt magyar nyelvű kézikönyvből ismerhetitek meg.

### EGY-KÉT SZÉPSÉGHIBA

A játék gyorsaságán és a szép, sima képernyőfrissítésén kívül nekem leginkább az autók kifinomult

nyikorognak a gumik, vagy hogy a futam lefújása után – ha úgy adódik – átmennek egymással az autók. Ilyen apróságokkal igazán vétek lerontani – még ha csak kicsit is – egy amúgy roppant élvezetes játék színvonalát.

V.Z.



Hába az "álinevek", az autók még beülről is jól felismerhetők

gt racing 97

Kiadja: Ocean

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

486DX100, 16MB RAM, VGA, 2xCD

✓ Gyors 3D grafika • könnyű kezelhetőség  
✗ A sebességet túl egyszerű grafikával érték el • néhány zavaró hibajelenség

83%

**A**dátum: 2197. Négy hatalmas vállalat verseng egymással, és az eszközökben cseppet sem változnak. A távoli bolygók ásványi kincseinek kiaknázása ugyanolyan része üzletüknek, mint az egymással való kíméletlen harc. Ebben a rideg, eliparosított környezetben zsoldosnak állni

### MI EZ?

Első olvasatra ugyan kicsit időtlenül hangzik, de a No Respect szerintem egy olyan játék, mintha egy verekedős játék és egy shoot'em up – például a Mortal Kombat és a Terminal Velocity – házasságából szüle-

### A JÁTÉK MENET

A játékot egyedül a gép ellen (Single Player), vagy hálózatban (Multiplayer) maximum négyen lehet játszani. Hálózati játéknál pozitívum, hogy csak a parti kezdeményezőjénél kell meglennie a CD-nek. Térjünk azonban vissza az egy játékos módra. Noha az imént 20 pontot említettem, kezdetben csak 16 karakter közül mazsolálgathatunk, a többi ugyanis majd csak a játék teljesítésével lesz aktív. A szereplőnk választásánál láthatjuk a hajója tulajdonságait is, ezek sorban a következők: gyorsaság, kezelhetőség, energia, pajzs, üzemanyag. Az egyes tulajdonságokra persze már a hajó formájából is következtetni lehet: értelemszerűen a nagyobb monstrumok masszívabbak és a fegyverzetük is ütőképesebb, viszont a kisebb hajók mozgékonyabbak és gyorsabbak. A párbaj szabályai egyszerűek: két nyert játszma



A bomba gyűrűje felperzseli a felszínt

szinte egyenlő az öngyilkossággal. A túlélésre talán az egyetlen esély, ha az ember a legerősebb mellé áll.

Te azonban mégsem ezt teszed. Csakban elesett barátaid emléke arra kényszerít, hogy a jelenleg éppen szét hullás szélén álló TransMine vállalat szolgálatába szegődj. A feladat nem kevesebb, mint megvédeni az E3-as

tett volna. Amikor elindítjuk a játékot, 20 különböző fickó közül választhatunk, és ezután – akárcsak a Mortal Kombatban – oszlopba szedve láthatjuk, kiket kell majd leküzdenünk a játék megnyeréséhez. Ezután némi töltögetés következik – ami mondjuk sajnos elég hosszúra nyúlik –, majd elindul a játék, és – csak-

## KEGYETLEN SZÁGULDÁS

szektor bányáit. A harc inkább csak becsületbeli ügy.

Az E3-as szektorban négy bolygó található, ezeken helyezkednek el a TransMine bányái. Valamennyi helyszín kanyonok labirintusából, ipari létesítményekből, és az ezeket oltalmazó védelmi rendszerekből áll. A munka egyszerű: megtalálni az ellenséges behatolót, és megsemmisíteni. Mindössze két dologra van szükség: maximális ügyességre és minimális könyörületre...

úgy, mint egy verekedős játékban – két energiakijelzőt láthatunk. A párbaj viszont nem holmi távol-keleti harceszközökkel, s még kevésbé pusztá kézzel zajlik: a szembenálló felek hipermodern, a talaj felett lebegő hajók pilótájaként küzdenek egymással. A játék tehát tulajdonképpen olyan, mintha egy verekedős játék szabályai alapján működő shoot'em up kellős közepébe csöppennénk.

lehet nyerni, utána egyre keményebb ellenfelek következnek, s a bejárható – pontosabban berepülhető – terep is egyre nagyobb, rajta egyre több biztonsági ágyúval kell számolnunk. Ha sikerül továbbjutnunk, ne felejtünk el állást menteni, amit az Esc lenyomása után a Save-vel tehetünk meg, és a későbbiekben főmenüből (a Load a Game opcióval) tölthetünk vissza. Ha veszítünk, a Try Again lenyomásával mindig újrakezdhetjük az utolsóként játszott párbajt. Az irányításra a gép öt lehetőséget is felkínál, bár szerintem az alapbeállítás tökéletesen megfelelő: a kurzorgombokkal mozoghatunk, az Alt-tal oldalazhatunk, és a Ctrl-lal, illetve a Space-szel lövöldözhetünk.

### ESZKÖZÖK ÉS TEREPTÁRGYAK

Játék közben az üzemanyagunk mennyiségén és a pajzsunk állapotán kívül a mozgásérzékelőnk kurzo-

rára kell leginkább odafigyelnünk. Ez mutatja ugyanis, hogy merről várható az ellenség – már amennyiben az mozgásban van. A képernyő aljánál láthatók az elsődleges és a másodlagos fegyverünkhöz tartozó kijelzők. Az elsődleges fegyver kevesebb, a másodlagos több muniációt használ el – igaz, ennek megfelelő a hatásfokuk is. Egy komolyabb hatótávolságú bomba például a negyed csíkot is elfogyaszthatja, viszont pontosan célzva akár egyetlen lövéssel likvidálhatjuk az ellenfelet.

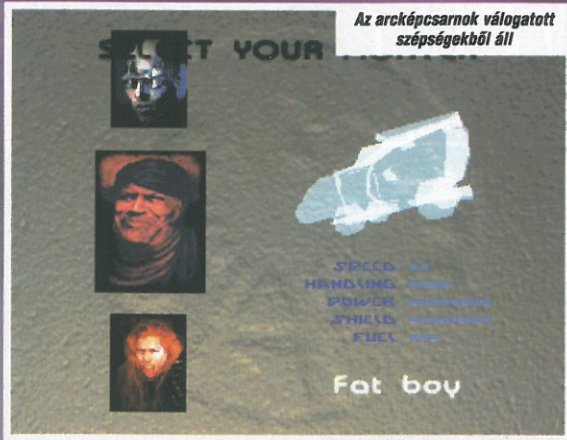


A villámfegyver talán a leghatásosabb gyilkoló eszköz



Csak arra vigyázzunk, nehogy mi is bekerüljünk a hatósugarába, ugyanis a saját bombánk magunkra is veszélyt jelenthet.

Ha a fentebb említett kijelzők valamelyike már a nullához közeledne, aggodalomra semmi ok, ugyanis természetesen menet közben is szerezhetünk üzemanyagot, pajzsot vagy löszert. Ezt kétféle módon tehetjük meg: vagy a pályákon elszórt különböző formájú ikonokat vesszük fel, vagy egy töltőállomást keresünk. Löszert például egy olyan gépezetnél vehetünk fel, amely mellett egy kis árokba kell behajtanunk, míg a pajzs regenerálásához egy félkör alakú pályán kell áthaladnunk. Van persze üzemanyag-töltő állomás is – s hogy folytassuk a tereptárgyak



felsorolását –, néha találkozhatunk zárt lézerrácsokkal is, amelyeket a közelükben lévő, helikopter-leszállóhelyre emlékeztető villogó mezőkre ráállva nyithatunk ki. A későbbi pályákon gyakran nyilakkal ellátott gyűrűkön is átrepülhetünk, ezek extra sebességre gyorsítják a hajónkat, méghozzá abba az irányba, amerre a nyíl mutat.

A löszereken kívül a fegyverekhez néha upgrade-eket is találhatunk,

tólag említettem egy igen fontos te-reptárgyat, a védelmi ágyút. Ezeknek a működése elég furcsa a számomra, ugyanis az ellenfél helyett pontosan csak minket vesznek célba a fényes lövedékekkel. Szerencsére mondjuk lassúságuk miatt könnyedén kitérhetünk előlük, maguk az ágyúk pedig néhány lövéssel felrob-banthatók. Óvakodjunk továbbá a fe-keke pocsolóáktól is, ezekre rárepül-ve ugyanis szintén fogy a pajzsunk.

hez a témához kapcsolódik a gomolygó fel-hőeffektus, ha ugyanis ilyen látunk, bele-repülve távo-labbi helyekre teleportálhat-juk magunkat. Az efféle tele-portok gyak-ran nehezen elérhető extr-ák közelébe juttatnak min-ket. Eddig még csak fu-



Ütközéskor mindkét hajó pajzsa aktiválódik

egy egyszerű akciójátékról van szó, az ellenség mesterséges intelligenciájának köszönhetően azért némi taktikára is szükség van. Egy gyors, mozgékony ellenfelet például erde-mes becsalni egy szűk kanyonba, hogy aztán az ne tudjon kitérni a lö-vedékeink elől, s ha mindemellett ráadásul pont egy emelkedő te-tején várunk rá, még a meglepe-

tés erejével is hatunk rá. A progra-mozóknak viszont engem sikerült meglepniük, méghozzá azzal, hogy a 19 ellenfél legyőzése után mind-össze egy szöveges elismerés volt a jutalmam. Még ha ez ellent is mond a címnek, a teljesítményemet azért ennél talán jobban is respektálhat-ták volna.

V.Z.

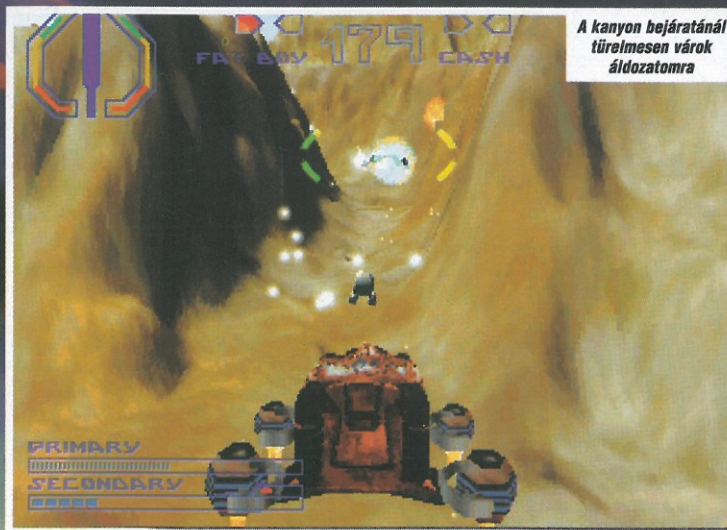
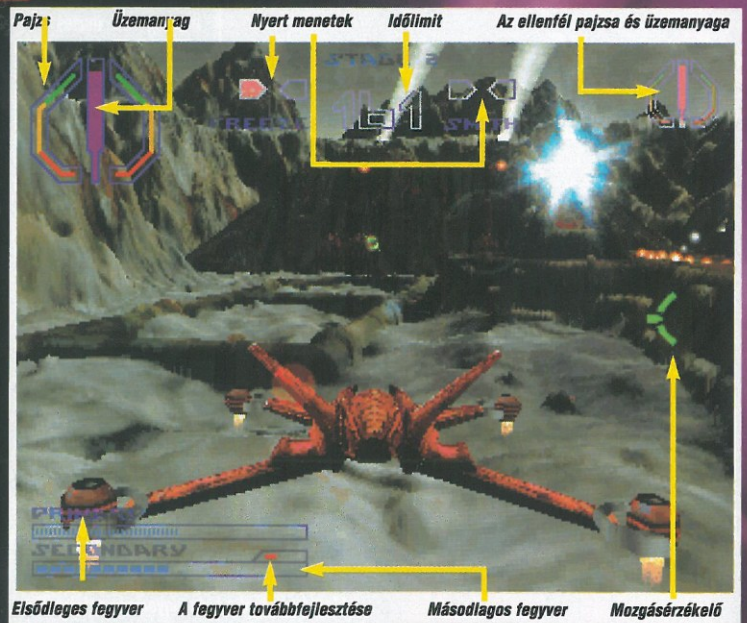


ezeket felvéve fejleszthetjük az adott fegyver tűzerjét. A pályákon általában a legeldugottabb helyeken fényes karikákra is felfigyelhetünk, ezek szintén különbö-ző felvehető cucco-kat jelentenek, és ezek a tárgyak min-dig valami extra szolgáltatást nyúj-tanak. Az egyik

ÉRTÉKELÉS

Mint látható a No Respect nem egy bonyolult játék, viszont grafikailag annál szebb. Igaz a felbontás csak sima VGA, de a dombos-dombos 3D terepet egy P133 még maximális grafikai megjelenítéssel is elég gyorsan mozgatja. Pedig fényeffek-tek vannak bőven: nem csak a fé-nyes lövedékek világítanak, hanem például a futurisztikus épületek ol-dalán apró lámpák villognak, sok helyen pedig reflektorok csóví pásztázzák az eget. S hogy a bel-becsről se feledkezzünk meg: noha

például szuper paj-zsot ered-mé-nyez, egy má-sikkal meg meg-bénít-hatjuk az ellen-séges ra-darokat. De a leghaszno-sabb kétség-kívül a Triple Damage, amely-nek révén minden egyes lövésünk háromszor akkora sérülést fog okozni az ellenfélnek. Ezeknek az extráknak csupán egy hi-bájuk van: rövid idő után – még ha nem is használjuk őket – automati-kusan elvesztjük őket. Szorosan eh-



A kanyon bejáratánál türelmesen várak aldozatokra

**no respect** **Kiadja: Ocean**

**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**

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN 95

✓ Roppant látványos effektek és még 3D kártya sem kell hozzá  
 ✗ Szűk fegyver/úrhajóválaszték  
 ● endsequence nem értett volna

**83%**

Sostegaria földjét emberemlékezet óta a híres Ashah Dinasztia uralta. Toroah, a Messiás volt a család tanácsadója, aki örökérvényű tanokat hirdetett a világban. Persze az élet most sem tagadta meg önmagát – ami elromolhat, az el is romlik –, és az idillnek egyszer csak vége szakadt. Felkelés tört ki Arris, a Bölcs vezetésével, amely rövidesen forradalommal dagadt, és lángba borította a fővárost, Ishtarit. A lázadók kezdeti sikereit azonban kudarcok követték, és a királyi hadsereg véres megtörtölő akciói nyomán nyoma veszett a bölcsnek, akit azóta sem láttak. Az élet lassan visszatért a rendes kerékvágásába, és az olyan neveket, mint



Arris, Toroah, Ashah már csak a legendákban emlegették. Történetünk 15 évvel a felkelés után kezdődik...

"Ash, Ash, térj magadhoz!" – szölt az első vándor a trió közepén álló, békésen álmodozó tagjához, – "Bajba kerültünk."

"Körbevettek minket!" – mondta a harmadik izgatottan, szintén a közepén állónak. A barana csuhába öltözött vándorok egy dombokkal szegélyezett kis völgy közepén álltak, körülöttük pedig (egyelőre tisztos távolságban) öt marcona rabló lihegett. Távlatban, egy kisebb halom tetején vigyorgott jócskán elhízott vezérük, Zoot.

"He.. he.., úgy tűnik körbe vagytok véve. Mát nem tudjátok, hogy ez a völgy az 'Umbaha agyara' banda területe?" – vihogta a banda egyik tagja.

"Ha élni akartok, adjátok szépen át az értékeiteket!" – követelte egy másik.

A férfi, akit az előbb Ashnek szőlfottak mélyen hallgatott, bár abszolút nem látszott rajta félelem.

"Hee, hee, hee, betojtál talán, bébi?" – tudakolta az egyik tolvaj és odalépett Ash elé. Ez volt a rabló életének utolsó baklövése. A vándor villámgyorsan kardot rántott és egyetlen vágással kettészelte a nagyszájút. A tolvajok tátott szájjal bámultak.

"Most hová tűnt a buta vigyor a képeteokről?" – kérdezte az első vándor kajánul.

"Kik vagytok ti egyáltalán?" – ezt már Zoot kérdezte, jóval idegesebb hangon, mint eddig.

"Ash Lambert, 3. Szakas, Ishtarai Biztonsági Erők" – mutatkozott be a kardforgató, ledobva köpenyét.



# KÉPZELT RIPIORT

"Diego Renault, ugyanonnan" – mondta a kis kaján.

"Clint Picard. Akárcsak a többiek" – parolázott a harmadik.

Ekkor a rablók már tudták, hogy nem ez lesz a szerencsenapjuk...

Ezzel a bevezetővel kezdődik a KONAMI legújabb PlayStation-játéka, a Vandal Hearts, s szerintem az ínyenceknek már ez is elég ahhoz hogy "szagot fogjanak" – ez nem mindennapi program! Valóban: aki szereti a japán készítésű RPG-eket, azt 100%-osan ki fogja elégíteni a játék. A VH stílusát egész pontosan meg lehet határozni: stratégiai RPG, méghozzá a jobbik fajtából. A KONAMI oly briliáns sztorit költött, izgalmas, eseménydús, váratlan fordulatokban gazdag történetet, amely még kalandjátéknak is megállná a helyét. Ha ilyen ütemben folytatódik a KONAMI japán játékaiknak "angolosítása" (kezdtek a Suikodennel), még a végén kedvenc cégemmé fogadom őket.

Csak hab a tortán, hogy az akció elég véres, sőt, egyenesen fröcsköl a vér, ha valaki kikészül.

A Vandal Hearts mint mondtam stratégiai RPG, mely 3D-s helyszíneken játszódik, 2D-s szereplők felvonulásátásával. Mat

terjedelmében feltárul a sztori. Jópofa dolog, hogy a csatákban kiüttlött embereink nem halnak meg, csak visszavonulnak, s a következő ütközetben már újra használhatjuk őket.

Érdekes módon ha a történet során településekre érkezünk, nincs lehetőség a partival bolyongani.

A program tetszetős állóképekben kínálja fel azoknak a helyeknek (bolt, kocsmá, dojo, speciális helyek) a listáját, ahova elmehetünk.

Ez jelentősen leegyszerűsíti a dolgokat és időt takarít meg nekünk. A boltokban pedig egészen megható az a rendszer, hogy mielőtt megvennénk egy fegyvert, páncélt vagy fejfedőt (minden karaktert ezen a három "területen" fejleszthetünk), rápróbálhatjuk emberünkre, hogy javítja-e az állapotát!



**AVALANCHE**  
Látványos kőzuhatag, de csak egy ellenfélre hat



**DARK STAR**  
A kezdeti csatákban igen jól jön, mert Eleini elég gyengécske



**FAERIE LIGHT**  
Ha esetleg megölik a papunkat, Ash akkor sem marad védtelen



**ROLLING FIRE**  
Előfordul, hogy több oldalról is körbeállják Ash-t. Ekkor jó lesz



**ICE STORM**  
Jópofa, de nem igazán életbevágó



**HOLY LIGHTING**  
Amikor mindenképpen támadni kell a pappal, jó szolgálatot tesz



**PHASE SHIFT**  
Amíg nincs meg a Salamander, mindig ezzel kezdem a csatát



**PIERCING LIGHT**  
Állati hasznos varázslat, főleg a játékek elején

# VANDAL HEARTS

epizódból áll, minden rész között hosszú és gyönyörű átvezető filmeket láthatunk.

Sok hasonló RPG-től eltérően itt nem kell agyba-főbe harcolni (mint pl. a Final Fantasy III-ban), de nem lehet tetszőlegesen kalandozni sem. A sztorit a gép meséli nekünk, az útirányt is ő adja meg, nekünk csak a fontosabb állomásokon van szerepünk: természetesen meg kell vívni a partit molesztáló ellenfelekkel. Összesen 27 csatát kell megnyerni, míg végül összeáll a kép és teljes

Sőt, vétel esetén a boltos automatikusan felajánlja, hogy átveszi a használt cuccot. Minden szereplőnél 2 tárgy lehet, ezeket a városokban és a térképkepernyőn lehet csereberélni, de tetszőleges számú cuccot pakolhatunk a "talonba" is, ahonnan később meríthetünk (milyen okos megoldás ez, hiszen ha valakivel felnyitunk egy kincses ládát, vagy az Examine parancsot használva esetleg találunk valamit és nincs már az illetőnél hely, nem veszik el a cucc, hanem a talonba ke-



# EGY FORRADALOMRÓL

rüi). A harcok körölként folynak. Ez azt jelenti, hogy egy körön belül tetszés szerinti karakterekkel operálhatunk (de mindegyikkel csak egyszer), aztán át kell adni a lépést az ellenfélnek, aki válaszol. A játék csatáinak 90%-a főszereplőnk, Ash életben maradásáig megy, azaz ő az a személy, akit mindenképpen meg kell védeni. A gép egyébiránt minden csata előtt közli a végcélt és azt, hogy mely szereplő nem halálózhat el. A játék során többször oszlik fel a parti, ezért minden emberünket maximálisan megismerhetjük, kihasználhatjuk és fejleszthetjük.

A VH kezelése maximálisan felhasználóbarát, hiszen egyértelmű, hogy hova lehet lépni, kit lehet támadni és kire lehet rávarázsolni (mekkora a varázslat hatótávolsága, és az mely karaktereket érinti). Csata közben lehívható egy menü, melyben sok más mellett a külső kamera távolságát állíthatjuk, az L1-

L2-R1-R2 gombokkal pedig a tetszőleges rálátást állíthatjuk be. A terepek képzeletbeli négyzetekre vannak felosztva, melyeken karaktereink mozgás-lehetőségeihez mérten lépegethetünk. Természetesen szintbeli eltérések (dombok, hegyek, völgyek) is vannak a pályákon, ezek tovább bonyolítják a helyzetünket (és egyben növelik a stratégiai hatást), hiszen emberek egymástól különböző nagyságú egységet haladhatnak és támadhatnak, és ez még módosulhat a szint-különbség miatt is. Persze a csapatok helyszíneinek skálája igen széles: hajón, vonaton, börtönben és várakban is küzdenünk kell. Nagyon tetszett, hogy a bunyók egyáltalán nem spontán jönnek, úgymond ok nélkül, hanem a történet fordulópontjain. Lényeg a lényeg – ezt látni kell, nem magyarázni!

Fontos dolog még karaktereink fejlődése, fejlesztése. A VH-ban ez sokkal egyszerűbb, mint általában az RPG-kben: figyelniünk kell, hogy emberünk mikor érik el a 10. és 20. szinteket, s ekkor el kell menni a városokban a dojoba, ahol a "7 osztály törvénye" szerint fejleszthetjük őket. Ash csak egy **valami** lehet (leginkább hős), de a többieket személyenként 2 különböző kasztba fejleszthetjük. Mivel a játék végére csapatunk 12 főt

fog számítani, elég sokféle partit összeállíthatunk.

A Vandal Hearts grafikája igen tetszetős, habár külső szemlélők

szerint kicsit "pixelesek" a szereplők. Ez engem mondjuk nem zavart, de az igazsághoz hozzátartozik. A hangok viszont bődiületesek, a zenék kellemesek és atmoszfériusak. Azt hiszem, hogy ehhez a játékhoz butaság lenne "végigjátszást" gyártani, hiszen a stratégiát mindenkinek magának kell kieszelnie. Inkább néhány tippet adnék segítségként (az első és legfontosabb tipp, hogy mindenképpen próbáljátok ki ezt a programot!):

- A támadó mágiáink csak az ellenfeleket sértik, a gyógyító varázslataink pedig csak saját embereinkben használhatók. Ugyanez igaz az ellenfél varázslataira is.
- Ne felejtjük el a megfelelő szintek elérését nyom követni és fejleszteni a karaktereket.
- Ne feledkezzünk meg az igen erős támadó varázstárgyakról, melyeket gyengébb embereink is jól tudnak használni.
- Szerintem elég egy gyógyító pap a partiba.
- Ugyanakkor elég egy re-



Az agyag-gólem nem bírta ki együttes támadásunkat: ez a jó taktika!

pülő karakter is, inkább az íjászokat erősítsük. -A helyszíneken gyakran vannak olyan segítők (pl. az 5. rész 5. csatájában, a Frontier Village-ben egy kinyitható vízelzáró gát), melyeket mindig használjunk ki.



Kira éppen a legjobbkor érkezik, de nem a legjobb helyre

# HEARTS

A Vandal Hearts grafikája igen tetszetős, habár külső szemlélők



Meglepő útés egy vándortól, nem?



**DELTA MIRAGE**  
Jól néz ki, de sosem használtam



**POISON CLOUD**  
Ha több ellenfél tömörül egy kupacban, nyomjuk nekik ezt



**HOLYPRESSURE**  
Csak akkor, ha a papnak mindenképpen támadnia kell



**ROMAN FIRE**  
Nagyon hasznos, erős fegyver



**SALAMANDER**  
Ha megtanuljuk, állandóan használjuk, hiszen óriási területre hat



**SPREAD FORCE**  
Látványos, de akad nála jobb is



**STONE SHOWER**  
Testközelben hat, de ott elég jól. Párszor kihúzott a bajból



**THUNDER FLASH**  
Közelharcban hasznos, amíg nincs nála jobb

-MINDEN csatában győzelmet arathatunk, ha: 1-egy csoportban mozgunk embereinkkel; 2-nem támadunk, hanem egyenként leszedjük a minket támadókat; 3-nem rohanunk senkivel túlságosan előre; 4-az ellenfeleket igyekszünk hátulról megütni; 5-a nagyobb ellenfelekre rávarázsolunk, rájuk lövünk, és csak utána megyünk oda rájuk vereni.

-A kapcsolókra rá kell állni, majd EXAMINE. -A kincsesládákat meg kell támadni (íjászok hátrányban).

-A sárga ládákat tologatva utakat lehet elzárni vagy kritikus helyekre átjutni, a kögylököket elölke az ellenfelek energiáját csökkenthetjük.

-Mindig tartsuk szem előtt az alapszabályt:

"A kardosok legyőzik az íjászokat"

"Az íjászok legyőzik a lebegőket"

"A lebegők legyőzik a kardosokat"

MARTIN

vandal hearts

Kiadja:  
Konami

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

✓ Lebilincselő történet • optimális kezelhetőség  
X Lehetne hosszabb is

89%

Bizony elég régen tanultam történelmet. Nagy Sándorról körülbelül annyi maradt meg bennem, hogy fantasztikus hadvezér volt. Elővettem a lexikont és megtudtam, hogy i.e. 356 és 323 között élt, 20 évesen lett makedón király, és a következő 10 évben meghódította Szíriát, Egyiptomot, Perzsiát, Közép-Ázsiát és India egy részét – vagyis az akkori ismeretek szerinti teljes világot. 33 évesen utód nélkül halt meg egy súlyos fertőzésben. Azóta több mint 2000 év telt el, de az Interactive Magic jövőtáblából kipróbálhatjuk, mire jutottunk volna, ha II. Philipposz makedón király utódként láttuk volna meg a napvilágot.

## CSATÁK

A képernyőn a csatater egy kis részletét látjuk kinagyítva, s rajta egy kis ablakban az egész terület kicsinyített képét. A kép alján a státuszsort találjuk, amely három részből áll. Baloldalt arról a hatszögről kapunk információt, amelyiken a kurzor áll. Ha itt egy egység is tartózkodik, erről a következő adatokat olvashatjuk: az egység neve, típusa, minősége (TQ), eddig begyűjtött hibapontjai, mérete, lövedékeinek típusa (ha van), száma és hatótávolsága. Középen az éppen aktív parancsnok adatait találjuk kezdeményező képességével és a még fel nem használt parancsok számával. Végül jobb oldalt a saját, kiválasztott egységünk adatait látjuk.

## CSATA LEBONYOLÍTÁSA

A csata általában addig tart, amíg valamelyik sereg nagy része megsemmisül, vagy visszavonul. A győzelem eléréséhez rendelkezésünkre álló körök azonban korlátozva vannak, s ha ennyi idő alatt nem érjük el célunkat, akkor veszítünk. A csata egy-egy körében a jelen lévő parancsnokok egymás után következnek. Az aktív parancsnok kiadja saját utasításait, majd amikor befejezte

# The Great BATTLES Of ALEXANDER

## HÓDITSD MEG A VILÁGOT!



Sándor itt még kezdő, de már jó kis sereget bíztak rá

saját körét, a gép lejáttsza az ezekből következő összecsapásokat. Ezután ellenőrzés következik (Momentum), siker esetén második, néha harmadik parancssorozat lehetőségét kap az aktív parancsnok (a siker a főnök kezdeményező készségtől függ). Mivel Nagy Sándornak jó ez a paramétere, ezért jó eséllyel kapja meg. A plusz parancsokat használhatjuk fel a visszavonuló egységek összegyűjtésére (Rally Unit) és a csapatok helyreállítására. Azt, hogy a vezérek egy körön belül milyen sorrendben következnek egymás után, a gép kezdeményezésük alapján véletlenszerűen dönti el (minél nagyobb ez a szám, annál gyakrabban kezdhet egy parancsnok). Nagy Sándor a játék során 3 körben a sorsolástól függetlenül magához ragadhatja a kezdest (Elite Initiative), s ekkor csak a további sorrend véletlenszerű. Amikor minden parancsnok végzett saját körével, egy összesítőt kapunk a csata állásáról (mennyi pontot veszítettünk és mennyi maradt meg).

## PARANCSNOKOK

A parancsnokoknak a csata kimenetelében meghatározó szerepük van. Egy vezér teljesítményét két fontos dolog adja meg: a **kezdeményező készség** (Initiative) a döntéshozást és irányítókészséget takarja. Meghatározza, hogy a körön belül mikor kerül ránk sor, és milyen esély van második/harmadik parancssorozatot megszerzésére. Ezenkívül ettől függ az egy körben kiadható parancsok száma is. A **hatótávolság** (Command Range) azt jelzi, hogy milyen távolságra tud parancsokat adni. A katonák csak parancsra tudnak mozogni és támadni, így ha egy egység kívül esik a parancsnok hatósugarán, mindaddig nem tud semmit kezdeményezni, amíg a ve-

zér közelebb nem kerül hozzá. A parancsnokot kiválasztva a hatósugarát a térképen világos színek jelzik. A parancsnokokat harcos egységekkel nem lehet megtámadni, hiszen közelharcban ők nem vesznek részt. Ha egy elengedő egység megközelíti őket, automatikusan visszavonulnak egy biztonságosabb helyre. Mozgás közben még a legnehezebb terepen sem veszítenek pontokat. A parancsnokokat lövedékekkel megsebezhetjük és megölhetjük. A megölt parancsnokot egy alacsonyabb rangú katonára helyettesíti.

## EGYSÉGEK

Egy egység legfontosabb jellemzője a típusa, hiszen ez határozza meg a katonák fegyverzetét, felszerelését és lehetőségeit. A játékban 10 különböző típus van (gyalogosok, íjászok, lovasok, harci szekerek, elefántok), s ezek-



Még a túlerről sem riadnak vissza

nek különböző megfélemlítő megtaláljuk az egyes országok seregeiben. A következő lényeges adat az egység felkészültsége, minősége (TQ), ami 1 és 9 közé esik. Egyrészt ez határozza meg a csapat életerejét, másrészt a véletlen eseményeknél is annál jobb, minél nagyobb ez a szám (a 9-es TQ-jú csapatok mindig sikeresekek). A csapatokat jellemzi a méretük (vannak egy és két mezőt elfoglalók) és a távolság, amit egy körben meg tudnak tenni. Egyes csapatok lövedékeket is hurcolnak magukkal. Ezeknél fontos a lövedék hatótávolsága és maximá-

lis darabszáma is. Egy további szám az egység épségét, szerveztségét jelzi (Cohesion). Ez minden csapatnál nulláról indul és az ütközet során különböző okok miatt szép lassan gyarapodik. Amikor a hibapontok száma eléri a TQ-t, a csapat felbomlik és menekülni kezd. Hibapontot szerezhetünk a harcokban sérülésekből, nehéz terepen menetelésből, forgolódásból, valamint kimerültségéből (ha a parancsnok újabb parancsot nyer, és olyan egységet akar mozgatni, amelyet ebben a körben már odébb irányított. Ezeket az egységeket szürke-

nek a cél irányába kell néznie és nem lehet előttük semmilyen akadály sem. Ezentúl egy kis szerencse is kell a sikerhez, ami a parancsnok képességeitől függ.

Egy egység a térképen a közvetlenül előtte lévő hatszögeket uralja és csak az ebben lévő ellenséget tudja megtámadni. Ha egy egység közelébe ellenséges erők érnek, az automatikusan kicsit odébbmehet, vagy nyílzáppal üdvözi a közeledőket. Mozgás közben, ha lőtávolságba érünk, elindíthatjuk lövedékeinket (Missile volley). Ezután katonáinkkal még mozoghatunk is, és néhány egység a közelharcba is bekapcsolódhat.

## KÖZELHARC

Az egységek csak az előttük lévő ellenséget tudják megtámadni (ilyenkor a kurzor egy kardra változik), az ellentelt kijelölve a képen egy piros nyíl jelenik meg. Miután a parancsnoknak elfogytak az utasításai és befejezte a kört, a gép lejátssza a kijelölt csetepatét. Az apró ütközetek kimenetelénél a legfontosabb a két fél minősége (TQ) és típusa. A védő és a támadó egység típusától függően a másik fél sérülései két-háromszorosa nőnek. Például, ha a könnyűlovasság gyalogosokra támad, elég hátrányos helyzetből indul. További lényeges tényező a támadás iránya. Hátról támadva például 2-3-szor nagyobb sérülést okozhatunk, mint szemből. Ha több egység támad, a gép a támadók számára legkedvezőbb irányt számol. A többinél kisebb szerep jut a csapatok méretének (több támadó csapatnál a méretek összeadódnak).

Amikor egy csapatot ért találatok, hibapontok száma eléri a TQ-t (ami akár egy folyón való átkeléskor is bekövetkezhet), a csapat felbomlik és menekülni kezd (kivéve a harci szkezeket, amelyek azonnal megsemmisülnek). A megfutamadott katonák megindulnak a terep széle felé, közben keresztüligazolnak saját csapataikon is, gyakran hibapontokat gyűjtve ezzel a többieknek is. A menekülőket teljesen védtelenek, így pillanatok alatt bárki lekasabolhatja őket. Amikor az egység eléri a térkép szélét, megsemmisül. A parancsnoknak van egy lehetősége, hogy visszahozza a csatába a társaságot (Rally unit). Ha a próba sikeres, a katonák megfordulnak, ha nem, a csapat megsemmisül.

## AZ ÜTKÖZET EREDMÉNYE

Az ütközet kezdetén a seregek erejétől és a nehézségi foktól függően mindkét fél kap egy pontszámot (Rout level), ami jelzi, hogy hány ellenséges egységet kell megsemmisíteni, vagy visszavonulásra kényszeríteni a csata megnyeréséhez. A program minden kör után kiszámolja az addig elért pontszámot. Ehhez összeadja a megfutamított/megsemmisített ellenséges erők TQ-ját (kivéve a tüzekek, akik 0-t, az elefántok és harci szkekek 2-t, a dupla méretű egységek TQ-juk kétszeresét, a parancsnokok kezdeményező képességük ötszörösét,



Nagy Sándor pedig tiszseresét én). Amelyik seregnek hamarabb fogy el a pontja, az veszíti el az ütközetet. (Ezért érdemes a már menekülő csapatokat visszafordítani, hiszen ezzel veszteségeinket csökkentjük.)

## HADJÁRAT

A hadjáratot választva Nagy Sándorként kell végigharcolni a játék összes csatáját. Ha megnyerjük az ütközeteket, sorban hódolnak be az országok, s egyre újabb katonák csatlakoznak a sereghez. Ha viszont elveszítünk egy csatát (kivéve a samarkandit), elveszítjük az egész hadjáratot és Nagy Sándor helyett Krétén Sándorként kerülünk be a középkorai történelemkönyvekbe.

A hadjárat kezdetén csak Makedóniát uraljuk. Eppen túl vagyunk a Chaeronea mellett vívott csatán, s máris területünk megvédéséért kell hadba szállnunk Lyginusnál, majd Peliumnál. A térképen az egyes provinciák állapotát színük jelzi. A legvilágosabbakat már elfoglaltuk, a sötétekről pedig még semmi információ sincs. Közűk átmenetet a részben elfoglalt és az uralmunk ellen fellázadt részek jelentik. A leigázott területeken a lakosok hajlamosak felázadni új uraik ellen. Itt a rendet kisebb helyőrségekkel tarthatjuk fenn, s uralmunk baj esetén csak a fősereggel állíthatjuk helyre (Subjugate), de ezt a lehetőséget minden körben csak egyszer használhatjuk. A nagy térképen a világosabb piros ikonok a gyalogságot, a sötétebbek a lovasságot jelképezik. Az egységeket itt mozogathatjuk a területek között, illetve a nagyobb csapatokat (pajzs, lófej) kisebb csoportokra bonthatjuk. Ha mindenkit elhelyeztünk, a Battle gombra kezdődnek a csaták, s csak a győzelmek után jutunk vissza a hadjárat térképére. A hadjárat megnyerésére 10 körünk van.

A program hibátlanul megvalósított, szép és könnyen kezelhető stratégiai játék. Kizárólag egy hadvezér problémával kell foglalkoznunk, a katonák ellátása, az utánpótlás toborzása nem a mi feladatunk. A sereg irányításából viszont jócskán kivehetjük a részünk. A programozók szinte mindenre gondoltak, ami egy ilyen, korabeli ütközetben megvalósítani. Jó ötlet, hogy a parancsnokoknak hatáskörük van, s az is tetszett, hogy az oldalról és hátról támadókat külön díjazza a program.

Az viszont meglepő, hogy a sziklás talajon menetelés komolyabb károkat okoz a katonáknak, mint egy nyílzáppor. Szóval jópofa játékhoz és igen kemény fejtrókhöz jut, aki megvásárolja a Nagy Sándort.

the great battles of alexander **Kiadja: Int. Magic**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

4860X, 16MB RAM, 2XCD, WIN95, SVGA

✓ Remek stratégia játék • egyre nehezedő feladatok • jó ötletek  
X Első látásra elég bonyolult

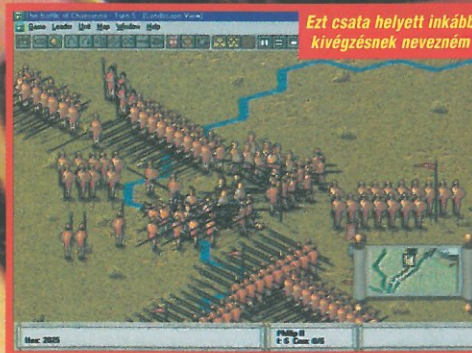
84%

# LES

zászló jelzi). A hibapontok számát a parancsnok 0-3 ponttal csökkenteni tudja (Restore Cohesion Hits), de ez egy utasítást elhasználja, és a csapat sem tud ebben a körben már semmit tenni. (A visszaállítás minimális lesz, ha a csapat közvetlenül ellenséges katonák előtt vagy fiaszok hatósugarában van.) A hibapontok száma az egység harci teljesítményét nem befolyásolja.

## PARANCSOK

A vezér minden parancssorozatában egyszer adhat utasítást minden egységnek (kivéve új parancssorozatnál). Egy utasítás persze összetett is lehet, pl.: megfordítja a csapatot, majd jön egy kis menetelés, a lándzsák eldobálása, és a végén a kézitusa. A csapatot addig tudjuk mozgatni, amíg a lépések száma engedi, vagy meg nem szüntetjük a kijelölését. Kiválasztás után azok a hatszögek világosabbak, ahova egy körben eljuthat, s még világosabbak, amelyek kívül kerülnek a parancsnok hatáskörén. A katonák csak előre mehetnek, a többi irányhoz először meg kell fordulniuk. Az egész sereg mozgathatásához válasszuk ki a parancsnokot, majd a jobb gombbal kattintsunk valahol a térképen és a megjelenő menüben válasszuk a Group Move-ot. A dolog nem biztos, hogy sikerül, hiszen minden katoná-



Azt a sok fekete területet még mind el kell foglalnunk



# CINKELT LAPOK

## MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLAYSTATION)

Az alábbi trükköt Skriba Roland küldte be Sárvárról, de ugyanezre jött rá Panyor István és Tomi Zuglóból.

A karakterválasztó képernyőn álljunk rá Sonyára és nyomjunk egy Fel+START-ot. Ekkor a kép beremeg, majd a szereplőválasztás után válogathatunk a 29 pálya közül. (A CD-n nincs rajta az összes pálya, hiányzik a The Hidden Portal és 3 vagy 4 pálya az MK1-ből.)

## SOUL BLADE (PLAYSTATION)

A Soul Blade tipp még mindig Roland tollából származik: Soul Edge beválasztása: egyszerűen csak vigyük végig a játékot Arcade üzemmódban és utána a VS módban Soul Edge is választható.

## WAVE RACE 64 (NINTENDO 64)

A Wave Race-hez Magyar Gábor Sikiósról adott egy apró ötletet: Új szín előhozása: amikor az emberünket választjuk ki, álljunk rá arra, akivel lenni szeretnénk és nyomjunk egy Fel+START-ot.

## DIE HARD ARCADE (SATURN)

Ha esetleg túl könnyűnek találta az akciót, akkor a következő kódot Neked találták ki:

Mielőtt elkezdenénk a játékot, álljunk rá a Die Hard Arcade-re, tartsuk lenyomva az X, Y, Z, B gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. Hatására 4 credi-

tünk lesz, és iszonyú kemény ellenfelekkel kell megverekednünk.

Hasonló metódussal a Deep Scant is megnehezíthetjük: a címképernyőn tartsuk lenyomva az X, Y, Z gombokat, s csak ezután nyomjunk START-ot. A Deep Scan logo fölött ekkor egy Hyper felirat fog megjelenni, a tenger-alattjárók pedig tömött rajokban fognak érkezni. (A creditjeink száma ebben a módban nem fog növekedni.)

## ULTIMATE MK3 (SATURN)

Amikor a szakadék alján játszódó pályán vagyunk, pauszáljuk le a bunyót, és adjuk be: A, A, B, A, Z, Jobb, Fel, majd L+R. Ha ezután továbbengedjük a játékot, láss csodát: az előttünk szerencsétlenül jártak felélednek vagy eltűnnek.

## DIE HARD TRILOGY (SATURN)

Valószínűleg hülyén hangzik, de a játékban vezethetünk egy babakocsit is. A helyszín: a harmadik rész (Die Hard with a Vengeance), aminek a kb. 68%-ánál találkozhathatunk egy "esős" pályával. Amint megkapjuk az irányítást, vegyünk egy 180 fokos fordulatot, mire egy száguldó rendőrautóra figyelhetünk fel. Vegyük üldözőbe! Egy bal kanyar után el fogjuk veszteni a szemünk elől, de egy kék nyíl fogja mutatni az irányt, amerre ment. Követve a nyilat, egy parkolóhoz jutunk, körülötte egy extra étellel és néhány idő-bónusszal (erre szükségünk is lesz, hogy odaérjünk), a parkolóban pedig egy babakocsi-ra válthatjuk le a járgányunkat.

## DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A Die Hard Trilogy PlayStation változatában még a fentebb említettél is örültebb közlekedési eszközt vehetünk igénybe: egy repülő csészéaljat. A "Roswell" kód beviteléhez először is el kell jutnunk a Central Parkba, majd miután elkezdődött a szint, pauszáljuk le a játékot és álljunk rá a "Quit"-re. Most tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be a kódot: Jobb, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X. Ekkor a "Roswell" képernyő jön elő, továbbengedve a játékot pedig rögtön érezhetjük a különbséget.

## TEN PIN ALLEY (PLAYSTATION)

Az alábbi kis csalással elrontathatjuk a többi versenyző gurítását. Amikor az ellenfeleink felállnak a "startvonalhoz" és már a gurításhoz készülődnek, nyomjuk le mind a négy felső gombot, majd a Háromszöget, Kört, Négyzetet vagy az X-et – attól függően, hogy milyen bénázást akarunk látni.

## WING COMMANDER IV (PLAYSTATION)

Először is jöjjön a pályaválasztó kód: amikor a Wing Commander copyright képernyőt látjuk, üssük be a következő kombinációt: Fel, Le, Le, Fel, R2. Ha jól csináltuk, a pályaválasztás képernyője jön be. Válasszuk ki a szintet, és kezdjük el a játékot a tolóerő gombjával. A csata közben egy újabb csalást aktiválhatunk, mi nek hatására egyetlen lövés elegendő az ellenséges űrhajók kilövéséhez: mindössze az L1, L2 és

Négyzet gombokat kell egyszerre lenyomnunk. Azonban csinján bánjunk ezzel a trükkel, ugyanis ha a mieink közül pörkölnék ki így valakit, az könnyen a játék végét jelentheti...

## BLAM: MACHINE HEAD (PLAYSTATION)

A pályaválasztó kódot a címképernyőn kell bevinnünk: L1, Kör, L1, L1, L1, Kör, Kör, Kör, Kör, L1, L1, Kör, Kör, L1, Kör, L1, Kör, Kör, Kör. Ha jól csináltuk, a "Level Select Enabled" felirat fog megjelenni, majd az R1 és R2 gombokkal választhatunk szintet.

## TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Azt hiszem immár megígérhetjük, hogy nem lesz több Turok cheat, hiszen itt van az összes eddig leközölt család "szülőatyja", a Big Cheat! Beírni - ugyanúgy, ahogy a többit - az Enter Cheat opciónál lehet, a hatására pedig mindent megkapunk, amit csak kívánhatunk: sérthetlenséget, fegyvereket, municiót, sőt még pályát is ugorhatunk, vagy egyből megküzdehetünk a főellen- ségekkel. Tehát a kód: NTHGTH-DGDCRTDTRK

Továbbá íme még egy trükk: mentsünk ki egy olyan állást, ahol minden tekintetben jól állunk. Namármost: amikor valamilyen bonusszinten vagyunk, és már épp beleesnénk a teleportként funkcionáló kék felhőbe, állítsuk meg a játékot és töltsük vissza az említett állást. Meglepetésünkre az állásból csak a fegyvereink és az energiánk töltődik be, viszont ugyanott - a bonusszinten belül - maradunk.

# APOK

## MORTAL KOMBAT TRILOGY (NINTENDO 64)

Amikor az ellenfelünk Babality-t mutat be rajtunk, nyomjuk le mindkét ütés és rúgás gombot és máris teljes méretünkben pompázunk – igaz, azon nyomban felrobbanunk.

## SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

A karakterváltó cheatek aktiválásához először is ...Wampa...Stompa néven kell elindulnunk, és a közepes nehézségi szintet (Medium) kell választanunk. Amint a játék elindul, állítjuk meg (Pause), és az irányítást tegyük át hagyományosra (Traditional). Ezután a következő "szereplőket" választhatjuk:

**AT-ST:**  
Amint a Battle of Hoth helyszín második fordulójában az első AT-ST megjelenik, nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és ezzel egy időben a jobb Camera gombot. Most gyorsan nyomjunk egy Fel irányt a D-Pad-en, és használjuk a jobb Camera gombot a nézetek váltásához mindaddig, amíg meg nem jelenik az AT-ST. Amennyiben ez megtörtént, a D-Pad-del irányíthatjuk a lépegetőt, az irányítót felfele nyomva pedig lövöldözhetünk a lázadó Snowspeederekre.

**WAMPA:**  
A második pályán (Escape from Echo Base) nyomjunk egy Bal irányt a D-Pad-en és a jobb Camera gombot ezzel egy időben. Most ugyanúgy, ahogy az AT-ST-nél nyomjuk be a Fel irányt, és a Jobb C-vel váltogassuk a nézetet amíg be nem jön a Wampa. A

Wampa irányítása hasonló az AT-ST-hez, csak itt a Le iránnyal lehet támadni.

**STORM TROOPER:**  
Szintén a második pályán nyomjuk le a D-Pad-en a Jobb irányt és ezzel együtt a Jobb Camera gombot. Ezután nyomjuk felfelé az irányítót, és pörgessük a nézeteket a Jobb C-vel, amíg be nem jön a Storm Trooper. A Storm Trooper irányítása meg-egyezik a Wampáéval.

Ha a választott karakter meghal, üssük be a kódot újra. Sajnos a Wampa és a Storm Trooper nem tud lépcsőzni és a kapcsolókat sem tudják működtetni.

## OUTLAWS (PC)

A múltkori számunkban már volt pár kód erről a csini kis spagetti westernhez, de azóta még felbukkant néhány, amit haladéktalanul meg is osztanánk veletek (aktiválás szokás szerint, vagyis csak szimplán játék közben):  
OLFPS: frame sebesség (fps)  
OLGPS: kiírja a játékos koordinátáit  
OLZIP: teleport  
OLOPEC: plusz olaj  
OLGUSHER: végtelen olaj  
OLIMYELLA: isten mód  
OLER: maximális egészség  
OLBOUNCE: szuper ugrás  
OLWIMPY: automatikus újratöltés  
OLTOMBSTONE: öngyilkosság. Roppant hasznos funkció...

Szintkódok:  
OLHIDEOUT  
OLTOWN  
OLTRAIN  
OLCANYON  
OLMILLS  
OLSIMMS  
OLMINER

OLCLIFF  
OLRANCH

## HEXEN II (DEMO)

Már csak néhány nap, és hozzáférhető lesz a Quake II-generáció első tagja, amit következő számunkban természetesen alaposan kivesézünk. Addig néhány cheat a demóhoz (a konzolba kell bepötyögni őket):  
IMPULSE 39: repülés  
IMPULSE 25: Tome of Power  
IMPULSE 40: szintugrás  
IMPULSE 9: az összes fegyver és mana  
IMPULSE 23: fáklya  
IMPULSE 43: az összes fegyver, mana és tárgy  
IMPULSE 44: eldobja a tárgyat  
IMPULSE 99: újraindítás  
GIVE H xxx: xxx értékű lesz az egészség  
GOD: isten mód  
NOCLIP: a szokásos, át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon  
GIVE x: az x számú fegyver

## DARK COLONY (PC)

Ebben a finom kis Command&Conquer-klónban egy szimpla editorral ugyanúgy átírható a rules.ini, mint mondjuk a Red Alertben.

## TERRACIDE (PC)

A kódok a Help menüben kell beírunk a Cheat Codesnál:  
BARNLEY: láthatatlanság be/ki  
NOZZLE: az összes szint és epizód azonnal elérhető a Game Levels menüben  
POPOV: bárhova lehet menni  
WELK: az összes ágyú  
PHAAAL: végtelen muníció be/ki  
BATFINC: maximális pajzs

További kipróbálásra alkalmas cheatek:

ACTIVATE  
GIMME GUNS  
LEVEL  
EPISODE  
OPTIONS  
LINKS  
PUFF  
FREI  
PIZZA  
MOBIL  
ENERGIE  
CAMP  
OTTO  
KLAGE  
HEBEL  
GNADE  
BIBEL

## AHXI (PC)

A frankó kis szimulátor bejelentkező képernyőjén gépeljük be: VIPER – az összes küldetés hozzáférhető.  
A küldetések közben használható cheatek:  
Alt+I sérthetetlenség  
Alt+L fegyverek újratöltése  
Alt+R rongálódás kijavítása

Alt+A az összes célpontot jelzi a radar  
Alt+X kilépés  
Alt+Q arcade/szimuláció üzemmód váltása  
ALT+J frame rate kijelzése

## QUAKE MISSION PACK 1-2. (PC)

A Scourge of Armagonban (Mission Pack No. 1) a következő kóddal lehet szintet ugrani:  
HIPEXMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma  
Ugyanez a 2. részben:  
RxMy – ahol x az epizód, és y pedig a szint sorszáma

## EXTREME ASSAULT (PC)

Az igen kellemes helikopter szimulátor amerikai verziójának egy játékos üzemmódjában az alábbi cheateket használhatjuk:

Alt+1: maximális lőszer  
Alt+2: fejleszti az aktuális fegyvert  
Alt+3: maximális energia  
Alt+4: sérthetetlenség  
Alt+5: Wow!  
Alt+6: küldetés teljesítve  
Alt+7: kikapcsolja az ellen-ségeket  
Alt+8: helikopter üzemmód  
Alt+9: tank üzemmód  
Alt+0: gyorsítás

## UPRISING (PC)

A cheatet az üzenetablak lehívása után lehet beírni. Gépeljük be: CHUMP. Ezután sérthetetlenség és végtelen energia birtokosaként folytathatjuk tovább.

## WIPEOUT 2097 (PC)

A címképernyőn gépeljük be: RUSH. Ezután enyhén lökött hajókhoz lesz szerencsénk. A főmenüben használható cheatek a következők:  
XTEAM: a Piranha csapat engedélyezése  
XCLASS: a Phantom osztály engedélyezése  
XTRACK: az összes pálya engedélyezése  
Játék közben, pauszálás után használható kódok:  
PSYMEGA: végtelen fegyver  
PSYPROTECT: végtelen energia  
PSYTICKER: végtelen idő  
PSYRAPID: gépágyú  
FRAMERATE: az, tényleg a frame rate

## PACIFIC GENERAL (PC)

A játékban el van rejtve egy egység editor, ami még gyengébb képességű tábornokokat is biztos sikere vihet a hadjáratban. Az editorhoz egyszerűen csak így kell a DOS promptból indítani a játékot:  
PACGEN /HONDARULES

**R**emező (mit remegő, reszkető) kézzel bár, de bátor szívvel látok neki annak a nemes feladatnak, hogy összehozzam a szeptemberi szám csevegőjét, melynek jogát véres kézitusa után oroztam el a Tehéncs-fiútól. "Covi" duplaszámban tett bejelentése után szitkozódó levélközint vártam (més' a Martin, fiú), de ujjongva tapasztaltam, hogy szinte senki sem tiltakozott az ideglenes stáftaátvétel ellen. Mindenesetre már most bejelentem, hogy nem kell agyvérzést kapni: ez az állapot nem lesz állandó. A Csevegő továbbra is a Tehéncs asztala, én csak nagyritkán kalandozom majd ezekre a vizekre. De elég a szájtépésből, inkább bele-

marnék a levélhegy középebe, hiszen úgyis az a lényeg, hogy minél többen viszontírássátok magatokat eme nemes rovat hasábjain. Néhol talán kissé faragott helyzet áll majd elő, hiszen a legtöbb levelet CoVboynak címezték, de a lényeges kérdésekre talán én is tudok kielégítő választ adni. Ő, és még egy: az igazán terjedelmes levelek esetében csak az érdekesebb témákat emelem ki (**Akárcsak én - Az ismeretlen Postás**) - ezer bocs. A levelek helyesírását és fogalmazványát igyeksem karaktérrel-karakterre visszaadni, hogy nektek is ugyanolyan elményt jelentsen, mint nekem (a begyepelésük).

Hello, CoVboy! Egy ismeretlen ismerős beszél (lásd CoV-

boy-posták). Én nem írok olyanokat, hogy amióta átvettél a fronton a vezetést, az 576 a legjobb hazai számtéchnap - jópáran megtették ezt már előttem, és jól tették. Mindössze két dologgal bátorodom nyagogni a Tehéncsre (bár asszem ez az elnevezés már nem aktuális): egyre többen lehet külföldi magázatokban az előreláthatólag októberben megjelenő Monkey Island 3-ról szóló áradásokat olvasni. Én ezt a játékot immár ötödik éve (mióta végigvittem a második részt) úgy várom, mint a szent iratok ismerőit az ótestamentumi jóvendölések központi alakját, az Úr Felkentjét, Dávid nemzetiségének végső leszármazottját, Jahve helyettesét és uralmának kiterjesztőjét, a nép utolsó reKrrrCSss... (a hittanértségi utózógnéi) Szóval a Messiást. Egyszerű kérésem: NEHOGY átengedd bárkinek a

leírás megírásának jogát; az évtized játékaról az évtized játékleírójára (sic!) kell hogy megnyitvánuljon, méghozzá az évtized játékleírásában. Ennyit az ömlengésről. A másik csak egy észrevétel: mi ez a Martin-mánia? Ezt az átlagos képességű gyermeket úgy isenitend, mintha 576Kbyte-főszerkesztőve avatásod napján hivatalosan megfogadtad volna, hogy Csevegő el nem fog múlni legalább egy (1) Martin-nyalítás nélkül; úgy bukkann fel mindenhol, mint valami libidinális compulsiv-cognitiv, szimbolikus psychon eutotikus tünet... (ájnyje, a pszichológia-felveteli utóhatásai). Szóval kényszerképzet. Vagy ő lett az 576Kb kabalafigurája a CoV-os tehének mintájára? Ha ez a helyzet, akkor minden oké. De kövte hiszem, hogy egyedül nekem fektüde meg a gyomromat a "Martin a Szív TV-ben"

# Csevegő

(vagy esetleg "Martin szív a TV-ben") fedőnevű "riport" (tudom-tudom, rég volt, tán igaz se volt - de én máig az asztal alá röhögöm magam, ha eszembe jutnak annak a cikknek az (akaratlanul) köbunkó dumái).

Az "istenítend" meg a "nyalítás" kifejezésekbe valószínűleg bele fogsz kötni - már ha válasza érdemesítend levelemet, amit erősen kételek (**Hogyna, oda is adtam Martinak - AIP**) - de engem nem fog zavarni: ahogy fellelítetted az 576 Kb-t, az valódi hőstett volt (hüpp-hüpp), úgyhogy elfogult vagyok.

See ya!... Gregorik András, Budapest

**Ajajajajaj...ez kemény volt, mint a Vídia. Úgy szedtek össze kiskanállal - gondoltam írok rá egy velős választ, de aztán a úrrá lett rajtam jóneveltségem - meg aztán volt itt már harc elég, minek szítani a tüzet. Végül is, én bírom a cíános kritikát, és ez AZ. Mivel engem is érdekel a pszichológia (akár csak a levél íróját) nem is izgatom magam, hiszen az írományból LEGALABB három ponton kiderül, hogy az írójának van egyfajta kisebbségi érzése (aki megtalálja és beküldi őket, ajándékot nyer), melyen csak kitartó önképzéssel lehet segíteni. Azt azonban sajnálom, hogy nem értetted meg a "Szív TV-s" cikk sorai mögött rejlő gondolatokat. Zoleenak elég sajtóságos a stílusa (néha talán édes és ragacsos, mint a tömény méz), de abban azért egyetérthetünk, hogy hozzá hasonló választékosággal nem sok tesztelő ír, jómagam és CoVboy sem. Az "ajánrózó" fennhangot pedig pusztán poénnak szánta (a saját újságunkban már hadd' menőzzük magunkat!), azonkívül ha hiszed, ha nem, Zolee az egyik legközelebbi haverom, kedvveljük egymást, talán ezért nyilatkozott a szokásosnál elfogultabban rólam. Egy dolog azonban szembetűnő: a magazin címét egy alkalommal sem jegyeztél le hibátlanul (576 KByte, csak a teljesség kedvéért), ez gondolom azért van, mert szíved mélyén még mindig azt a rég elfeledett lapot őrzöd, melynek CoVboy valaha dolgozott. Végül leveled végét emelném ki, ahol megmutatkozok a reménytelen-**

séged, hogy veled biztosan nem foglalkozik majd senki. Ne aggódj, mi lehetőség szerint mindenkinek válaszolunk (habár én hozzáírt képeket csak egy "áttagos képességű gyermek" vagyok, mégis első helyre tetted, tisztelőtem jeléül). Tényleg, azt az "áttagost" hogy értetted? Némi dolgokban szuperjő, másokban nulla (mint egy FERRARI)? Vagy mindenben egyenletes teljesítményű (mint egy FORD)? Mindkét variációt megtisztelőnek érzem. CoVboyról annyit, hogy hála Istennek vele is álltátör egy húron pendülünk, egész nap hülyítjük egymást, ő ez talán még élvezi is, ezért írok alkalmanként rólam a Csevegőben. Itt már nem lesz háború (maximum a Monkey Island 3 megérkezésekor, mert rajtam kívül a lap összes tesztelője arra tette a fogát). **(Fogadjunk, hogy sommitól háború nem lesz Enyém, és kész.)** Őszintén, Te nem szeretnél néha kabalafigura lenni?

Helló CoVBoy. Itt Beavis and Butt-head. Lenne pár kérdé(s)ünk hozzád. No má' lukyiki is hű-hű-hű-hű. No. 1 Mé' nem vót a augusztusi 576-ba stábító? Mi meg má' nagyon vártuk 2 P.O.N.T. Number 1 az újság, DE! kérek mesélniék el hogy-e CD mellékletet egy játékot please one példa. No 3 lesz-e CD melléklet?(áttérünk a normális stílusba.) NAGYOT lendítene az újság (pozitív irányba). Negyedik pont-egy kérs-légszírakj be minket a CSEVEGŐBE. Úi-ádd meg légszi Bagó Péter címét (bocs hogy nincs pár i betűn és ü betűn ékezet de csak ez tellett a házi NORTONBÓL. U.i 2 itt nyugszik a kezem PSX,ezért kell a Bagó címe). Légszi ne poéknodd el a levelünket.Előre is kösz. Zoli and Tomee alias Beavis and Butt-head. Szentkirály,1997.08.06. 20óra 5perc06 másodperc jháháá!

Nos urak, leveletek begyűlése eléggé megizzasztott, tekintettel a sajtóságs helyesírásra. Stábítófó majd lesz, de akárki-akármivel is etet titek, ne higgyetek neki – hogy mikor, azt még senki sem tudja itt nálunk. Az értékelés a következőképpen zajlik – ha tetszik a játék a tesztelőnek, akkor jobb pontszámot ad rá, mint egy előzőleg tesztelt hasonló játékának. Ha nem tetszik, rosszabbat. Tehát (most jön a példa) ha a Doom 5 pont volt, és a Doom 2 szerintem jobb, akkor az 6-7 pont lesz. Mindenkinek totálisan szabad a keze. Kábé így zajlik a dolog. CD melléklet talán lesz, és talán még az idén. **(Nem melléklet lesz, de ezt a műfokot mintha már kivénkítük volna.)** Bagó úr címét nem adhatjuk ki, csak ha ő engedélyt ad rá (Péter, megengeded?). Remélem, nem poéknodd el a dolgot (és ráadásul be is kerüdtetek a Csevegőbe).

Sziasztok! Egy kérdés: jó lenne a közeljövőben poszterként be-rakni valamilyen Duke Nukem 3D-s képet. Mivel ez a legjobb a földön. Quake ide, Quake oda a Duke Nukem nem lehet fel-ülmúlni ötletességben. Szóval az egész jó. A Quakeban a szörnyek körbejárhatók, és itt el is fogott a tudomány cserébe kapunk három vagy négyszög alakú szörnyikeket, hogy néz már az ki? Az egész játék barna, hát akkor már le is sz\*rhat-nám a monitort, ugyanaz. Az id software a quake-nél kihaszná-lta a doommal megszerzett hírnevét, és kész. Mindegy, a poszter legyen meg, ha lehet, anyag biztos van hozzá, mert nekem is van Duke-s poszterem. Hogy lehet adni a Redneck Rampagénak 93%-t, míg az Exhumednek meg 90%-t. Tu-dom, tudom az "ún. 2.5 Dimenziós grafika már elavult". Olyat ti nem ismertek, hogy hangulat, vagy ötletesség, vagy gépkö-vetelményi. Ennyi a levél. TOP LISTA PC 1. Duke Nukem 2. Exhumed 3. Doom 2 4. Rise of the Triad 5.Dark Forces Ba-csosz Jorgosz

A poszter mibenléte általában nem az alapján dől el, hogy egy játék jó vagy rossz, hanem az alapján, hogy a hozzá készült illusztráció mennyire profi. Bő-ületesen kutyaíró programnak is lehet jó illusztrá-ciója, így előfordul, hogy poszter lesz belőle. A DN3D tényleg a legjobb játék a világon (meg még néhány másik). A Quake tényleg egy barna sz\*r (vagy mégszem?), de a monitort azért ne csinálj le, mert egészségkárosító hatású áramütést kaphatsz. Jorgosz, ha már van DN3D posztered, minek egy má-sik? Hátha mi is ugyanazt tennék bele az újságba, aztán csak dühöngénél, hogy milyen pancserok va-gyunk! A Redneck úgy lett 93%, hogy jobban tet-szett a tesztelőnek 3%-kal, mint az Exhumed. Egyébként állítai nagy ötletet aodál – ezantúl egy já-

ték annál nagyobb %-ot fog kapni, minél alacso-nyabb a gépkövetelménye (XT, Hercules, PC Spea-ker=100%)! A Top-listád nekem nagyon tetszik, de erősen emlékeztet egy olyan vacsoramenure, ame-lyen minden fogásként angolos (véres) bélszint szol-gálnak fel – ramatyul nézél ki, ha egy lövőt végig kéne enned! Egy jó listán (étlapon) szerintem van hely az előételeknek, a leveseknek és a desszert-eknek is.

CoVboy! Tudom, hogy már nyugattalak benneteket ezzel, de próba bense. Nem tudtátok megszerezni a Mortal Kombat képregényt? Talán berakhatná a csevegőbe, hogy a már kijó-zandott képregénykiadásosok is kaphatnak lehetőséget a megunt olvasmány elpassejzolására. Árbán megegyezhetünk. Címem ..... Előre is kösz Yorgov Anett

Ó, végre egy nő, kinek kérése számunkra parancs! Ezennel felszólítok mindenkit, akinek megvan a MK képregény (ha megvan, ha nem), hogy küldje el Anett számára. A címeted elővigyázatosságból nem tettem be, mert néhány ember szívatnál ismerve olcsó tréfák célpontjává válhatnál (és a barátod (ha van) sem néz té jó szemmel a szerelmeslevení-hegye-ket, ajánlat-dombokokat! Ha még ez sem segít, adok egy tuti tippet: gyere el Pestre (vagy kérj meg vala-ki, aki ide jön), az Oktogonhoz, az egyik sarkon van egy zöldéség, annak a közelében van a Labirintus üzőtház be(Le)járata. Ott található a TROLL KÉPRE-GÉNYTÁR (T.J.), a suskát az asztalomra tedd).

**(...!lletve az anyóra, mert a helyei én sztam a rok-lámmak.)** Nos, ott meg tudod venni a MK képre-gényt, vagy meg tudod rendelni – és még sok ezer jobbnál-jobb füzet közül válogathatsz (és nem kell tovább "kiőzandottunk" lenned). Akkor nincs más hátra, mint hogy megegyezünk az ÁRBA...!

Tisztelet CoVBoy (hő sikerült jól leírni) Már lassan négy éve (93/12 óta) vásárolom a zűjságotokat. Azóta meg egyszer sem írtam nektek, de most, hogy elhatároztam, örülnek, ha valamit reagálnál rá és firkanthatlát a zűjságba valami választ is rá. (CoVboy úysem reagált volna, így velem kiűln jól jártál.) **(Ha tessék! Feltárolom, világhírvé toszom, monodszolem – ez meg kástolgtat lten! Épp itt az hóje, hogy elkészíjtem megczeszűrési azt a betcs-náta postamadarat...)** Egyébként megkérhetnéd a jó öreg Zolee-t, hogy aggyon má' valami életelejlet magáról és írjon né-ha egy-egy sort a magazinba. **(Zolee legközelebb már csak akkor fog leírást csinálni, ha az 5. gyermeké-nek már nem jut kenyérnéj - pár sort talán azért fogsz tőle látni.)** Az 576 függősgémről már egyszer meg-próbáltam leszokni és áttérni valami cédes lapra, de csak annyit értém el vele, hogy ezressel megcsappant a pénzárcaóm (ugyanis az a fránya kilóbajt úgy ordított utánam, hogy már nem tudtam aludni, lidőreos álmaim voltak miatta így végül mégis megvettem ezt is). **(Ez még mindig jobb függősgé, mint a kokain – az tíz rongya kerül és minden nap szükség van rá.)** A nyűzpéppörrel egyetlenegy gondom van – bár ez nem annyira nagy – mégpedig az, hogy szerintem túl sok benne a kép és ezért rövidke és néme esetben elég száraz-zak az írásaitok **(Ez azért túlzás, hogy "írássaitok", tes-kés néven nevezni azt, aki szárazan ír.)** **(Coruza. Mit nyertem?)** (Aműgy minden szempontból ti vagytok a kirá-lyok). Maradék hű olvasók: Vaskó Attila

Utóirat: ha nem teszel be a csevice, akkor szanatóriumban fogom tölteni a nyári szünetet és kikúrálattom magamal befő-letekl (Ez esetben nem maradok hű olvasók)

**Remélem elégedett vagy, hiszen elsőre bekerültél – ez nem sok embernek sikerül! A szanatóriumtól mindenesetre megmentettek, cserébe maradj az olvasónk!**

Dear CoVboy, 576 Kbyte! Már régóta gondoltam, hogy írok nektek. Még csak pár éve olvasom lapotokat (egészen pontos-an a 95/12 szám óta veszem, azelőtt a haveroktól kértém köl-csön). Több okból is ragadtam Word-öt. Ezeket pontokban írom le. Íme:

1. A CD-vel mi van? Azt ígérted (még régebben), hogy nyár-ra megjelenik. De még valami: ne legyen olyan marha drága (gondolok én itt a 10-12 ezer pénzre)!

**Újra csak azt tudom mondani, CoVboy helyett is, hogy lesz CD. (Helyettesít ne mond, mond inkább, hogy nem lesz. Úgy tojzson tisztán lesz a kép.)** De ez nem egy olyan "Gyere cipő-hamm-bekaplak" téma. **Át kell csámcsogal, hogy mit rakjunk rá, hogy iga-**

zán érdekes legyen, ne pedig egy kezelhetetlen, át-láthatatlan megabyte-massza.

2. A múltkor Csevegőben nem montad meg normálisan azoknak a cégeknek a nemzetiségét. Lehet, hogy a "Pony"-nek fontos lett volna (főleg, ha tényleg fogadtott).

Tanuljátok meg végre, hogy a Tehenészől csak olyat lehet kérdezni, amire azonnal tudja a választ – egyébként nem hajlandó semmi után nézni. Ez ki-sebbs részben a lustaságának, nagyobb részben az elfoglaltságának tudható be. **Én megérem. (Javuló tendenciát tapasztalok onnál a zűdsűllőnől.)**

3. A stábfóval egyetérték. A novellával nem. Mit keres ilyesmi egy "számítástechikai magazin"-ban? Comix Corner se legyen. Ugyanaz mint a novella.

**Stábfót előbb, de inkább utóbb biztosan lesz. A novellát annak idején azért nyomatta a Zolee, mert ő tudvalevőleg "erősen humán" beállítottságú és a kultúrára akart nevelni titek. Egyébként nem ér-tem, miért fáj az a kis olvasnivaló? Ráadásul a szer-zője is baromira bíróske volt rá.**

4. Kéne az újságba egyszer egy olyan poszter tenni amin az van (gyönyörű grafikák közepette) hogy: "576 Kbyte". Lehet, hogy egy kicsit önreklám lenne, de én azért kitenném a többi fölé.

**Ez a poszter nem valószínű, hogy valaha elkészül – egyelőre vannak jobb témáink is. Az önreklámmal viszont nincs baj, hiszen ki reklámozna minket job-ban önmagunknál?**

5. Az újság PC-konzol aránya tökéletes. Nem tudom mit kell ezen nyavalyogni.

**Valószínűleg nem áruíok el titek, ha nyilvánosság-ra hozom, hogy tökéletes PC-konzol arány nem léte-zik. Hiszen ha már 1 oldal Konzol is bekerül az ú-j-ságba, akkor akad néhány kedves, jónevett és fő-leg kultúrárt PC-s, aki egyből toltat ragad és pénz, fáradtságot nem sajnálva feldúlit levelet ír nekünk (és ez visszafelé is igaz). A baj csak az, hogy mi az ilyen leveleket általában egy elegáns modulattal a kukába pöcköljük. Talán az oldalszámelérés segé-tese, talán nem...**

Egy pillanat, ki kell mennem valamiért, mindjárt jövök... Itt is volték. A júniusi 576-ért mentem. Tehát:

6. Szóval a júniusi szanban két PLAYSTATION/PC program is volt (Speedster, Ten pin alley). Abban a fekete sávban sajna nem láttam, hogy mennyi RAM kell, milyen gép...Háát...Így egy ember nem lehet biztos benne, hogy megveszi. Bár igazad van, a dobozán rajta van mindez. De vannak lusta emberek akik inkább rendelnek...

**Ejnye, de kukacoknak tessék lenni...Ha olyan lusta az úr, fel kell emelni a telefont, tárcsázni az 576 Shop számát és megkérdezni, mi az aktuális játék gépiénye. Nehogy már azért ne rendel meg azt a két játékot...!Miert kötekles?**

7. Az Exhumed olvasásakor majd frászt kaptam: "A homok titkai", "Marcos nyilván álarocsóbába készült", "Nevezük tehát Vigilio doktornak". Hogy lehet ilyen baromaróvílmmel egy egyébként jó játék képeit elcsúfítani?!!

**Sokadszor, de utoljára - Vári Zoli tényleg szereti a "Homok titkai"-t, videóra is vette, ezért ott és ak-kor hivatkozik rá, ahol és amikor akar. A Zoli ne-künk szent és sérthetetlen. (Azonkvűl a képaláír-soknak az a főcímké ez esetben én voltam a szerzője. Egy kis meglopi V2-nek...)**

8. Jó ötlet volt a cikklet végére odaírtai a "szerző" nevet. **A szerzők nevel az első számtól kezdve oda vannak írva, kivétel az az eset, amikor a szerző úgy adja le a cikket, hogy nem írja alá (elfelejtji vagy direkt). Honnan kéne a tördelőnek tudni, hogy melyik cikket ki írta? Lehet bátran a tesztelőket szűdni ez ügyben!**

9. Szerintem hülyeség a Cinkelt lapokban olyan kódokat le-közölni, amik már egyszer voltak. Pl.: a Time Commando pá-lyakódjai is kétszer jelentek meg.

**Oké, ez hiba volt, nem készítarkva történt. Elné-zést, bocsánat, legközelebb jobban odafigyelünk...**

10. Még hogy kevés a fight a Csevegőben? A PC-konzol hü-lyeség nem volt elég? Bár szerintem ezen nem lehet olyan jól mulatni.

**Mi kell a népek? Cirkusz és kenyér! A kenyér a magazin, a cirkusz a PC-konzol harc. Ha tudnád, hogy páran milyen levelet írnak, elsírád magad! Most is volt egy srác (ő persze nem a "tinó" kategó-**

riába tartozik), aki azt kifogászolta, hogy nincs elég SZEK a magazinban. Sőt, még új rovatokat is java-solt, persze hasonló témában (mondjuk a hírek hely-lyett legyen Top-less Top-ten...). A végén még az is kiderült, hogy talán egyécs sincsen, ő egyszerűen csak szexet akar, bármí áron. Halálös ipse!

11. Megkérdezném, hogy ha lesz oldalszámnevelés és ár-emelés, az újság mennyibe fog kerülni. Mert mondjuk az első "többoldalú" 576-ért lemegek az újságoshoz (még nem tu-dom, hogy ár-, és oldalszámnevelés volt) 318 pénzcel, aztán a pacák kezéim közé vágja az 576-ot. Már épp fizetni akarok, de ekkor észreveszem, hogy röpke 50 Ft-os áremelés történt, és 368 pénzbe kerül...END. Talán most eleget írtam. Üdvözlettel: Rédey László Budapest

**Az újságnak egyelőre NEM megy fel az ára, talán az idén már nem. De fogadj el egy jótanácsot az öregebbtől: SOHA ne menj vásárolni kiszámolt pénz-zel. Ennek két oka is van. 1-A nagyanyám szerint mindig legyen nálad valamennyi apró, nehogy a kuty-la lepisiljen. 2-Mi van akkor, ha megveszed a lapot (kiszámolt pénzért, úres a zsebed) és hazafelé meg-szólít egy álomszép bombázó csajszi, hogy 20 Ft-ért ott rögton teljesít minden kívánságot?**

Hi CoVboy! Figyusz! Debrecentől írok nektek! A minap olvas-tam a megyei kultuszlapunkban (ugye, milyen kulturált va-gyok?!), hogy egy számtelch magazin CD mellékletében vírus-t találtak! Na, mi szólás??? **(Nem tudom elképzelni, hogy egy országterte terjesztett lap vegye a bátorságot, és direkt vírus-t tegyen a CD-jére (Habár az én képz-eletem elég szegényes...)).** **(Ez a Martin válsza. A vírus egyébként ott volt, attól függetlenül, hogy szándékosan tettek-e oda, vagy sem. Szóhoz sem jutok!)** Azt viszont elképzelhetőnek tartom, hogy időhállyal küszködtek, nem ellenőrizték le mind a 650 MB-ot, valaki hibázott és így került oda a vírus.

Kellemetlen, de elég baj ez nekik, elég rossz rek-lám...**Én inkább azt rőgnám s\*\*\*be, aki az idejét ví-rus-készítéssel tölti (itt olyan vírusok gondolk, melyek komoly kár okoznak.)** **(Nem tudnád nekem megcsigni, hogy mér' zart zart be a debreceni 576 bolt, meg hogy mér' nincs céde melléklet, meg hogy mér' nincs inter-nyelt címelek? Simon Tamás, Debrecen**

**A bolt valószínűleg azért zart be, mert nem ment jól. A CD kérésre a választ fentebb megtalálod. Talán jó hír, hogy nemcsak az lesz Internet-címünk, e-mailünk, homepage-ünk, meg minden ilyen szilikon-cuccunk.**

Csavesz Martini Gondolom nem túl sok levél érkezik a szer-kesztőbe, amit neked címeznek, pláne nem szlovákiából. Ha pedig az elvetemült CoVboy-nak mégse sikerült elorzonia eme irományomat – ugye CoVboy nem teszed? **(Isten örtzz!)** – akkor ez már fél siker. **(Valóban, CoVboy sokkal több levelet kap mint én, de azért néha csurran-csereppen az öreg halnak is valami. Leveled további részét azért nem idézem (mindenesetre köszönöm a jó szavakat), mert biztosan akadna egy olyan ked-ves olvasó, aki egyből küldene egy anyázó íro-mányt, hogy "Miert fúrtad magad Martin, ezt a leve-let tudt magadnak titán? Kérőfelidre megtalálod a választ, ha figyelmesen elolvasad a Csevegőt.)** Meg fog-e jelenni a Hexen 2 vagy a Jedi Knight PSX-es konverziója?

**Mindkettő meg fog jelenni, de az idén már biztosan nem - a Hexen is csak nemrég jött ki.**

Milyen program PSX-re az AIR COMBAT? **Egy felelthető repilőszimulátor-ívővődözös anyag, sajnos túl lassú.**

A DARK FORCES Playstatioos változatát feljavították-e (mint a DESCENT-nél), vagy maradtak a gyengébb PC-s mi-nőségűnél? Tóth Sándor alias GO RIEN

**A DF PSX változata szerintem megegyezik a PC-s verzóval, de én egyáltalán nem találom gyengébb. Bátran megveheted, ha tetszik a stílus. A lap rova-talval kapcsolatban ismét csak azt tudom mondani, hogy dolgozunk a megközelítőleg optimális megold-ás kialakításán (CD, +oldalak, stb...).** Ennyi lett volna a szeptemberi Csevegő, melyben hatalmas tit-kokról rántottam le a leplet, lehet toltat ragadni és véleményezni. Októberben már újra CoVboy válaszol nektek, gondolom kap majd levelet bőven...Adios!

MARTIN



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/  
 Email: Trans/am @ usa.net

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

**SB 16 PnP hangkártya + 25W aktív hangfal csak: 11.200+áfa**  
**15" Packard Bell SVGA digitális monitor 39.200+áfa**

## CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.600,-
33600 Fax Modem External	11.600,-
33600 Fax Modem Internal	13.200,-
Sound Blaster 16 PnP	8.800,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	7.920,-
15" Packard Bell SVGA Monitor	39.200,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 166 Intel CPU	27.600,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-
Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap,	
8MB RAM, 1.44MB FDD, S3 V+VGA, 1.3GB Quantum HDD,	86.900,-
101 gombos klav, Mini torony, CPU cooler Mause	33.600,-
14" Tazung SVGA monitor	

*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 részletezéssel,*

*1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizeszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!*

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

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

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

AZ ALÁBBI ÚJ HELYEKEN IS TALÁLKOZHATSZ AZ 576 KBYTE PC CD-ROM VÁLASZTÉKÁVAL:

## HP Duna Szakáruház

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

## JÁTÉKBOX

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

## SÜBA Bevásárló Központ

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



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.  
 Tel./fax: 347-1534

## Te vagy a mi emberünk

Az 576 KByte felvételre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 129-5303-ás számon.

## 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)

## BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.  
 Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.  
 6K166. VX. 1.44, 1.7GB, 16MB, 14". Ház, 105g. bill. 119900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk. Javítás, tanácsadás.**

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507  
 Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig





# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



## KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,  
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

## Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!  
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!  
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!  
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!  
A megjegyzés rovatba ird be:

“RÉGI SZÁMOK”!

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

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhető az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

**576** KByte



# 576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!  
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

## 576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center,  
Center Court 237  
Tel.: 419-4117  
( A szökőkútnál )



Center Court 237  
Telefon: 419-4117



Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!  
Új címünk: Kisfaludy utca 14.  
További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!