

576

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

KByte

VII. évfolyam, 4. szám, 1996. április

*nuke dukem 3d
terra nova
civilization 2
assault rigs
breathless
rayman*

**ELŐSZÖR
ILYEN FORMÁBAN!**

*Már egy hónap múlva
muzeális értékű lesz ez a szám!*

NAGYOK

VAGYUNK!

*Megújult design
dupla poszter
formabontó ötletek*

**MA MÁR A
HOLNAP IS
TEGNAPI!**

Forradalmi fejlődés a komputeranimációk terén

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. ÁPRILIS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 1999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 1799.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép..... HÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék..... HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD.....6999.-

SATURN játékok:

A játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhatsz.

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD6999.-

PSX játékok:

A játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhatsz.

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1499.-	PSX memória kártya.....	6999.-
GAME BOY tölthető elem.....	1999.-	PSX összekötő kábel.....	7999.-
MD ACTION REPLAY V2.0.....	9999.-	SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR.....	4999.-
MD HI-FI KÁBEL.....	1999.-	SATURN CONTROL PAD - VOYAGER.....	4999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK.....	7999.-	SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....	1999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos).....	2499.-	SATURN NTSC adapter.....	7999.-
MD JOY - SG6 (6 gombos).....	3499.-	SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos).....	2999.-	SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999.-
MD JOY - SPRINT PAD.....	2999.-	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER.....	3999.-
MD SCART KÁBEL.....	1999.-	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999.-
MS JOY - CONTROL PAD.....	1999.-	SNES CONTROL PAD.....	3499.-
NES ACTION REPLAY.....	5999.-	SNES JOY - ACTION PAD.....	2999.-
PSX ARCADE STICK.....	9999.-	SNES JOY - SN6.....	3499.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION.....	4999.-	SNES JOY - SPRINT PAD.....	2999.-
PSX CONTROL PAD - P100.....	5999.-	SNES SCART KÁBEL.....	1999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER.....	5999.-	SUPER GAME BOY.....	9999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....	1999.-		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999.-	PC JOY - FX 2000.....	2999.-
AMIGA MOUSE.....	3999.-	PC JOY - HAWK+.....	2999.-
CD32 JOYPAD.....	3999.-	PC JOY - NAVIGATOR STICK.....	6999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999.-	PC JOY - PC100 CONTROL PAD.....	3999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD.....	2999.-	PC JOY - POWER PAD.....	3999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000.....	2999.-	PC JOY - SPRINT PAD.....	4999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS.....	2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO.....	1999.-	PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2.....	2999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER RCS.....	2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO.....	3999.-	PC JOY - THRUSTMASTER TQS.....	2999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER ..	7999.-
PC JOY - EDGE II.....	2999.-	PC JOY - TORNADO.....	2999.-
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999.-	THRUSTMASTER ACM GAME CARD.....	6999.-

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 PC GAMES 1599.-
 PC FORMAT 1599.-
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE 999.-
 KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
 C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
 TOTAL (NINTENDO) 999.-
 TOTAL PLAYSTATION (PSX) HÍVJ!
 SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-
 PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrégségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
 Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	<p>Aklós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.</p>				

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

ROAD RASH/PSX.....08
 TERRA NOVA/PC.....09
 NUKE DUKEM 3D/PC ..10-11
 RAYMAN/PC12-13
 WING ARMS/SAT.....18
 TOHSHINDEN-S/SAT18
 WORMS/GB21
 SPAWN/SNES22
 SPEED HASTE/PC23
 TRACK ATTACK/PC23
 RISE 2/PC.....24-25
 WATERWORLD/MD.....28
 IZZY'S QUEST/SNES28
 BIG RED RACING/PC29
 PINBALL 3D VCR/PC29
 AGILE WARRIOR/PSX.....32
 WARHAWK/PSX32
 C&C. OPERATIONS/PC ..33
 BREATHLESS/AMIGA ..34-35
 ASSAULT RIGS/PC40
 CAPTAIN QUAZAR/3DO.45
 C. OF SWORD/PC46-47

SPYCRAFT16-17
 CIVILIZATION 238-39
 R. OF MASTER LU42-43

TOY STORY06-07
 COMMODORE SZTORI.....14-15
 DEJTVÉNY/TOPLISTA19
 CINKELT LAPOK.....26-27
 CSEVEGŐ30-31
 WING C. NOVELLA.....36-37
 COMIX CORNER.....41
 TI AKARTÁTOK!.....48

AGILE WARRIOR / PSX
 ASSAULT RIGS / PC
 BIG RED RACING / PC
 BREATHLESS / AMIGA
 C&C COVERT OPERATIONS / PC
 CAPTAIN QUAZAR / 3DO
 CHRONICLES OF THE SWORD / PC
 CIVILIZATION / PC
 IZZY'S QUEST / SNES
 NUKE DUKEM 3D / PC
 PINBALL 3D VCR / PC
 RAYMAN / PC
 RIDDLE OF MASTER LU / PC
 RISE 2 / PC
 ROAD RASH / PSX
 SPAWN / SNES
 SPEED HASTE / PC
 SPYCRAFT / PC
 TERRA NOVA / PC
 TOH SHIN DEN 5 / SATURN
 TRACK ATTACK / PC
 WARHAWK / PSX
 WATERWORLD / MD
 WING ARMS / SATURN

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 4



MEGDÖBBENTŐ

Ilyet még nem pipált a világ. Színes, szélesvásznú hatalomátvitel az animációs filmek terén. Sőt, lehet, hogy a 16-bites konzolok is utolsó vezérüké köszönhetik benne?!

TOY STORY6-7



MEGRÁZÓ

Ki gondolta volna, hogy a "robotok még egyszer lábra tudnak állni a átélt szegény után. Megrázták magukat és... És nagyon ígéretes visszatérésük!

RISE 2 24-25

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/4-66-22)
 Felelős vezető: Grasselly István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili-Zoltán
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
 Terjeszti a Híker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pf.: 132.

TRÓNBITORLÓ!

Elfelejtethjük a Doomot, a Hereticet és a Hexent. Mindet kenterbe veri az új császár.

NUKE DUKEM 3D...10-11



SOKKOLÓ!

Az Amiga magához térni látszik a tetszalotti állapotból. Lápadozásának egyik mintapéldánya a Doom-hullámon szörfözik. Egész jól mozog a szepen!

BREATHLESS
34-35



AKTUÁLIS

Nagy nap ez a mai! Több hónapos előkészítés után napvilágot látott a megújult arculatú 576 Kbyte, amelynek legfurcsább különlegessége az, hogy szinte alig változott. Sokat töprengtünk újságíró kollégáimmal, hogy miben lehetne még színvonalasabbá tenni a lapot, de száz szónak is egy a vége: arra a megállapításra jutottunk, hogy már csak finomításra szorult az újság, az alapkonceptiója és designja megállná bárhol a világon a helyét. Eppen ezért elhatároztuk, hogy apró extrákkal, vizuális tuningokkal és néhány reformlépéssel kavargatjuk fel a szelet magunk körül, de az alapkiszereeltség (látványos tervezés, maximális képi információ, a játékok stílusához passzoló hol laza, hol feszes szövegek) változatlanul maradnak. Mint a 48. oldalon olvasható "Ti akartátok..." cikkből is kitűnik, ez a lépés valójában a Ti véleményeitek hatására történt.

Néhány szóban azért összefoglalnám a legfőbb változtatásokat: 10%-kal megnagyobbodott az újság felülete (tegyétek egymás mellé az előző és a mostani számot: látható, hogy 1-2 centi milyen sokat számít). Ahol ezt a szöveget olvassátok, azaz a Tartalom jócskán átalakult: figyelemfelkeltő, csábító és kedvesindító. A belső oldalakon mostantól békés egymás mellett élésben megvanak a konzolos és számítógépes játékok, nincsenek külön rovatokba beosztva a játékgépekre megjelent anyagok. Így talán szűkül a két tábor közötti szakadék... Ezentúl fontos információkat hordoznak a felülre helyezett paginák (oldalszámjelzések): az adott oldalon található játék neve, a cikk stílusa és a tesztelt géptípus olvasható itt. Erős olvasói nyomásra bevezettük (jogos kérelmet teljesítve ezzel) a valamennyi elemzett játék (mind konzolra, mind komputerre történő) értékelését. Kétféle értékelőt készítettünk: a nagyalakú pontos képet ad a játék legfőbb tulajdonságairól, géptípusáról, hardware-igényéről, a kisebb pedig egy summás összehatás-értékelést tartalmaz. Így már mindenki a cikk olvasása előtt láthatja, hogy milyen újságírói hangulatra számíthat. Megszűnt az Érkezési Oldal, helyette viszont sokkal látványosabban írunk az adott hónap valamennyi újdonságáról. Új rovattal is jelentkezünk: a Comix Corner a hazánkban most beinduló örületről, a képregénylázról tudósít minden hónapban. Ja, és majd elfelejtettem: a két duplaoldalas poszterhez mit szoltok? Nem rossz, mi? Terveink között szerepel továbbá a Hírek és a hirdetési oldalak megreformálása, illetve a régi jó rovatok, mint a Hónap dumája és bukása visszacsempézése az újságba. Majd a következő számban, az ECTS után.

Következő számban
május 18-án
jelenik meg.

Azt már láthattuk, milyen hatalmas sikeret könyvelhetett el a világ első teljes mértékben komputer-generált mozifilmje, most azonban nézzük, milyen lett a film alapján készült, szintén Toy Story névre keresztelt játék. Amikor a produkcióról az első előzetes fotókat megpillantottam, azt gondoltam, csak egy újabb, Saturnra készült Clockwork Knight-féle platformjátékkal lesz dolgunk. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, amikor ráébredtem, hogy azok a bizonyos képek nem Saturnról és nem is Playstationról, hanem MegaDrive-ról, és Super Nintendoról készültek.

JÁTÉK A JÁTÉKOKRÓL

A játék grafikája egyszerűen döbbetenes, tényleg, mintha 32 bites géppel játszanánk, leginkább a már említett Clockwork Knightra hasonlít, tehát a háttérken szinte minden térbelinek tűnik. A vizuális gyönyör minden bizonnyal annak is köszönhető, hogy a játék készítéséhez jelentős segítséget nyújtott a filmért felelős Pixar, kész 3D-s animációkat vittek át a konzolos kártyákba. Ennek következtében maga a játék is szinte ugyanúgy néz ki, mint a film, hasonló effektusokat 16 bites gépen még nem sűrűn tapasztalhattunk. Már eleve a saját figuránk is jól megteremtett, ám ott van például Sid kutyája, aki szinte a fél képernyőt betölti, s mindemellett persze az animáció sem semmi.

A játék eseményei szorosan követik a film cselekményszálát, tehát

kemény kihívásokat, nem fog csalódni. Hihetetlen, mit sikerült a 32 Mbit-es kártyába zsúfolni.

NEMNY ÉRDEKES RÉSZLET

A pályák nagy része persze a hagyományos oldalra scrollozódszerű platformjátékok sémájára épül: haladnunk kell, ugnálnunk, és Woody hangjának felhúzószinórjával ostoroznunk. Ettől függetlenül ezek a részek sem mondhatók egyhangúnak, többek között lovagolhatunk majd Rexszel, a dinoszauruszra, majd később még gördeszkázhatunk is, stb. Am nem csak ilyen szintek vannak, hanem már rogtán az ötödik pályán egy izometrikus, félig felülnézetből látható, Micro Machines-szerű részre jutunk, oda, ahol a rádiós autót irányítva Buzzt kéne belökni az asztal mögé, ami aztán olyan rosszul sült el. Még érdekesebb azonban az a rész, ahol hőseink bemásztak a karos gépek-kihalászos automata belsejébe. Itt ugyanis egy Doom stílusú pályára kerülünk, ahol az ürlény figurákat kell megmentenünk. Ilyen jól kivitelezett 3D-s pályával MegaDrive-on még nemigen találkozhattunk semmilyen más játékban. Aztán ott van a történet vége felé még egy 3D-s rész, a

A JÁTÉK!

Woody és Buzz elzinte haldís ellenségek, a végén pedig majd együtt örülnek a nagy hazatérésnek. Összesen 18 teljesen egyedi pályán kell Woody-t, a rongy-cowboyt irányítva végigszenvedni magunkat, s itt a szenvedés ezúttal a legkötelesebb szó. Az akció borzasztóan nehéz, ráadásul a pályakódokat és a continue opciót egyszerűen kifelejtették a játékból. Ez tehát a program egyetlen szépséghibája, hiszen így pont az elsődlegesen megcélzott fiatalabb korosztály számára lett élvezhetetlen a játék. Aki azonban kedveli a

Day-toy-nó című szint, ahol hőseink a rádiós kocsit tetején száguldanak egészen Andy házáig.

A játék tehát attól eltekintve, hogy egy kissé nehéz, minden tekintetben csúcs, meglehet, hogy ez lesz a 16 bites gépek legnagyobb eredménydemonstrációja, ennél látványosabbat ugyanis már nehezen lehetne alkotni. Azt hiszem, a végző következtetést már nélkülöm is mindenki levonta: ezt a játékot egyszerűen bármely beszerezni!

A rádiós kocsival Buzzt kéne az asztal mögé löknünk.



TOY STORY



Buzzt elragadta a végzete



A karos gép belsejében elveszett ürlények után kell kutatnunk.



Roller Bob segít Sid kutyája, Scud elől egérutat nyerni.



Woodyt rémálom gyöttrik, álmában egy áriás Buzz támad rá.

Y RY

A játék ismertetése után lessunk be a kulisszák mögé, hogy lássuk, mekkora munka húzódik meg egy ilyen kaliberű alkotás mögött. Az animátorok legnagyobb feladata az volt, hogy a "szereplőknek" személyiséget, hangulatokat adjanak, gondolkodó figurákat hozzanak létre, akik minden reakciója, mozdulata úgy hat, mintha a figura tudatosan cselekedne. Ehhez az ószi marionettbabák irányítását vették alapul, animációs változókra bontva a karak-

hanem a háttereken is. Külön szakemberek feladata volt a megtervezett helyszínek elcsúfítása, bekoszolás, összekarcolása, leontása. Ennek legjobb példája a szadista Sid asztala. A szereplők által használt tárgyak, sőt maguk a szereplők sem úgy néztek ki, mint aki épp most jött le a futószalagról, gondoljunk csak Woody égési sérüléseire, vagy Buzz leszedett matricája alatti rogzasztóra. A legeslegnehezebb feladat azonban nem ezekkel volt kapcsolatos, hanem az élőlények, valamint azok ruházatának ábrázolása, mivel a számítógép köztudottan legjobban a síma felületű, fémesen csillogó tárgyakat tudja megjeleníteni, a gyűrődő anyagokat nem igazán szereti, hát még a haját, bőrt és egyéb szer- ves anyagokat.

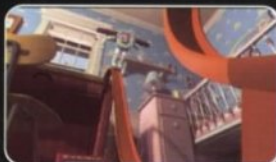
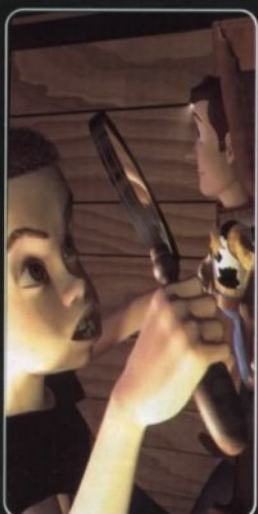
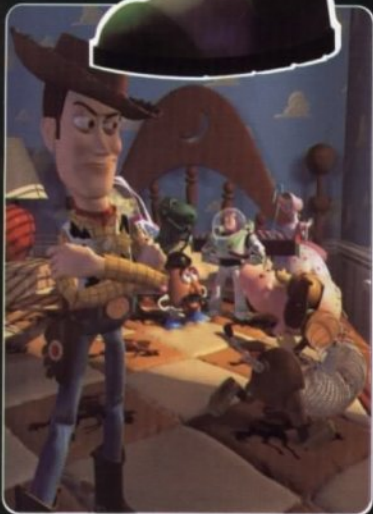
Minden egyes filmkocka tíz alkotói fázis eredménye. A rajzvázlat (storyboard) elkészítése után következett a szerkesztés, a látványtervezés, a modellezés, a keptükör-készítés (layout), az animáció, a felületek kialakítása (shading), a megvilágítás, a képszamítás és az összeállítás (rendering), végül a filmszalagra irás. Mindegyik kockát ellenőrizték, és ha minden a helyén volt, csak akkor léptek tovább a következő fázisra. Minden tárgyat, szereplőt külön modelleztek, teljes részletességgel, mely összesen nagyjából 2000 darabot jelentett. A felhasznált színárnyalatokról annyit, hogy ha mindegyiket színes ceruzával kellett volna generálni, akkor a ceruzák össz súlya 5000 tonna lett volna, és három háztömbnyi tolltartóban férték volna csak el. Nem csoda hát, hogy a napi 24 órán át dolgozó Sun gépek 808.000 óra alatt renderelték a teljes film anyagát.

A teljes film 110.064 képkockából áll, hetente maximum 3,5 percnyi anyag készült el. Woody programja 53000 sorból áll, csak a száját 58 változóval írták le. Buzz testének felületre 189 textúramintából áll, amelyek mind különböző felületmintát ("tapétát") jelentenek (a kopásokhoz, piszkalódáshoz további 450 mintát használtak fel). Összesen 1300 olyan "shadert" írtak, melyek szerepe a különböző anyagok felületek fényvisszereflektálási- és visszaverési, érzésségi jellemzőjének szimulálása. A kész renderelt képek tarolásához 500 Gigabyte hely szükséges, míg ha ehhez hozzávesszük az összes többi adatot is, hamar összejön az egy terabite. Képkockánként 45 perctől 20 óraig tartott a teljes grafikai megjelenítés, nem csoda hát, ha a Pixar cég 118 számítót használt, napi 24 órában.

A FILM!

terek testét, arcát, amelyeket úgy mozgattak, mint a bábas a marionettet. Természetesen a babáknál sokkal több ilyen "zsinórt", vagyis animációs változót kellett használniuk az animátoroknak, mivel a karaktereknek igen finom mozgásokat, arcjáratokat kell tudniuk végezni. Még nagyobb kihívást jelentett a zöld kis műanyagatonák életre keltése, mivel az animátoroknak abnormális mozgásokat kellett létrehozni: a katonák ugyanis kis alapon állnak, melytől kicsit természetben, "csipből" lépkednek. A problémát igen egyszerűen oldották meg: deszkalapra szögelték egy pár tornacipőt, és minden egyes animátornak fel-alá kellett vonszolnia magát a stúdióban, a többiek figyelő szemmel előtt. Ha már a katonáknál tartunk, érdemes kitérni egy apró részletre: észrevettedék, hogy a katonák fején és testén azok a kis hibák is láthatók, melyek a fröccsöntés utáni pontatlan levágásból erednek? Fantasztikus.

A részletek az élethűség nem csak a figurákon figyelhető meg,



ROAD RASH

A SZELIDÍTETLEN MOTOROSOK

A hajdani Amiga és a MegaDrive tulajdonosoknak még egészen más fogalmuk volt a Road Rashnek ne-

vezett játékról, csak egy motoros anyag volt a sok közül. Aztán alig több mint másfél évvel ezelőtt megjelent a 300 verzió, s onnantól fogva a Road Rash lett a motoros játékok koronázatlan királya. A játékot olyanynyira átgyúrták, hogy az addig létező egyéb verziókkal szinte csak a címe volt azonos.



Na most végünk!

alisztikusnak mondható pályákon megelőzve a többi 14 versenyzőt elsőként célba érni. A nehézség csupán ott kezdődött, hogy a versenypályaként szolgáló kőzeteken nem csak a civil kocsik és a gyalogosok okoztak nehézséget, hanem az ellenfeleink kezéből felénk meglendülő láncok és botok, valamint az utánunk akaszadó rendőrök is. A játékban összesen ötféle pályán - köztük városi, sivatagos és hasonló terepeken - kellett



Tévedés ne essék: a kezek nem egymás üdvözlésére lendülnek.

A KÖZUTAK RÉMEI

Az egész dolog egy káprázatos - igazi motoros kaszkadőrökkel felvett - full-motion video introval indult, amit aztán a játék közben még több ilyen jelenet követett, majd miután kigyonyorkodtunk magunkat a szenzációs karikatúrákon a töltés alatt, egy igazi vadmotoros bőrébe bújhattunk. A feladat végül is egyszerű volt: a szinte már fotore-



Ezt nevezik szorult helyzetnek.

100

A gyalogosok nem sok vizet zavarnak, jókat ugrathatunk rajtuk.

Közélről előzve az ellenfeleinket könnyedén odasuhinthatunk nekik.



lek pedig egyre keményebbek. Ha Big Game módban indultunk, a futamokon nyert pázünkért egyre specibb, egyre gyorsabb gepüket is vehetünk, amik nélkül a későbbi szinteken már nem is nagyon boldogulhattunk.

A játék akkoriban a legjobbnak számított 3D0-n, s hogy mennyire meghaladta a korát, mi sem bizonyítja jobban, hogy a PlayStation verzió egy az egyben a 3D0 verzió átkonvertálása. Minden maradt -

szerecsére - a régi, csupán a grafika gyorsabb egy hájszállal, és ami a PlayStation egyik erőssége, a video jelenetek lettek szinte már TV minőségűek. Ez utóbbiak egyébként eszméletlenül betaláltak, mindegyik tulajdonképpen egy-egy vicces poén. Némelyik jelenetet még tizedik, huszadik megtekintésre sem tudtam megenni, az egyik kedvencem például amikor elkap a zsaru, és mivel aznap - a hozzánk hasonlóknak köszönhetően - már eredményesen dolgozott, nekünk már csak a csomagtartóban maradt hely. A tipikus amerikai zsarukhoz ráadásul tökéletesen lettek kiválasztva a pofák, de mondjuk a győzelmeinket ünneplő szomben is akad egy-két nem semmi arc.

KEMÉNY FICKÓKNAK KEMÉNY ZENE DUKAL

A Road Rash nem csupán az akció lényege miatt nyerte el az egyik legvadabb játék címet, hanem az egyedül hangulata miatt is, amit nem utolsó sorban a remek zenék biztosítanak. Az EOA ennek érdekében

az A&M Recordsszal egyesítette erejét, minek eredményeként a játék közben Soundgarden, Therapy?, Swervedriver számokat hallhatunk, hogy csak a leghíresebb bandákat említsük az előadók közül. Igazi csemege, hogy még egy egész videoklipet is találhatunk a CD-n - igaz 3D0-n kettő is volt.

Azt nem állítom, hogy PlayStationre nem jelentek már meg szebb, látványosabb játékok, ám egy biztos, hogy olyan remek hangulatú és roppant élvezetes játék, mint a Road Rash, még kevés létezik ezen a gépen. Én legalábbis ha például kocsikázni akarok a Need for Speedet veszem elő, ha viszont motorozni szóttyan kedvem, még mindig a Road Rash az, ami a legjobban le tud kötni.

road rash
Kiadja:
EOA

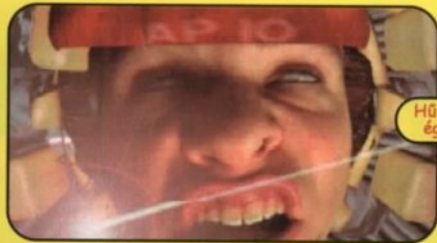


LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNÁG

A játék egy az egyben a 3D0 verzió mása, de hát a tökéletesen minek is kéne javítani?

89%

A Looking Glass Technologies a szó szoros értelmében egy egészen új világot teremtett. Olyan 3D-s grafikai megoldásokat alkalmaztak, mint eddig sehol máshol. A tág példátlan módon a legtávolabbi hegyektől kezdve teljes mértékben renderelt, tökéletesen árnyékolt, ráadásul nincsenek a semmiből előtűnő hegysek és dombok, egészen távolra is elláthatunk, sőt a sisakunkba beépített távcső segítségével rá is zoomolhatunk a terepre.



Hő de égöl!



A történelem ismétli önmagát: harc az Új Világ függetlenségéért.

terra nova

A csodálatos terephez ráadásul extra grafikai effektusokat is felvontattak, ezek közé tartozik a változó fény- és árnyékhatások, a különböző időjárás tényezők,

A CENTAURI NAPRENDSZER VÉDELMEBEN

A történet a XXIV. században játszódik, ám az előzmények



A fák is ki vannak téve a csata veszélyeinek.



Megérkezett a komphajó, beszállás!



Az eső áztatta völgybe a várt konvoj megérkezett.

mint például a szakadó eső, valamint a vízfelületeken tapasztalható tökéletes visszafelé tükröződések. Egy tökéletes virtuális világba cseppenünk, aminek az élethűségét tovább fokozza a 100%-os mozgásváltoztatásunk, magyarul ugrolhatunk, forgathatjuk a fejünket, stb...

régebbre, 150 évvel korábban nyúlunk vissza. Akkoriban történt ugyanis, hogy a Földön egy totalitárius rendszer jött létre, s ennek a Hegemóniának elkeresztelt kormányának

Hegemónia biztosít hajókat a lázadóknak, eszerint azok elhagyják a Naprendszerét. Így került sor a Centauri naprendszer kolonizálására. Az új telepések 12 nagy klánba tömörültek, mindegyik saját kultúrával, szokásokkal. Egy ideig mindegyik klánnak különálló katonái erje volt a rend fenntartására, de ahogy fejlődött a gazdaság és a kereskedelem, úgy nőtt a bázis is. A hihetetlen mértékű oltott kalózkodás miatt úgy döntöttek, hogy egyesítetik az erejüket, és létrehozták az elit harcsokból álló Strike Force Centaurit.

AZ AKCIÓN

Nekünk Nikola ap 10, egy újonc szakaszparancsnok megszemélyesítése lesz a feladatunk Eleinte "csupán" kalózkolással kell felvennünk a harcot, ám később már a Hegemónia erővel is. Feladatainkhoz nélkülözhetetlen eszközünk a Powered Battle Armour rövidítve PBA (a páncélzatunk), amely azon kívül, hogy megvédi minket, hasznos fegyvereket

mozog-nak a terepen más játékoktól eltérően sokkal többféle parancsokat adhatunk nekik, akár mindegyiknek külön-külön is. Az intelligens mozgás pedig ezúttal nem üres frázis, ha például visszavonulást "fújunk", embereink nem csak felkapják a nyúlópöt, hanem megfontoltan hátrálnak, a kellő időben megadaporkolva az ellenségnek vonulnak vissza. A különböző figuráknak ráadásul teljesen különböző tulajdonságai vannak, tehát még ez is változatosságot visz a játékba.

A 37 kuldetes poptant sokszínű, nincs két azonos, van ahol például csak a felderítés, az észrevétel maradás a cél. Negyfele planetán fordulhatunk meg, mindegyiken különböző terep, időjárás és gravitációs viszonyokkal. A hanghatások szintén telitalálatnak mondhatók, a 0-Soundnak köszönhetően ezek is a 3D-s hatást fokozzák.



Ezen a monitoron kommunikálhatunk a társainkkal, itt adhatjuk nekik a parancsainkat, valamint itt hívhatjuk a küldetés befejezésével a komphajót.

Ezen a tórképen láthatjuk megjelölve a küldetés fontos pontjait, a helyzetünket, s a közelünkben felbukkanó ellenségek katonák helyzetét is. Útjelzőpontot mi magunk is kijelölhetünk rajta, s ha akarjuk az egészet teljes képernyőre is kinagyíthatjuk.

Itt állíthatjuk be, hogy melyik fegyvert használjuk, győződhetünk meg páncélzatunk egységeinek állapotáról, illetve az adott küldetéshez ajánlott extra felszereléseinket használhatjuk.



Az ifjú parancsnok ismerkedik a társaival.

terra nova

Kiadja: Virgin

90%

Duke Nukem, a Schwarzenegger típusú, állig felfegyverzett akcióhős bizonyára sokaknak régi ismerős, hiszen főszereplésével már megjelent néhány nagysikerű platformjáték. Most azonban - sok más hőshöz hasonlóan - Duke is a harmadik dimenzió meghódításába fogott.

Duke a vérben focsog.



Duke miután legutóbbi kalandja alkalmával ismét megmentette a világot a gonosz földönkívüli hordáktól, hazafelé vette az útját ürrepiülőjével. "Már csak egy jó nőre és egy üveg whiskyre lenne szükségem..." - gondolta magában, ám abban a pillanatban egy robbanás szakította fel a hajója testét. Sziréna harsant fel, mindenütt figyelmeztető piros lámpák gyulladtak ki, a monitorokon csak hangyázás futott. Duke megragadta a rádiót, s beleszólt: "Hé, hall engem valaki? Van egy kis probl..." - ám ekkor a Földről egy másik üzenet szakította félbe - "Mayday! Mayday! Los Angeles megtámadták! Mindenütt idegen lények nyüzsgenek, a rendőrséget gyilkos disznókká változtatták. Van valaki az éterben?! Segítségre van szük-

Az első epizód nagyfőnöke cseppet sem puhány fickó.



ségünk..." - majd az üzenet megszakadt.

"Nagyszerül!" - morogta magában Duke, miközben tehetetlenül pörgő gépevel sikerült egy felhőkarcolót elkerülnie - "Mi lehet a gondjuk ezeknek az idegeneknek, hogy állandóan a Földet támadják? Vajon még hány idegen faj hátsóját kell szétrúgnom?" - majd öklével rácsapott a katapultálás gombjára.

duke n

HÓDÍTÓ IDEGENEK
LOS ANGELES BELVÁROSÁBAN!



EGY KIS TÖRTÉNELEM

Szintén az öreg motoros PC-sek bizonyára emlékeznek egy másik névre, azaz címre, a Wolfenstein 3D-re. Ez volt az a játék, amelyben elsőként 3D-s, texture mapped fo-

Sajnos játszadózásra nincs idő, de azért érdemes megpróbálni.



grafikáról. A Doom óta rengeteg hasonszörű, inkább csak klónnak mondható utánzat jelent meg - biztosan az egy-két kivételnek - és most elérkezett 1996, s nagyon úgy érzem, hogy ismét névváltoztatás következik. Ezentúl már csak Duke Nukem generációról fogunk beszélni.

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A 3D Realms a Duke Nukem 3D-vel új korszakot nyitott a 3D-s akciójátékok történelmében. Az utóbbi idők Doom-klón dömpingjéből - a megszállottakon kívül - valószínűleg



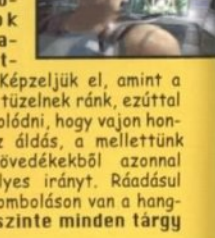
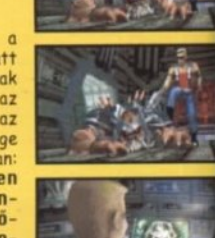
A tenger alatt újabb jöképu lényekkel kell megküzdenünk.

egy ürdállomásra is feljutunk. A hangzatos pályanevek nem csak eltérő színű háttérlelmeket takarnak, hanem egyrészen fogalmazva az utcának utca kinézete van, az ürdállomásnak pedig ürdállomás formája.

Tehát már a háttérrel is valóságosnak érezhetjük az akciót, pedig az igazi csemege még hátra van: a terepen szinte minden szétlőhető, a golyónyomok még a falakon is ottmaradnak. Képzeld el, amint a hátunk mögül tüzelnek ránk, ezúttal nem kell forgolódni, hogy vajon honnan jöhet az áldás, a mellettünk becsapódó lövedékekből azonnal tudjuk a helyes irányt. Róadásul nem csak a romboláson van a hangsúly, hanem szinte minden tárgy

már mindenkinek elege lett, mind-egyik egy kaptafára készült, egyben sem volt semilyen újítás. Ezzel szemben a Duke Nukem 3D minden képzeletet felülmúl.

Kezdődik ott, hogy ezúttal nem unalmas folyosókon kell mászkálnunk, hanem Los Angeles városában, az utcán, majd később a Holdra és



duke nukem 3d

"Ma sz. tál utoljára!"



Biliárdozhatunk is egyet, bár egyedül unalmas.



No hova is raktam az 50-es érmeimet?

használható valamire. A szemetekből például löszert rugdoshatunk ki, a tüzcsapokat tönkre téve pedig vizet kortyolhatunk, amivel az energiánk növelhető. A pissoirokat ráadásul duplán is hasznosíthatjuk, egyrészt könnyíthetünk magunkon, majd szétrúgva őket - ha van hozzá gusztusunk - az öblítővízből is ihatunk. Egyszerűen szinte mindennek van valami jelentősége, ha más nem, csak egy jópofa poén, mint például a sztriptíztáncosnők, akik

megmutatják a bájait egy zöldhasúért.

A Doom egyik legnagyobb vonzereje a véresség volt, azonban immár ebben a tekintetben is alulmaradt. Duke ugyanis nem "csupán" kiontja ellenfelei belsősegeit, hanem például belerugdos egy-egy vonagló tetembe, a gránátjaival cefatokra szaggatja az idegeket, az egyik helyen egy kicsinyítő gépnél meg nemes egyszerűséggel szétappossa őket. A szétlőtt ellenfelek vére felkenődik a falakra, s ott még egy darabig folyik lefelé, a vértócsák pedig ottmaradnak a földön. De ami még en-

nél is fantasztikusabb: hogy belegyalogolunk ezekben a töcsákba, véres surranónyomokat hagyhatunk magunk után.

Nem szóltam még a hangokról, pedig azok is eszméletlenül eltaláltak. A malacok sztereóban rőfögnek, tehát mindig tudjuk, merre keressük őket, a fegyvereink dörrenése, a robbanások hangjai pedig szintén remekbe szabottak. A mellézközök tökéletesek, még ha bekötnénk a szemünket, akkor is tudnánk, hogy épp egy zárt helyen, vagy a szabadban tartózkodunk. A hab a tortán Duke roppant jól eltalált hangja, amivel különböző kommentárokat fűz az akcióhoz. Ha például nem csinálnak semmit, megkérdezi: "Mire vársz? Karácsonyra?". Vagy ha

például gránáttal pörkölünk oda egy földönkívülinek, jókedvűen kommentálja: "Ha Hal Micsoda rendetlen-ség!". Ezek azok a poérok, amiktől a játék - minden agresszivitása és brutalitása ellenére - az eddigi leghumorosabb és a legélvezetesebb akciójáték.

AZ ÖNMAGUKÉRT BESZÉLŐ TÉNYEK

Persze még számtalan poént, humoros részt sorolhatnánk fel, ám követekezzenek a mindenkit meggyőző technikai adatok. A következő dolgok

Nacsak: egy pórul járt Doom katona.



A tengeralattjáróba is bemászhatunk, sőt a periszkópjával még körbe is pisloghatunk.



ÍME A NEM TELJES FEGYVER ARZENÁL



Ha nincs jobb fegyver, Duke a sarcija talpával kompromittálja orra a háttá idegeket. Ennek a fegyvernek az egyetlen előnye: sosem fogy ki belőle a municia.



A géppuska kegyetlen munkát végez: nagy szárással iszonyú gyorsan tüzel, ezért akit eltalálunk vele, nem menekül, míg ronggyá nem látjuk. Ugyanezen tulajdonsága miatt azonban sajnos hamar kifogy belőle a municia.



Ez az automata pisztoly Duke alapfegyvere. Nem túl hatásos eszköz, csak 12 töltény fér egy tárcsere, ráadásul a tárcsere egy kissé hosszadalmas.



Az RPG rövidítés a "rakéta hajtotta gránát" elnevezést takarja. Ezzel a gránátvetővel a megrepedt falakat kiröghathatjuk egy-egy ellenfél pedig - persze kivéve a főellenfőket - egyetlen gránáttal likvidálható.



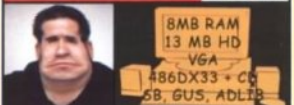
A sörösés puská a Doom óta mindenkinek a kedvence. Egyszerűen szaggatja az ellenfeleket, bár a kemény kőfalú rendőr malacoknak még ebből is minimum két lövés kell.



A csőbomba roppant hatásos, ha nehezen belátható teret akarunk megtisztítani. Minél tovább nyomjuk a tüzet, annál tovább hajtjuk, majd a detonációval robbanthatjuk. Egyszerre több bombát is elszórhatunk, ha miután eldobtuk már egyet, a 6-os gombot amint lenyomjuk. Ha esetleg egyet rossz helyre dobunk újra felvehetjük.

a teljes változatra vonatkoznak: választható SVGA mód, külső nézei, modemes és hálózati 8 játékos üzemmód, víz alatti részek, abszolút szabad mozgás (szinte minden elképzelhető mozdulatot végre tudunk hajtani), használható járművek, 9 különböző fegyver (a surranókat is beleszámítva), tökéletesen "működő" tükrök, realizisztikus fényeffektek, négyféle nehézségi szint, a legnehezebb szinten újra-éledő ellenségekkel. Mit lehetne még mindezekhez hozzátenni? Ennél a játéknál már tényleg csak a valóság az, ami valóságosabb.

duke nukem 3d Kijadja: US Gold



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Uj etalon a 3D-s akció-játékok történelmében.
A Doomnak befellegzett.

98%

Lehet, hogy kissé elhamarkodott kijelentést tettem, mikor azt találtam mondani, hogy platformjáték téren az Earthworm Jim minden bizonnyal elviszi idén a pálmát, ugyanis a UBI SOFT által most megjelentetett Rayman minden szempontból eléri az EIJJ által magasra helyezett mércét, sőt! Egyedül talán a sztori rezgeti meg a léceket, de minden más kárpótolt a gyengécske alaptörténetért: a lábszár nélküli kreatúra (nevezzük Raymannek) harcra száll Mr Darkkal, aki elrabolta a cuki Electroonokat és fogságban tartja őket. Rayman feladata, hogy minden szinten megelje a kretrecükben raboskodó csöppségeket és kiszabadítsa őket egy-egy jólirányított ökölcsofással. Mivel végtagjait csak a gondolat tartja össze testével, ezért nagyon mozgékony, fürge lény, csak fegyverzete elég korlátozott: egy darab pörgő ököl, amit a tűzgömböt hosszabb-rövidebb ideig folyamatosan nyomva tartva tudunk még pörölyebbé és nagyobb hatásúgarúvá tenni.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Minden egyes szinten 6 helyen található kretrecék, de nem ritkán olyan helyeken, amelyek nem érhetőek el azonnal. Leginkább

valamilyen később felvett vagy megszerzett tárgy illetve tudás kell az elmaradt börtöncellák kinyitására, így oda-vissza kell kacsáznunk a még fel nem derített és a már bejárt helyszínek között. Minden szintet annyiszor kell felkeresnünk, hogy a térképen a helyet jelző ikon egy mosolygós gömböccé váljon. Mondanom sem kell, hogy visszatérve az előző helyszínekre az ellenfelek újra-termelődnek és nem hagynak nyugtot nekünk. Sajna a felvehető extrák és plusz életek nem bújnak ki ismét a földből, ha újra felkeresük a lelőhelyüket (mint ahogy az a Super Marios konzolsorozatban megszokott volt).

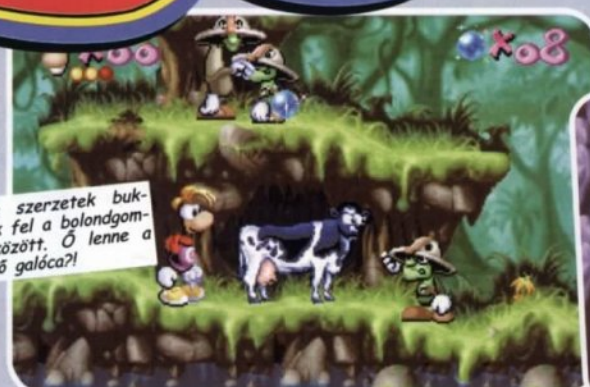
Lássuk, kikkel állunk szemben. Példának okáért itt van a Vad Őr, aki húsklopfoló-

kat lő ki mordályából és legtöbbször egy-egy cellát őriz, avagy a gonosz-gömböccök, akik piranhákká válva cafatokra szagghatják nadrágszárunkat, illetve a tühegyes ceruzák, az éles hangvillák, a bökös sziklaszilánkok és még sorolhatnám. Nem kell persze elkeseredni, vannak segítők is: a Jó-

Vidámságra semmi ok, egy rosszul kivitelezett ugrás, és elnyel bennünket az ár víz.

Zümi hamar rájön, hogy nem érdemes Raymannel kikezdenie. Inkább összehaverkodnak.

Tücsi hamarosan megismerkedik öklünkkel. Megriádt ábrázata jelzi érzéseit.



Furcsa szerzetek bukkannak fel a bollandombák között. Ő lenne a légyölő galóca?!



MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

Ilyen változatos játékménetet régen nem pipáltam. A 60 (igen, hatvan) szint teljesen elüt egymás-

tól, s bár néhány szereplő fel-feltűnik ismét a színen, mindenhol új és egyre nehezebb kihívásokba botlunk. Példákkal alátámasztva: Zeneföldjén alig van olyan sík terület, amelyik nem





s z ú r,
nem omlik,
nem esik
a fejünk-
re. Ha el-
indulunk
vala-
merre,

csőtül jönnek az akadályok, s tizedmásodperces bontásban be kell tanulnunk minden mozdulatot, ha tovább akarunk jutni. A köember örízte koromsötét barlangban csak egy apró kör területét látjuk be magunk körül, és a világitó

Csomórol csomó-
ra ugrálva kell
kerülgatnünk a
sziklaszilánkokat.
Szemét nehéz.

boxkesztyűnket elhajtítva vagyunk kénytelenek felderíteni a terepet - de mivel lefelé nem tudjuk eldobni, ezért gyakorta a megérzéseinkre kell hagyatkoznunk (és előre fel kell tankolnunk plusz életekkel).

Mint már említettem, az egyes pályák utakkal vannak a köcsükkötve, így a játékok nem a megszokott "pálya végén egy nagy szörny vár, mielőbb történt feledve már"-stí-

lusú, hanem ha valahol elakadunk, nyugodtan visszamehetünk 2-3 szintet is, hátha valamit nem vettünk

Rayman felett Damocles kar(d)ja száll el éppen. Damocles szerepében Miszter Vad Ór.



észre, és itt jól jönne. Ez az ide-oda császalkás a kiszabható pamacsok miatt is "kötelező tartozék", hiszen gyakorta 1-2 szinttel odébb kapunk olyan fegyvert vagy képességet, ami ahhoz kell, hogy a korábbi pályákon elérjük kis pártfogoltjaink ketrezeit. Menteni persze csak azután tudunk,



A Lehetetlen Küldetés: csupán egy apró kör pislákol körülöttünk, semmi mást nem látunk a terepből...

Baloldalon alul egy plusz élet virít. Megszerzéséig négyszer fogunk meghalni, az tuti.



Huhh, ez bizony közel volt! Ezek a ragadozó gömböc-piranhák életveszélyesek.

hogy egy hosszabb pályasorozat másik végén kilyukadtunk (összesen három ilyen kitüntetett hely van), úgyhogy nincs könnyű dolgunk.

LE A KALAPPAL...

Minden elismerésem a tervezőké. A pályák összetettek, változatosak és kellően bonyolultak, és bár gyakorta annak tűnnek, nem megoldhatatlanok, mivel mindenhol van valami logikus kiút, vagy reflexgyakorlat, ami túljuttat a nehezén. A grafikusok kapják a második díjat, pazar háttereket és parádés animációkat láthatunk mindenhol. Hősünk haja lobog, ha szalad, a víz tényleg hullámszik és csobog, a háttérnek beállított statisztavirágok és gombák éde-

sen ropják táncukat, és még sorolhatnám. A zene és a hanghatások a harmadik helyre szorultak, de csak mert nagyon erős volt a mezőny: ezek is elsőrangúak, jól követik a cselekményt és visszaadják a pályák hangulatát. Apró gond csupán, hogy a közvetlenül CD-ről szóló muzsika az egyes zenedarabok végeztével megakad és ez a játékot is megakasztja egy villandányi ideig. Ez főleg a rázóssabb terepeken lehet frusztráló.

rayman		Kiadja: Ubi Soft
		BMB RAM 12MB HD VGA 486DX33+CD SB, GUS, AWES2
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		
Mérfieldkő a platform- játékok autósztádján. Nehéz lesz túlszámolni...		
94%		

AMIGA 600

A cég következő elharmarkodott próbálkozása az 500 Plus megkurtításával kialakított, s eredetileg kozolnak szánt 600-as modell volt. Az észnélküli kapkodás biztos jele, hogy alig a Plus megjelenése után 6 hónappal már le is állították a gyártását és kizárólag a 600-asról, mint új standardról beszéltek. A numerikus billentyűzet elhagyásával (a csonkításnak állítólag a pár fonttal olcsóbban beszerezhető alfanumerikus billentyűzet szolgált alapjúl) a C64 méreteire zsúfolt típus belső AT-BUS-os merevlemez egységgel is megjelent. Ettől az újítástól várták a winchesterek Amiga platformon történő szélesebbkörű elterjedését. A méretcsökkenés következtében a bővíthetőségi lehetőségek jelentős mértékben korlátozódtak és a kis aranyosnak nevezett gép működését tekintve inkább egy elfuserált szörnyszülőtre hasonlított. A kevés pozitív változtatás mellett, mint a PCMCIA csatlakozó, melynek kihasználtsága túl sokáig várhatott magára, az addig megjelent főképp játékszoftverek nagy része az 500 Plus öröksége nyomán nem futott.

AMIGA 4000

1992-ben a társaság megnyitotta ausztrál részlegét, ahol a frissen bejelentett két új szuper Amiga gyártását tervezte. A hírek hallatán a 600-as kereslete jelentősen csökkent és hamarosan le kellett zárnia a nem sokkal korábban nyílt



«Profí képfeldolgozással vagy multimédiával foglalkozók eszközévé vált.»

divíziót. A nagy veszteségek miatt ezzel majdnem egyidejűleg ledíltották a PC kompatibilis részleg termelését is. A PC piac közismerten éles versenyében a cég csak nagy veszteségek árán tarthatta volna fenn pozícióját. A 92-es év a korábbi nyereséghez képest már csak nagyságrendekkel alacsonyabb, 28 millió dolláros hasznot hozott. Az utolsó PC-kezt 1993 augusztusában adták el.

Az új generációs 32 bites Amigák első hírnöke a 25 Mhz-en ketyegő 68040-es Motorola procira épülő 4000-es volt. Ez a modell sok progresszív változás mellett családost is jelentett a kiegészített felhasználók táborában. Vegyük sorra: az új AA vagy AGA chipkészlet az alap 2 megás chipmemóriában maximálisan 1280*512-es felbontás mellett



«A grafikát egyes csoportok művészi szintre emelték.»

legfeljebb 256 illetve a HAM utódjaként bevezetett HAM8 üzemmódban 262000 szín felvonulathatásra képes. A paletta 4096-ról 16.8 milliós truecolorra bővült. Igaz könnyebbé válik, de megmarad a sokak által panaszolt 3000-es jellegű bővítési lehetőség. Azonban eltűnik az áldásos SCSI csatlakozó és helyét a jóval lassabb AT-BUS-os szabvány váltja fel. Nagy csalódásként köszön vissza a "jó öreg" nyolcbites 4 csatornás hangchip, melyet a Blitter és a Copper chipekhez hasonlóan a Commodore a nagy kapkodásban változatlanul hagyott. Pozitívum, hogy megjelenik a HD-s lemez meghajtó, így a PC-s 1.44-es lemezek olvasása sem akadály. A processzort külön kártyán helyezték el, így annak utólagos cseréje nem jelentett akadályt. Az új Kickstart és a 3.0 Amiga OS/Workbench viszont még az át gondoltan megtervezett 2.0/2.1-es rendszer profi AGA-s kiegészítése. Összegezve az új generációs úgynevezett multimédia Amiga a magas árhoz képest kevés hasznos újítást nyújtott a felhasználóknak. A megjelenő szoftverek ezt a típust minden hiányossága ellenére bizo-



«A megjelenő szoftverek bizonyos területeken egyeduralkodóvá tették.»

nyos területeken sokáig egyeduralkodóvá tették (Ligtwave, Scala, AD Pro). Nem szabad elfelejtenünk, hogy egy sebességen "hasonló" teljesítményű PC már a 1992-ben is a 4000-es árának felébe került. Így elkerülte a népszámítógép jelzőt és csak az igazán kiváltságos, profi képfeldolgozással vagy multimédiával foglalkozók eszközévé vált.

A magas fogyasztói árat csökkentve később megjelent az Amiga 4000/030 vagy 4000 Light, amely 68EC030-as procijával jóval a nagyobb testvér teljesítménye alatt produkált, de a szélesebb közönség számára is beszerezhető áron került a boltokba. Nem beszélve arról, hogy azonnali turbókártya (pl: 68040/40 Mhz vagy 68060) vásárlás esetén jobb befektetésnek is bizonyult.

További alakítások után látott napvilágot a 4000-es torony változata, melyet a Commodore csúcsmoделjének szánt. Azonban a gyártás megszűntével még a megrendelések teljesítésére sem volt mód.

AMIGA 1200

Az otthoni felhasználásra szánt kompakt változatot az A600-as szebb, kibővített dobozában helyezték el. A 68EC020-as 14 Mhz-es processzorral ellátott rendszer az elődjéhez képest 5-6-szoros sebességnövekedést jelentett, emellett a bővíthetőségen és a HD-s floppyn kívül biztosította a 4000-es összes szolgáltatását. A gép fastmemória hozzáadásával hozzávetőleg dupla sebességre gyorsítható. Az EC processzorok az ún. MMU hiányában csak nehézkesebb memória kezelést tesznek lehetővé fejlettebb társaikkal. Ez egy átlagos felhasználóknak fel sem tűnik, viszont az árban jelentős különbséget jelent.

Csakúgy, mint a nagytestvér A4000-nél, itt is megjelent a rendszerbe integrált opcionális MS-DOS file rendszer emuláció, mely lehetővé tette a PC-s

formátum merev- és hajlékonylemez olvasását. Ezzel a megoldással jelentősen meggyorsult a két rendszer közti kommunikáció. A belső AT-BUS-os illesztővel elterjedt a winchesterek szélesebb körű felhasználása, valamint a 4000-ről örökölt F F S



se gíttségével felgyorsult a háttértárolók adatforgalma. Az 1200-as kemény leendő konkurenciát jelentett a még fejlesztés alatt álló Atari Falconnak.

Mindent egybevetve jó elképzelésnek bizonyult, egyetlen aprócska hibával: 2-3 évvel



«Kemény konkurenciát jelentett a fejlesztés alatt álló Atari Falconnak.»

később jelent meg, mint kellett volna. Az igen nagyszámú eladások ellenére kis szeletet harapott le az egyre izmosodó PC-k könyörtelen piacából. A mai napig is jó, de lassú gépek számít. Árához képest egyedülálló multi-

Comodore

SZTORI

média tulajdonságai miatt sok helyen alkalmazzák. Legpraktikusabb felhasználási területe TV stúdiók képírójának szerkesztése és futtatása (Scala, MediaPoint). Magyarországon a legtöbb kábeltelevíziós háálózatnál ezt a típust használják.



CD32

Az újgenerációs 32 bites számítógépek nem oldották meg a Commodore belső nehézségeit. A 4000-es és főleg az 1200-as jó eladási statisztikája ellenére az 1993-as évben a veszteségek elértek a 357 millió dollárt. A cég utolsó menedékként a konzolok piaca felé lépett. Az elvesztett kapkodásának kiemelkedő bizonyítéka ez a jó ötletre épülő, korunk konzoljai mellett versenyképtelenné vált játékgép. A szerkezet határozottan csúnya dobozában egy dupla sebességű CD olva-

só és egy A1200-as architektúra kapott helyet. A hardvert kiegészítették a gyorsabb képkezelés érdekében egy Chunky-nak nevezett chippel, mely a gyorsabb egy byte/egy pixel grafikai feldolgozást tesz lehetővé (az Amiga architektúra a képkezelést eddig ún. bitplane-ekkel oldotta meg, mely egy pixel adatait a memóriában nem szekvenciálisan helyezte el, hanem az egyes képet több egy bites képre bontotta, s azokat szoftveresen egymásra helyezte). A rendszer képes több ismert CD formátum olvasására, audio CD, CDTV és egy modul közreműködésével MPEG lejátszóként is használható.

Az utolsó lépések irányába egyértelműen a Commodore konzol piacra való átcsempészése volt. Be kellett volna látniuk, hogy 32 bit ide vagy oda a CD32-nek átütőbb tulajdonságokkal kellett volna bírnia, hogy az erős japán konkurensokkal felvehesse a versenyt. A beígért játékkészítések nagyjából mind elmaradtak és a kiadott szoftverek általában CDTV és más "normál" Amigás játékok változtatás nélküli árusításában merültek ki. Holott egy új gépen megjelenő első játékgenerációval szemben elengedhetetlen követelmény, hogy azok bemutatásuk a hardver legkiemelkedőbb tulajdonságait.

HOGYAN TOVÁBB?

A Commodore általában ott követte el a hibát, hogy kezdetektől fogva képtelen volt eldönteni: szórakoz-

ató házi számítógépet vagy professzionális stúdió számítógépet akar. Ennek a flugtuáló, a cég utolsó napjaiban egyre gyorsuló kapkodásnak nem lehetett más vége. Sok fejlesztéssel és ötlettel évekkel korábban jelentek meg, míg az is előfordult, hogy más sokkal fontosabb újításokkal évekig vártak. Egyes megoldásokkal szinte szándékosan bosszantották hozzáértő rajongóikat. De mellettük legyen mondván, hogy számos rajtuk kívül álló ok is közrejátszott a cég szerencsétlen távozásához.



A közismert hírek szerint a német Escom vásárolta meg az Amiga technológiát. Tervezik a C64i, A1200, A4000 torony kivitelezését. A 4000-es kinézetén változtatnak, valamint új 1300CD névű házi gép kiadása mellett döntöttek. Az AGA gépek a svéd SCALA mul-



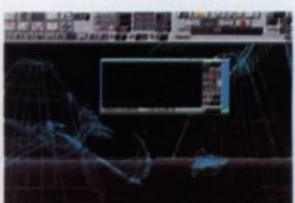
«A Chunky-nak nevezett chip gyorsabb grafikai feldolgozást tesz lehetővé»

timédiás egységcsomagjával jelennek majd meg. Az Escom lépése ellenére még mindig nem dől el az Amiga sorsa. Legújabb, nem hivatalos értesülések szerint házi számítógép gyártását már nem tervezik, helyett kizárólag nagygépek forgalmazásával foglalkoznak majd. Újjon továbbra is fenntartható a vásárlók érdeklődése a magas árak mellett a relatív elavult technika iránt? Elég gyorsan megkezdődnek-e az Escom saját fejlesztései és ezek a fejlesztések packé-

pezzé teszik-e majd a legendás gépcsalád utódait?

EPILÓGUS

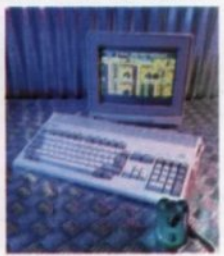
Ha a Commodore 64-re igaz volt, hogy teljesítménye és emberbarát felhasználói felülete miatt fiatalok és idősök ezreit vonzotta a számítógéppel való ismerkedés, akkor ez az Amiga gépekre legalább ennyire helytálló megállapítás. Egy bizonyos rendszerprogramokat fejlesztő cég stílusában, monopol módon diktatórikus, dömping népszerűsítésen felül, izeg vérig PC-s felhasználó ezt valószínűleg meg sem érti, mert ezeknek a gépeknek sajtóságoz illata és hangulata volt. Akik ezt nem tapasztalták, azok feltehetően sohasem tudják meg milyen egy igazi "személyi számítógép". De az is kevésbé valószínű, hogy ezt a cikket ők egyáltalában végigolvassák.



«Egyedülálló multimédia tulajdonságai miatt sok helyen alkalmazzák»

A C64, Amiga 500 és 1200-as gépek fiatalok ezreit vonzották kreativitásuk kifejtésére. Az általuk készített shareware demokkal, felhasználói programokkal és játékokkal megmutatták, hogy mire képes a 80-as, 90-es évek fiatal műszaki értelmisége. A programozást, grafikát, komponálást, valamint ezek összehangolást, demok formájában kiadott egységét egyes csoportok művészi szintre emelték.

A PC-k általános elterjedésével hasonló dolog történt, mint mikor a profi hegyászó koca túristák száza közé került, vagy amikor az európai filmgyártást tönkretette a Hollywoodból áradó bűzös szenny. Akár a hivatalos játékkörműgyártást szemlélve a 8 és 16 bites házi számítógépek kiadott programok és hangulatuk össze sem mérhető napjaink CD-n ontott, multimédiának csúfolt szörnyetegeivel. Ki emlékszik egy ilyen, akár a múlt héten kiadott, "agyonréjtészelt" MIDI-t berregtető torzszülemény zenéjére. De vajon az akkoriak közül hányan tudnák feleleveníteni a Commando, a Delta vagy a Monty On The Run esetleg az első amigás Sound Tracker beavatóttak számára fülbemászó dallamait. Ez a különbség! A Commodore "halálával" - sokak véleményével ellentétben - igenis nagy veszteség érte korunk számítástechnikáját.



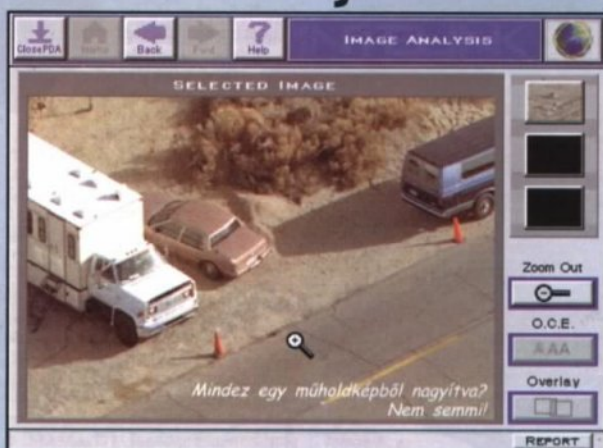


A játék filmszerű főcíme. Ki itt belépsz ...

Azt hiszem, nyugodtan állíthatom, hogy megérkezett a játékok új generációja. Az, hogy egy kaland 100%-ban 38 mm-es filmre felvett, tökéletes minőségű filmből áll, az még nem újdonság, és egyáltalán nem a siker záloga. Az azonban, hogy egy játék elkészítése 2,5 millió (!) dollárba kerül, már nem mindennapos. Az pedig, hogy megvalósításában a CIA és a KGB volt vezetői is igen fontos szerepet játszottak, már szinte a siker záloga. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a játék megjelenésétől számított hat hónapig az Interneten személyesen is beszélhetünk eme tábornokokkal, konferenciákon vehetünk részt, mindezt pedig a játék szerves részeként - azt gondolom, manapság azért ez még kuriózumnak számít. A lebilincselő, a napi politikával igen szoros kapcsolatban álló történet - melyet az Internetről

SPYGRAFT

JELENTÉST KÉREK, SCULLY



naponta új részletekkel finomíthatunk - már csak hab a tortán. Ez mind nem más, mint az Activision új játéka, a Spycraft. Mivel a cselekmény elég bonyolult, ugorjunk is gyorsan fejést az akcióba.

ELŐSZÓR AZ ÁLTALÁNOS DOLGOK

A játék igen jelentős része számítógépek mellett, egyre újabb és újabb "kém-programok" alkalmazásával fog telni, melyekkel telefonbeszélgetéseket elemezhetünk, fotókat montírozhatunk, videókat analizálhatunk, műholdfelvételeket elemezhetünk. Ezen programokat folyamatosan kapjuk majd meg, a nyomozás előrehaladtával. Mindegyik kezelése igen egyszerű, és nagyban hasonlít a Windows '95 és az Internet hypertextek kezeléséhez, tehát igen egyszerű is. Lássuk azonban a legfontosabbakat pár szóban:

- **Sound Analysis:** az In/Out gombokkal jelölhetjük ki egyes szakaszokat a felvételekből, majd a nagyító ikonnal küldhetjük el azt az adatbankba, ahol remélhetőleg megtalálják annak eredetét. Nem csak a beszélőket, hanem a háttérhangokat is ki lehet így szűrni, amelye-

ket a földgömb ikonnal azonosíthatunk földrajzi valószínűségük alapján, így derít ki a telefonáló helyét.

- **Kennedy Assassination Tools (KAT):** a nagyítás funkcióval keressünk lövedék-beecsapódási nyomokat, majd azokat összeköve az egérrel a számítógép meghosszabbítja a vonalat, megmutatván

a merénylő valószínű helyét. Itt nagyítva meglehetjük a gyilkos fotóját, amelyen a Mix and Match programot használva kikereshetjük emberünket az adatbankból.

- **Mix and Match:** egy fotón látható ember fantomképét kell egyes jellemzők (arcforma, frizu-

ra, szakáll...) alapján összeállítani, majd a Match ponttal kikeresni az adatbankból.

- **Image Analysis:** zoomolás, majd az O.C.G. ponttal felbontásjavítás, míg pél-



dául egy autó rendszámablaja olvasható nem lesz. Az Overlay ponttal több fotót rakhatunk egymásra.

- **Cypher:** kódfejtő. Többféle kulcs alapján próbálkozhatunk. A megfejtési kívánt szöveget egyszerűen vigyük a számítógépre a táskánkból, így gépeljük be. Egyes kódokat az adatbankban nem szereplő kulccsal kell megfejteni, me-

ni, legalábbis amiatt nem, hogy nem tudjuk, mi a következő teendők.

AHOL A KALAND KEZDŐDIK...

Főnökünk, Warhust egy team építésére hív minket össze, melynek keretében alakítunk egy csapatot. Megjárnak a Farmra, Milkowskyhoz, akinek körülnézgethetünk a szobájában, de sok értelmes dolgot nem találunk.



Hamarosan megérkezik maga a kiképzőtiszt is, akit kövessünk az első lecke, az Image Analysis színhelyére. Itt a tévéből hallunk először arról, hogy Dubansky orosz elnökjelölt merénylet áldozata lett.

Első két feladatunk egy kocsi rendszámának leolvasása (2gxx829) és a bekapcsolt motorú tankok számának megállapítása (6) lesz. Ezután utunk a Zónába vezet, ahol fegyveres harcra készítenek fel minket. A képernyő szélén nyíl alakú változik a kurzor, ilyenkor mozoghatunk, de csak akkor, ha nincs elénk és közeliünkben. A radaron a minket észrevett ellenfelek pirossal, a még veszélytelenek sárgával, a célpont fehérrel, mi pedig kékként vagyunk jelölve. A zöld terep új rejtekhely, a fekete rossz. A második futamban Milkowsky segédjét, Bruce Jeffriest a szemünk láttára lövik le

vel kideríthetjük, hogy a gyilkos egy bizonyos Thomas J 'Harmonica' Phillips, volt CIA ügynök, mesterlövész, Milkowsky volt kevéncé, aki nemrég nyomtalanul eltűnt. Hát most megvan. David Holt letölti gépünkbe a PINPOINT eszközt, ami valójában egy kisebb adatbank a legmodernebb "lopakodó" fegyverekről és lövedékekről. Az Image Analysis segítségével egy olyan lövésnyomot fedezhetünk fel a fotón, amely akár sörét is lehetne, eltekintve attól, hogy majdnem 1000 méterről otdák le a lövést. Keresgélés után a gyilkos lövedék a Needle Pack Projectile, a fegyver pedig a Pulse Electric Gun (PEG) lesz, amely a K+F részleg egyik legújabb és legtitkosabb fejlesztése.

A tények ismeretében kapunk egy új fotót is, melyen Harmonica egy társa is látható - majd ha elkerülünk Moszkvába, mutassuk körül, hátha valaki felismeri a tagot. Holt új programja segítségével azt is ki kell derítenünk, ki lopta el a PEG-et. A négy gyűjtött engedély nélküli belépéseit, telefonjait, szokatlan lífhasználatát vizsgálva hamar rájöhethetünk (sok szafos magánjellegű titok mellett), hogy Cohen volt az az ax valaki, aki úgy nézett ki, mint ő. A Mix and Match segítségével hamar rájövünk, hogy Wayne 'Grendel' Allen volt a tolvaj. A korábbi telefonhívások lenyomozásával az is kiderül, hogy Ying Chungwang volt az összekötő, aki Washingtonból, a Rockland Streetről telefonált. Jelentsünk. Sterling haladéktalanul Halifaxba, vagyis saját otthonába hív, ahol tájékoztat arról, hogy valószínűleg téglá van a CIA-ban, ami akár a szervezet végét is jelentheti. Ezért bemutat minket William Colbynek, aki a belső ügyek szakértője, és aki Eclipse programjával folyamatosan tájékoztat majd minket arról, hogy az általunk sorra kiderített dolgokról kik tudhatnak, így addig szűkíthetjük majd a kört, míg végül ki nem derül, ki a besúgó.

IGYENK!

lyeket az EBMC könyvklubtól rendelhetünk meg, és a melyek a kulcsok között automatikusan megjelennek az Others név alatt.

- **PhotoDoc:** fotómóntírozó. Egyszerűen válasszuk ki a megfelelő megvilágítású és perspektívikus is odaillő képdarabot, nagyítsuk vagy kicsinyítsük a megfelelő méretre, majd helyezzük a kellő helyre úgy, hogy az ott levő eredeti részlet teljesen eltakarja.

A számítógépeken kívül még két dolog fogunk gyakrabban használni: a táskánkat és a személyhívókat, melyeket a nyíl képernyő aljára mozgathatunk a hivatunk



elő. A táskában a tárgyainkat tartjuk, melyek között a csatokkal lapozhatunk, majd a kiválasztottakra kattintva kivehetjük azt. A képernyőn mozgatva az eget, ha olyan helyre mutatunk, ahol a tárgy használható, a nyíl felveszi a tárgy alakját. Ha a tárgyat kivettük a táskából, újra a tárgyra kattintva közelről is megnézhetjük azt.

A személyhívó automatikusan megjelenik, ha hívásunk érkezik, valamint pittyeg is egyet. Rákattintva válogathatunk a beérkezett friss hívások, az archívum és a "jegyzetfüzet" között. Az üzenetek video, hang vagy szöveges formájuk lehetnek, illetve vegyesek (video és szöveg). A jegyzetkönyv az Under a Killing Moonhoz hasonlóan egyértelműen kiderül következő teendők, tehát soha nem fogunk elakad-

(éppen velünk beszélget), melynek határára Warhust úgy dönt, mi vesszük át Jeffries feladatát. Ennek egy Birdsong nevű orosz informátor jelentése az alapja. Pár napja ez a tudós, aki az orosz maffiába épült be, azt jelentette, hogy merénylet készül Dubansky elnökjelölt és Brooks amerikai elnök ellen. Akkor a hírt a legmegbízhatóbb kategóriába sorolták, miután azonban az orosz tényleg lelőtték, most már mindenki komolyan veszi. Feladatunk a két hét múlva esedékes END (atomfegyverek leszereléséről szóló) egyezmény és főleg az elnök életének biztosítása lesz. Segítőink is lesznek szakértők, technikusok személyében.

Jamie Seaton azonnal le is tölti számítógépünkbe a KAT-ot, melynek segítségével



Számításaink helyesek voltak: megvan a merénylet.

Jelentést kapunk, hogy Ying elmenekült, de egy kódolt üzenetet sikerült megszerezni, egy Beowulf című könyvvel együtt. Ugyancsak megkapjuk az EBMC könyvklub lemezét is, amelyről mindig töltsük le az esetleges új könyveket, meg az előző ha vit is. A kódolást a táskánkból vigyük a gépünkbe, így gépelve be azt. Lépjünk be a Cypher kódfejtőbe, ahol nem lesz nehéz rájönni, hogy a kód kulcsa a Ying házban talált Beowulf című könyv. A megfejtett üzenet Grendelnek szól, feladója Raven, utalás esik benne egy Mirage nevű személyre, Dubnából ellopott és eladandó atomfegyverekre, valamint arról, hogy Raven (azaz Ying) követni fogja Grendelt Moszkvából Isztanbulba. Jelentsünk, mire megkapjuk a PhotoDoc programot, hogy montírozzuk Grendel arcát egy kihallgatott



személyről készült fotóra, hogy ezzel aztán becsaphassuk és szóra bírassuk Raven, aki szerelmes Grendelbe. A negyedik arcot, az újságok közül a középső török lapot, a cigaretták közül pedig az Emperor Filterlessek közül szintén a középsőt válasszuk, a tárgyakat rakjuk az asztal megvilágított részére, majd nyomtassuk ki a képet. Ha a szakértő elfogadja, mehetünk is Moszkvába, ahol megismerjük Max Phostert, aki nevével ellentétben nő. Menjünk a kihallgatás szobába, ahol a fotóval és a "Raven" név elejtésével elhíthetjük Yinggel, hogy tényleg elfogott Grendelt. Ajánljuk föl, hogy ha beszél, mindkettejüket elengedjük. Erre elmondja, hogy Felix Skodhoz kellett vinnie a PEG-et, aki szintén a Procat szervezet embere volt. (Yinget a Bullpen nevű kinzószervezettel is vallathatjuk, de nem biztos, hogy sikerrel járunk, sőt akár meg is ölhetjük vele. Ez a lehetőség gyengébb idegzetűk számára a játék installálásakor ki is kapcsolható. Jellemző módon a szerkesztő orosz szókámba, ami valószínűleg tényleg létezett. Brrrrrr). A Procat úgymint Holt és egy bizonyos John Blake angol ügynök dolgozott, feladatuk az volt, hogy elfogják Melnchovot, a bérnyilkos-szervezet alapítóját - legalábbis Holt így tudja. Mikor ugyanis megtalálták őt, Blake felfedte igazságot, és fellobbantotta Melnchov kocsiját - ez volt az Operation Pwprint.

Warhust tájékoztató, hogy megtalálták a fegyverkereskedő Skodit - haltan. Valószínűleg Harmonica ölte meg a PEG átadásakor. A nagyobb gond az, hogy Skodi rendszeresen megölte ügyfeleit egy "Pyramid" nevű orosz szupertitkos fegyverrel, mely valójában egy hangfegyver, ezáltal követhetetlen, semmi nyomot nem hagy, mivel áldozatai valószínűleg halnak meg. Ez a fegyver valószínűleg a PEG-el együtt szintén Harmonica kezébe jutott.

Menjünk Max irodájába, aki majd előkeresi nekünk Yuri Gromchewsky számát. Ő a KGB utódszervezetének, az SDR-nek a tojja, és tudhat valamit arról a fickóról, aki Harmonicával látható a merénylet helyszínén készült fotón. Számát később kapjuk meg: 233-4819. Hívjuk fel, majd találkozzunk vele. Elmondja, hogy a másik fickó a maffia tojja, ami Oroszországban már a legerősebb hatalom, már Churbanov elnökjelöltet is beházdította. Majd megpróbál összehozni minket vele, hogy mi is láthassuk a saját szemünkkel...

spycraft Kiadja: Activision

89%

Krator kétszer négy töltete kemény csapás.

Sentry az egyik legszebben kivitelezett cyborg. Izomcsírta a javából.

RISE 2 RESURRECTION

Ha még azt is elárulom, hogy a háttér csak ugyancsak szerves részéül válhatnak a küzdelemnek, azt hiszem, sikerül felkeltenem az érdeklődést. A helyszíneken szereplő tárgyak ugyanis hajlamosak belőgni a küzdőtérre, igen, csak megzavarva az amúgy is elfoglalt ellenfeleket. A vasrudakon, szögeken, és egyéb rögzített tárgyakon kívül ráadásul aknák, lehellő dobozok, savat köpködő pákok, és hasonló zavaró tényezők avatkoznak bele a harcba. Érintésük komoly energiavesztéssel jár! Sőt, adott tárgyakat fel is lehet nyalábolni és fegyverként használni ellenfelünkkel szemben. Röviden: egy pillanattig sem fogunk unatkozni.

SSZATÉRÉS

nak finomságai, a testük kidolgozottsága és a háttér részletegazdagsága sajnos csak az SVGA felbontás mellett érződik (12 mega RAM, vagy Win95 8 megával). VGA-ban is professzionálisan sikerült. A játékban 24 nehézségi szint között választhatunk, tehát mindenki megtalálja majd a neki megfelelőt. Lehetőségünk nyílik a kiválasztott figurák színeinek megváltoztatására is, bár ez azt hiszem senkit nem hoztűzbe. Az viszont már annál inkább, hogy a zenét ebben a részben a Queen gitárosa, Brian May írta, és tényleg beleadott apait-anyait, nagyon jó hangulatot teremtve a történetnek.

VGA-ban is professzionálisan sikerült.

A játékban 24 nehézségi szint között választhatunk, tehát mindenki megtalálja majd a neki megfelelőt. Lehetőségünk nyílik a kiválasztott figurák színeinek megváltoztatására is, bár ez azt hiszem senkit nem hoztűzbe. Az viszont már annál inkább, hogy a zenét ebben a részben a Queen gitárosa, Brian May írta, és tényleg beleadott apait-anyait, nagyon jó hangulatot teremtve a történetnek.

rise 2

Kiadja:
ACCLAIM

14 MB RAM
14 MB HD
VGA
486DX2 + CD
SB, SBPRO, GUS

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZATHOSSÁG
SZAVATHOSSÁG
ZENEBONA

Az előző epizóddhoz képest
óriási a változás.
Mondhatni ég és föld.

88%

KRATOR

Fegyvertárgótlás szállítására kialakított robot. Bármilyen támadás esetén képes magán tartott hatalmas mennyiségű lőszer bevetésére. Állítólag vígoló esetben képes tömegszeméltéssei megállítani a hadianyag ellátásukat kéhez járulni.



SPECIAL MOVE: Dupla hydro-rúgás, Pofon, Rakéta, Fejelés
SUPER SPECIAL: Többszörös rakétarobbanás
KIVÉGZÉS: Áramütéses olvasztás



LOADER

Hatalmas karmokkal felszerelt gép, amely alakján kívül szinte semmi másban nem hasonlít korábbi önmagára. Vámpírrá vált, amely ellenfelei elektromos energiáján élőködik. Igen erős támadásoknak is képes ellenállni.

SPECIAL MOVE: Elektromos rezonancia, Fejelés
SUPER SPECIAL: Elektromos Tűskék
KIVÉGZÉS: Izztítás



PRIME-8

Méretében csökkentett, ezáltal támadási kapacitásban megnövelt droid. Képes a legfejlettebb közhang-technikák végrehajtására is. A robotok legerősebbike, akiknek veszélyességi szintjét az A-vírus '001' szintre fokozta.



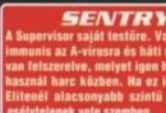
SPECIAL MOVE: Földütés, Plazmaugrás, Plazmaütés, Plazmabukfenc
SUPER SPECIAL: Flipper-támadás
KIVÉGZÉS: Plazma-gyomroztás



RAGE

A Supervisor által tervezett robotok csúcsmoделljá, feladata az Electrocop behatolási kísérleteinek megállításása. Szintetikus szövetekből álló agya révén embernek képzeli magát, feladatának pedig az összes robot elpusztítását tekinti.

SPECIAL MOVE: Becsúszó rúgás, Repülő horogütés, 'Hattyú' ugrás
SUPER SPECIAL: Villám-meteor támadás
KIVÉGZÉS: Deformálás



SENTRY

A Supervisor saját testére. Valószínűleg immunis az A-vírusra és hűti rakétákkal van felszerelve, melyet igen hatékonyan használ harc közben. Ha ez igaz, akkor Elitenei alacsonyabb szintű ellenfelek esélytelenek vele szemben.



SPECIAL MOVE: Jétrásegélyes rúgás, Jéglabda, Többszörös rúgás
SUPER SPECIAL: Tűztámadás
KIVÉGZÉS: Szupernova



STEPPENWOLF

Frontonali közhang-bevetésekre tervezett robot, fegyverele egy 30 mm-es páncéltörő géppágyú a mellén, és két uránbetétes lövedékkel felszerelt 35 mm-es géppágyvár a karján.

SPECIAL MOVE: Páncéltörő géppágyú, Dupla géppágyvár
SUPER SPECIAL: Napaimtámadás
KIVÉGZÉS: Porlasztás



STORM

A robotok leggyorsabbika, jetpackjai segítségével egy emberi ellenfelet két másodperc alatt képes elpusztítani. Mötghetetlen kibocsátásával képes ellenfeleit megbénítani, majd felrobbantásig növelni testmerőket.



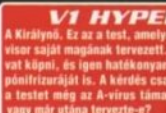
SPECIAL MOVE: Jétrásegélyes rúgás, Penge, Lánctörész
SUPER SPECIAL: Fekete szuhítás támadás
KIVÉGZÉS: Belső robbantás



THINDER

Két bepáncelt lánctörészrel és egy körülférszel felszerelt robot. Az A-vírus hatására mindenkit megtámad, aki közelébe kerül. A távolabbi célpontokat savkőpéssel bontja meg.

SPECIAL MOVE: Körülférszes támadás, Lánctörész támadás
SUPER SPECIAL: Savkőpés
KIVÉGZÉS: Antianyag zúzás



VI HYPER

A Király. Ez az a test, amelyet a Supervisor saját magának tervezett. Képes savat köpni, és igen hatékonyan használja pöntrifuráját is. A kérdés csak az, hogy a testet még az A-vírus támadása előtt vagy már utána tervezte-e?



SPECIAL MOVE: Duplarúgás, Ostorcsapa, Guggoló ostorcsapa, Dupla lánctörész
SUPER SPECIAL: Kigyólabda
KIVÉGZÉS: Torzlás



CINKELT LAP

DAYTONA USA
(SATURN)

R ló kiválasztása:

Hogy eredmények nélkül is elérhető legyen a legprofibb jármű, a ló, a következőket tegyük: a demónál nyomjunk bal+felt, s eközben nyomjuk le egyszerre az A+B+X+Z gombokat. Nyomjunk ezekhez még egy START-ot is, majd továbbra is így tartva a gombokat még egy START-ot. Saturn módban máris választható a ló.

Maniac mode:

Miután lefutott a demo, amikor megjelenik a SEGA logo, a következő kombinációt vigyük be: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, A, B, C. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, majd a játékban egy "M" betűnek kell a bal felső sarkban megjelenie. Ez a művelet extra kemény ellenfeleket csal elő a profibbak számára.

EARTHWORM JIM 2
(SNES)



Pauzálás után próbálkozzunk a következőkkel:

Pályaugrás: SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT.

Eljes élet: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.

Ha ezeket jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, majd START-tal indítsuk a játékot.

SEGA RALLY
(SATURN)

A rejtett tóparti pálya előhívása: a főmenüből a Time Attacket gyűjtsük ki, és tartsuk lenyomva az X+Y gombokat. Ezután üssük le a C-t háromszor.

GEX
(PLAYSTATION)

Tartsuk egyfolytában lenyomva az R1 gombot, miközben a menüt hívjuk (Select), és továbbra is nyomva tartva üssük be a következőket:

Helyszín választás: A Dome Area-nál X, NÉGYZET, X, JOBBRA, FEL, BALRA, KÖR, KÖR, LE, LE.

Összes szint kingitása: bármelyik helyszínnél KÖR, START, JOBBRA, FEL, NÉGYZET, BALRA, BALRA, FEL, START.

A következő kódokat a pályákon, az R1-et folyamatosan nyomva tartva, pauzálás után lehet bevinni:

Szuper ugrás: X, KÖR, FEL, FEL, LE, JOBBRA, JOBBRA.

Sérthetatlenség: X, NÉGYZET, LE, LE, FEL, LE, JOBBRA.

99 élet: FEL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE, JOBBRA, NÉGYZET, LE.

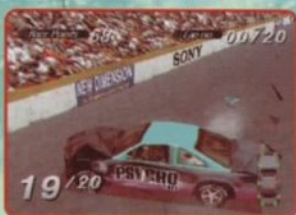
Tűzfúvás: X, FEL, JOBBRA, FEL, JOBBRA, JOBBRA.

Jeges lehellet: KÖR, KÖR, BALRA, LE, KÖR, FEL, JOBBRA.

RAYMAN
(SATURN)

10 continue: ha már csak 1 vagy 2 folytatásunk van hátra, a continue képernyőn üssük be: FEL, LE, JOBBRA, BALRA.

DESTRUCTION DERBY
(PLAYSTATION)



A sérthetatlenséghez kódszónak adjuk meg, hogy: DAMAGE!

WARHAWK
(PLAYSTATION)

Kódszónak adjuk a következőket: **Warhawk A-La mode (örök fegyver és sérthetatlenség):** KÖR, KÖR, KÖR, SZÓKÓZ, X, HÁROMSZÖG, X, X.

Örök fegyver: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X.

999 flash bombs: NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG.

Super swarms, ultra lock-ons: X, KÖR, KÖR, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG.

BATMAN FOREVER
(SNES+MEGADRIVE)

Szintválasztás és az összes fénymásolat birtoklása:

A főmenüben nyomjuk be a "BALRA, FEL, BALRA, BALRA, A, B, Y" kombinációt. Ha jól csináltuk, a képernyő villan egyet, és normál játékon a karakterválasztás után egy szintválasztó képernyő fog megjelenni.

MegaDrive-on három gombos joy-jal az Y-t le lehet felejtetni.

VECTORMAN
(MEGADRIVE)

A játék lepauszálása után vigyük be ezeket:

BALL: B, A, BALRA, BALRA. Az X és Y koordináták lesznek Vectorman életének a helyén.

DRACULA: LE, JOBBRA, A, C, FEL, BALRA, A. A játék lassul minden sérülés után.

CALLACAB: C, A, BALRA, BALRA, A, C, A, B. Vectormanból egy nyíl lesz, bármerre mozoghat, és a főellenégeken kívül bárkit kinyírhat.

COMIX ZONE
(MEGADRIVE)

Sérthetatlenség: a főmenüből menjünk az optionsba, és a juke-

boxban a C gombot használva játsszuk le a következő számokat ebben a sorrendben: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Ha ez megvan, egy hangot kell hallanunk.

Gázosítás: a játékban nyomkodjunk gyorsan a lefelé irányt.

WIPEOUT
(PLAYSTATION)



A játékos választásnál álljunk a "one player"-re, és az "L2 + R2 + BALRA + START + SELECT"-et nyomva tartva nyomjunk X-et. Ezután már választhatjuk a Rapier osztályt is.

PRIMAL RAGE
(SNES)

Cheat Mode: a főmenünél üssük be, hogy BAL, BAL, BAL, JOBB, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, BAL, JOBB.

DONKEY KONG COUNTRY 2

Rejtett Music Test: a One Player/Two Player képernyőn menjünk legalulra, és nyomjuk le gyorsan a LE irányt ötször.

REBEL ASSAULT II
(PC CD)

A BEGINNER szint kódjai:

- | | |
|--------------|--------------|
| 2 - JABBA | 9 - FERRIER |
| 3 - ENDOR | 10 - GALIA |
| 4 - LACHTON | 11 - DENARII |
| 5 - BORSK | 12 - SADOW |
| 6 - KROYSEIS | 13 - ANDERON |
| 7 - AURIL | 14 - ALEMRA |
| 8 - KAMPL | 15 - CATHAR |

A záróképsorok kódja: DOMINIS

OK

A CUSTOM szint kódjai:

2 - WOOKIE	9 - PALANHI
3 - DROID	10 - DROKKO
4 - RODIAN	11 - NATTH
5 - BPFASSH	12 - SABACC
6 - KSHYY	13 - ANDUA
7 - TROUE	14 - ARKANIA
8 - SLUISSI	15 - DIATH

A záróképsorok kódja: DREEBO

AKIRA (AMIGA)

Pályakódok következnek:

2 - LET'S RIDE	6 - IT STINKS
3 - CAPTURED	7 - FLYING BIKE
4 - TEDDYBEAR	8 - ESCAPE
5 - CASTLES	9 - BIG BLOB

WARCRAFT 2 (PC CD)



A NOVICE szint kódjai:

2 - EWOKS	9 - KOTH LIS
3 - CHEWIE	10 - KRATH
4 - DANKIN	11 - SIOSK
5 - NOGHRI	12 - ADEGAN
6 - CHAMMA	13 - AMANOA
7 - BOGGA	14 - AMBRIA
8 - INCOM	15 - SYLUAR

A záróképsorok kódja: MIRALUKA



A STANDARD szint kódjai:

2 - BANTHA	9 - CHURBA
3 - KATANA	10 - ARTOD
4 - DENGAR	11 - SATAL
5 - PELLAEON	12 - LOBUE
6 - ITHULL	13 - DENEBA
7 - STENNESS	14 - STURM
8 - MYAKA	15 - CRADO

A záróképsorok kódja: CARRACK



Az EXPERT szint kódjai:

2 - ANAKIN	9 - KIIRIUM
3 - KENOBI	10 - GUNDARK
4 - FORTUNA	11 - DIANOGA
5 - MOON	12 - ATUARRE
6 - OMMIN	13 - ESSADA
7 - REKKON	14 - PAPLOO
8 - SHAZSEN	15 - NASTHAA

A záróképsorok kódja: PESTAGE

A TAXING szint kódjai:

1 - CABOCEER	11 - SKILLING
2 - GERPIGA	12 - WOBEGONE
3 - BONTEBOK	13 - BINIYE
4 - EMPIREAL	14 - FRAHINKS
5 - LANGLAUF	15 - LINDWORM
6 - NANNYGI	16 - CURLICUE
7 - SARATOGA	17 - HANEPOOR
8 - QUINTAIN	18 - IDEMQUOD
9 - MUSQUARSH	19 - BLANDISH
10 - ZOMBORUK	20 - MALAGASY

A MAYHEM szint kódjai:

1 - CHORIAMB	11 - BANAUISC
2 - GARGANEY	12 - FABURDEN
3 - KARLIANG	13 - BECKLING
4 - MAROCCAIN	14 - MIRLITON
5 - OBTEMPER	15 - OPAPANAH
6 - TASTEWIN	16 - BIMBASHI
7 - VELLOZIA	17 - CARATINGA
8 - BORACHIO	18 - PENSTOCK
9 - JACKROO	19 - SPRINGAL
10 - COOLAMON	20 - BABIRUSA

TYRIAN (PC)

A következő kód mind a shareware, mind a regisztrált változathoz érvényes. A DESTRUCT kódszónak a menüképernyőn való begépelésének hatására egy teljesen más típusú titkos pályára is ellátogathatunk. A nehézség beállításánál (Difficulty Level) a "G" megnyomására az Impossible difficulty (lehetetlen nehézség), a "J" hatására pedig a Suicide difficulty (Ongyilkos nehézség) állítódik be.

CRUSADER - NO REMORSE (PC CD)

Néhány hasznos és haszontalan kódszó, melyet a indító file mögé kell begépelnünk, majd Enter (mint a Doomnál).

- warp x (az adott pályánál kezdjük a játékot)
- skill x (a nehézségi szintet állítja be, ajánlott a -warp paranccsal együtt alkalmazni)
- egg 250 (fegyverszoba cheat, csak a -warpal együtt használható)
- ? (kiírja azt a hasznos üzenetet, hogy "Neked tényleg segítség-re van szükséged". Kösz...)
- demo folyamatosan ismétli az intrót)

Még egy tipp: a muníció könnyen feltölthető, ha a birtokolt fegyvert ledobjuk a földre, majd ismét felvesszük.

MECHWARRIOR 2 (PC CD)



Komplett kódlista következik:

- cia örök löszer
- coldmiser fegyvertúlhevülés kiakapsolása
- dorcs találkozás a DORCS-okkal
- enolagay egyszerű használható nukleáris robbantás
- tiofront hátsó nézeti kamera első nézetívé vált
- icanthackit befejezi a missziót
- idkfa hatása ugyanaz. Hé, ez a kód valahonnan ismerős...
- meepmeep időgyorsítás beakapsolása
- unmeepmeep időgyorsítás ki
- melchelin ?
- mighty mouse örök jumpjet
- xray minden vázszerűvé válik (Enhanced Imaging Mode) + a falakon és hegyeken is átláthatunk
- zmak időkiterjesztés beakapsolása
- blorb sérthetatlenség
- tinkerbell szabad mozgatású külső kamerák; a C-vel lehet kikapcsolni

DESCENT 2 (PC CD)

Az egyelőre csak demóváltozatban megjelent játékhoz is tudunk néhány érdekesebb kódszóval szolgálni:

GABBAGABBAHEY Energiank és pajzsunk 1%-ra csökken

ERICARNE Pattogó lövedékek BITTERSWEET Meghüülnek a falak

Illetve itt van még néhány megfejtésre váró kódszó:

- ZINGERMANS;
- MOTHERLODE;
- ALIFALAFEL;
- EATANGELOS;
- CURRYGOAT;
- JOSHUAAR IAA;
- WHAMMAZOOM;
- ERICARNE;
- BITTERSWEET;
- PIGFARMER

MAGIC CARPET (PC CD)

Nem új a játék, de még mindig népszerű, úgyhogy jól jön hozzá néhány cheat:

- ALT-F1: Minden varázslathoz hozzáférünk
- ALT-F2: Több mana
- ALT-F3: Minden játékosnak kampec
- ALT-F4: Minden kastélynak anyyi
- ALT-F5: Minden léghajónak kifűjt
- ALT-F6: Gyógyítás
- ALT-F7: Minden kreatúra kifnyiffan
- ALT-F8: Plusz varázslat-tapasztalati pontok
- ALT-F9: Szabad varázslat-használat ki/be
- ALT-F10: Sérthetatlenség
- SHIFT C: Szint teljesítvél

waterworld

**HARC AZ ÁRRAL
A TÚLÉLÉSÉRT!**



A géppuskával persze mindjárt könnyebb.



Az atollokon egy sereg kalóz csak ránk vár.

A mozik rendszeres látogatói gondolom már egyből tudják, hogy a *Water World* cím mit takar, nevezetesen a tavaszi évi egyik legnagyobb bukását, ami ráadásul egyben minden idők legdrágább filmje is volt. Bizony, Kevin Costner már láthatunk értelmesebb szerepekben is. Nos, ezt a felejthető filmet most - mintve, ami menthető - még egy videójátékkal próbálták meg felejthetetlené tenni, ám szintem ez még így sem sikerült.

A történet a jövőben játszódik, mikor is az üvegház hatás felerősödése miatt a légkör felmelegedett, s a sarkkörökön feloladt jég az egész földet vízrel borította be. Az emberi civilizáció majdnem teljesen elpusztult, a néhány túlélő mesterséges úszó szigeteken, az atollokon tengeti a napjait. Keringenek legendák egy bizonyos szárazföldről, ám ezt mindenki csak mesének hiszi. Itt jön be a képbe Enola, egy kislány, akinek a hátán egy tetoválás az állítólagos szárazföld helyét mutatja. Erről azonban értesül Deacon is, a kalózkodásból élő Füstölők bandavezére, aki úgy határoz, elrabolja a kislányt. Miránk, a Tengerészre hárul te-

hát a feladat, hogy megvédjük az atollokat és kiszabadítsuk a Enolát.

A játékban két rajta pályával fogunk találkozni, először is a trimaránnal kell megüdeni az atollokat a rátamadó hordáktól, majd bejutnia az atollok-ra oldalt scrollozó színtek, gyalogosan kell meglesztitanunk a területet a Füstölöktől. Mindkét pályán csupán egy cél van: az összes ellenséget kilöni. Utunk során még vadlatti részekkel is találkozhatunk, ám ezek csak bónuszpályák.

A film alapján készült akciójáték tehát nem egy nagy szám, az egyedül pozitívum a gyönyörű grafika, és a szép digitalizált képek a filmből. Az animáció viszont már kevésbé mondható átlagon felülnek, a trimaránnal való hajkózás például inkább arra hasonlít, mintha egy fakutyával csúszkálnánk valami befagyott tavon. A játék egyéb paramétereinek sem túl kiemelkedőek, nagyon úgy tűnik tehát, hogy ez a *Waterworld* sehogyan sem akar sikert hozni az alkotói számára.

waterworld Kiadja: Ocean

68%



IZZI'S quest

A játékban az órok olimpiai láng kerül veszélybe, ami nélkül ugyebár az olimpia elképzelhetetlen. Az előzmények a következők: normális esetben a Gondnokok szoktak vigyázni a lángra a Fáklya Világában (ez egy apró univerzum az olimpiai fáklya fényében), ám most egy gonosz erő el akarja pusztítani ezt a világot, és vele együtt az olimpiai lángot. A mi feladatunk Izzy, az atlantiai olimpia kabalafigurájának az irányítása lesz, aki vállalkozott rá, hogy az öt olimpiai karika megke-

resésével menti a lángot, majd a Világ-ság öröngyén keresztül eljut Atlantába, hogy meg

idejében meggyűjtsa a falykát a játékokhoz.

Az akció menete egy kissé Sonic beütésű. Ugyan ezáltal nem gyűrűket, hanem arany és ezüst érméket kell gyűjtögetnünk, ám hatásuk ugyanaz: ha a képernyő tetején van belőlük három, úgy megvédik hősünket a sérülésektől - persze csak egyszer. A szinteken a lényeg, hogy minél hamarabb el-

jussunk a kijáratot jelző zászlóhoz. Utunk során rengeteg bónuszszal, több féle tárgyal, esz-közzel találkozhatunk majd, itt azonban csak a két legfontosabb dolgot említem meg: a köből készült falykát, melyek ellenőrzési pontként szolgálnak, és a morph-csil-lagokat, melyekkel Izzy különböző dolgokká, mint például rakétává, vagy különféle sportágak képviselőjévé formálódik át. A játék fő célja persze a karikák

megke-resése. Az egyik karika egy ősi görög faluban van el-rejtve, egy másik egy fortyogó lávával telt helyen, míg egy harmadik közel a Valóság Örvényhez. Ezen a három pályán kell tehát keresztüljutnunk, ezek mindegyike három kisebb részre oszlik. Ha időben teljesítettünk egy-egy szintet, gyűjtögetés bónuszpályákra jutunk. Figyelem: a mara-dék két karikát ezeken a pályákon találhatjuk, tehát legalább két ilyen szintet mindenképp teljesítenünk kell.

NEM IS OLYAN KÖNNYŰ MEGGYŪJTANI AZ OLIMPIAI LÁNGOT!



Sportteljesítményünket a bírák díjazzzák.



Vívóudományunkat gyomtalanításra is használhatjuk.

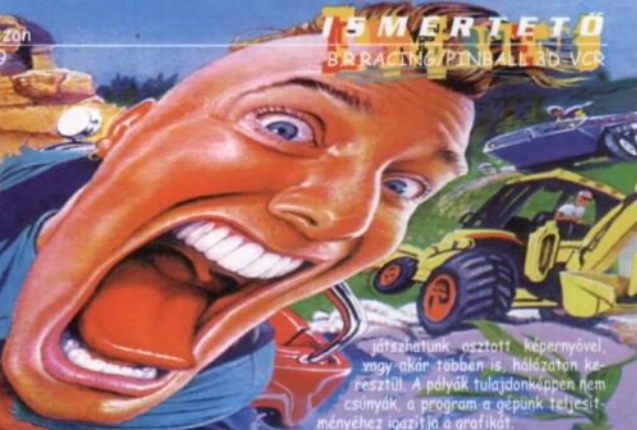
izzy's quest Kiadja: Us Gold

83%

big red

Avagy hogyan lehet egy jónak induló játékot teljesen elrontani.

RACING



Hazudnék, ha azt mondanám, hogy a Big Red Racing-gel a Domark nagyot alkotott, eme legújabb autóversenyük ugyanis - a cég előző játékaihoz hasonlóan - szintén nem mondható kiemelkedő élménynek. Azokkal a hangzatos állításokkal pedig, hogy ezután elfelejthetjük a Hi Octane-t, meg a Screamer-t, végképp nem értek egyet.

A játékból két dolog emelhető ki pozitívumként: a hangulat, és a kezelhetőség. Az egyedi hangulatot azzal az egyszerű fogással teremtették meg, hogy az egész játékot az MTU stílusában találják, tehát például a menüknél - mint egy videoklipben - a betűk mindig "táncolnak", a választásainkor idétlen hangokat, röhögéseket hallhatunk.

A játék leginkább egy crossover-szenyegek titulálható. 12 különböző járgány - köztük például motorcsónak - közül választhatunk, hozzá mi jelölhetjük ki a pilótát is, s 18 darab lejtővel, dombokkal, ugratókkal, uizesárkokkal teli pályán állhatunk rajt. Akár ketten is

játszhatunk osztott képernyővel, vagy akár többben is, halálozatot keresztül. A pályák tulajdonképpen nem csúnyák, a program a gépünk teljesítményéhez igazítja a grafikát.

A játék tulajdonképpen még jó is lenne - frankón bukácsolnak az autók, jókat ugathatunk - ám egy dologgal nagyon elszűrték az egészet, ez pedig a játszhatóság. Az már eleve nem túl életszerű, hogy bármennyiszíver is borulunk, a többiek simán utolérhetjük. Aztán utolérjük az elsőt és mi történik? Onnantól - nem tréfálok - bármit próbálunk tenni, nyomathatunk bármennyi nitrot, a játékot egyszerűen nem lehet megnyerni, az első helyezett mindig visszaelőz minket. Kár érte...

big red racing

Kiadja:
Domark

65%

A már jól ismert pályák találkoznak a harmadik dimenzióval.

PINBALL 3D-VCR

A 21st Century Entertainment nagy gondban lehet. Kimerült az ötletgyárak, ami nem is csoda a már vagy egy tucat flipperük után. Megpróbálták hát a harmadik dimenzióval megbolondítani a Pinball Fantasies néhány tábláját, de a próbálkozás már csak utánérezése a hőskorból megszokott színvonalnak.

A négyféle táblát (Jackpot, Jailbreak, Tarantula és Kick Off) sík és ray-tracelt technikával előállított térbeli hatást nyújtó grafikával hozták ki, illetve a játékot még néhány optikai tuninggal próbálták eladhatóbbá tenni. Például a VCR szócseka mögött a játésmák "videóra" vétele és visszajátszhatósága húzódik meg, ami nagy számnak tűnik, de be-



Jackpot



Kick Off

legondolva kiderül, hogy teljesen felesleges opció. Ismét teljesen értelmetlennek tűnik az a lehetőség, hogy folyamatos statisztikát vezet a program a teljesítményükről

olyan mélységéig, hogy például hány-szor löttük meg a jobb felső gombát vagy a KICK OFF betűsorozat F-betűjét. De hogy valami jót is mondjak a játékról: frankó ötlet volt egy zsúfolt játékkerem morajlását felvenni és zenei háttérként alkalmazni - tényleg életszerűbb tőle a "szimuláció". Szintén nem megvetendő, hogy a maximalisták részére kifejlesztett akár 10 golyós multiball is helyet kapott a játékban. Ezt az opciót külön is lehet gyakorolni. Három fokozatban szabályozható továbbá a labda sebessége, illetve a sík

táblákat 4 féle felbontásban (320*200, 320*240, 640*480, 800*600) is élvezhetjük. Persze a lassabb gépeken érdemesebb a felbontást és a multiball golyók számát a gép tudásához állítani.

pinball 3d-vcr

Kiadja:
21st C. E.

73%

ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRAI

"Tisztelt Zolee! Jóska bácsi vagyok, de szólitható nyugodtan Jóskának is. Foglalkozásom mérnök. Óvsnai nem tudok (esz a levelet is egy barátom írja valamilyen Word nevű kütyűvel. Sok rokonom van akik óvnak mindenféle újságokat. Ez engemet annyiban érint, hogy minden elővasott újságot nekem aggják csomagolópapir gyanánt. Egy ideje óvassák azt a 576 nevű újságot, azóta minden vevőm tökéletesen még van élégedve az új csomagolópapir minőségével. A március nekőm nagy meglepetése kezdődött. A rokonaim nagy hírrel gyűttek: az 576 ezután sokkal nagyobb lössz. Erre asztán nagyon mögörülttem. Most asztán beférnek a papírba a nagy sokkák, csülkők és odalok is.

Elmondta: Jóska bácsi, lejegyezte: Bakos András"

Urambátyám! Köszönöm (vér)meleg sorait. Végre egy tökéletesen elégedett ügyfél. Semmi nyafi, hogy lehetne hőkezelt a papírunk, hogy ne tacsogjon a vértől a bélszinpakk, vagy lehetne vastagabb, hogy ne tudják kilyuggatni a csőrükkel azok a döglött csirkefejek, avagy lehetne benne néhány fekete-fehér lap, hogy ne legyenek színes EART-WORM JIM lenyomatok a lóncshúson.

ÁLLJUNK MEG MÉG EGY SZÓRAI

Ha már a nyelvtörőknél tartunk, következzen még egy mintapéldány. A szövege asszem Norton-texteditorral készült, lemezen kaptam, ezért ne lepjen meg senkit, ha a teljes level ekezet nélküli. Azért remélem ki lehet silabizálni.

"HELLO Zolee!
Mondom magamban "most-mar irok az 576-nak". Most közérdeku szövegek is következnek. Pontokba szedve irom.

1. He Zolee te nem szoktal ruhát cserélni? Mar negy hónapja ugyanabban a kek poloba vagy a mutansfeju foton.
2. Mindig azt mondjátok hogy keves a hely, de akkor hogy a fenebe került be az a buzi kepregeny. Ha megegyyszer ilyen lesz bemegyek es a fejed ilyen lesz ahogy a kepen latod. Unalmas mindig latni a "hüseg kamata, a boseg zava-ra" hirdetest is olvasni; mar kivulrol tudja mindenki.
3. A hónap dumaja se rossz, de a múltkor legszivesebben

szetteptem volna. Valaki a wesztesz-rol irt, azt hitte hogy jo a szöveg, de inkább pont fordítva sikerult. Ilyen tobbet ne legyen. Sokkal jobban tetszik az irasod amikor leirsz egy tortenetet a regi idokrol.

4. Tetszik a COMMODORE sztorit, de olyan fako kepeket raktatok be a szinte legszebb C64-es programokrol - kettot kivéve -, hogy egy szar game-boy-nak tunnek: pl Creatures. Szerintem jo lenne/volt az Oldstuff rovat is. Jo visszaemlekezni es latni a regi programokat, hiszen ezert 576 az ujsag neve. Most sokan azt mondjak, hogy hogy lehet szeretni ezeket a regieket, foleg a hulye konzolosok akik nem tudjak, hogy milyen jo is volt regen amikor a C64 volt a legmenőbb. Az nem is igazi szamiteges akinek nem volt C64-e. Emleszok a suliba is nagyba ment a csere, egymast oltuk a jokerekeret, pl: Uridium, Archon, Last ninja. Emlkeztek ti is ezekre, de jok is voltak. En azt mondom hogy ujra legyenek benne 64-es jatekok. Regen csak ebbol es amigabol allt ezert 576 a neve. Fogadok a mai olvasoknak a fele sem tudja, hogy miért pont otszazhetvenhat kbyte. Tudom ti azt mondjátok, hogy haladni kell a korral. Ez igaz is, mert en is nagyon szeretem az uj gepeket. Azert veszem ezt az ujsagot mert vegyes a legjobb; nem ugy mint mas pl: (csak semmi szemelyeskedés). Azt hiszik hogy ok a legjobbak, pedig csak titeket utanoznak, volt kiket lemasolni.

5. Miert nem raktok minden jatekhoz ertekelot. A Rebel assaultnal sem volt, most nem tudom, hogy eleg-e 4mb ram. Nekem csak ennyi van.

6. A kodfuzet is nagyon jo, de azt olvastam, hogy (nem szoszerint) regi jatekhoz minek csalas. Na ez megint hulyeseg. Ugyanis mindig vannak, akik most vesznek pc-t es lehet, hogy gyengébb gepet, es nekik is meglesznek a regebbi programok.

7. TOPlista. Regen utaltam. De nem is olyan rossz. Jobb lenne ha gepenkent tiz program lenne es legalabb az elso haromrol foto.

Vagy fajta szerint, legjobb... akcio, verekedos stb.

8. Kissebb helyet is foglalhatna a MEGJELENIK MARGYAR KEZIKONYVEL reklam is. Ja es unom a TRANS-AM hirdetest is.

9. Martinnal mi van? Lecsuktak? O is irhatna megint. Irta: Esn"

Szasz Esn! Megprobalok a te stilusodban valaszolni, mert lehet hogy a texteditor csak alca: valojaban az ekezetes betunekel hanyoztal a sulibol. De hogy ne legyen ennyire konnyu a dolgot, en meg oda teszek ekezetet, ahova nem kene. Mehet? Mostantol jól figyelj!

1. Né sertégess! Az a rongy rájtám a kedvénc kek ingém. Meg az ovodában káptám, csigabigá van rahimézzvé. Es olyan jól tártja magát: mar ségítseg nélküli is bémaszik a székrenyébé...

2. Ném buzi, csak méleg. Á "hüseg kámátat..." - mint latód - mégrefórmaltuk. Égyébkent fogadok, hogy belésülne, há fél kené mondáni.

3. Éleg réndszér-telénül olvásod az ujsagot: Honáp dumájá harom-negy hónapja nem volt. Mostantól ismet lész - halá néked (is).

4. Mindénnél égyéyerték: lész C64 rövát, jo volt a Cómódóré sztóri, még a többi.

5. Kereséd páráncs.

6. Igázád van, de csak reszbén: regi jatekókhöz is szóktunk kodókat közólni.

7. Jo lénné az is. Dé éz sé róssz.

8. Mónéy, mónéy, moméy...

9. Ki az az "O"? Es miért csuktak volná lé éngém? Já, Mártint kérdé! Nezz TV-t es lass csodat. He is back soon!

MINDENT KÉTSZER MONDOK, KÉTSZER MONDOK...

"Helló Zo-leekám!
Megnyugod-

tunk. Az olvasóknak ugyanis megvan a maga véleménye. Megnyugodtunk. Látjuk, hogy e számítástechnikai lap sorsa jó kezekben van - mármint nem a tiédben (kis tével), mert ilyen elvetemült ötletet, lásd kétheti megjelenésű karcsúsított 576 - ebből nem kell nekünk (nagy N-nel). Megnyugodtunk. Bár mi nem szavaztunk, de úgy érezzük a többi nyájas olvasó jól döntött. Megnyugodtunk. Hogy miért? Mert annyi ember-ség azért beléd is szorult, hogy engedsz a nagyközönség kéréseinek. Megnyugodtunk. Hogy mióta? Amióta? Amióta e cikket olvas-t u k

(na melyiket?). Nem fért ugyanis a lázas fejünkbe a te ócska ötleted. No mind-egy. Ez már a múlté. Vagy nem? Megnyugodtunk. Döntött a nép é s



pedig helyesen! Egyébként az újságot nem győzzük dicsérni! Csak az ára - tudod Te (most már nagy tével), hogy nagy lyukas zsebünknek milyen drága?! **No mindegy**, ezennel búcsúznak. Ja és még valami: megnyugodtunk.

Ut: Na most kézhez kaphattál valamit, ami a Te állati (?) stílusodról tanúskodik. Szerintem nyerő (mármost a stílusod). Csak az a sok szóismétlés... **No mindegy**. Megnyugodtunk: Milán, Gábor, Józsi."

*Eszem a zuzatokat!
Kritizálni azt
tudtok,
mi!*

Kerge
Marha

Bár még azt sem. Most tetszik a stílus, vagy nem, jó az újság, vagy nem - döntsetek már el. Bezzeg szavazni szírtatok. Utólag könnyű rinyálni: tegyék le a véleményeket és az ötleteiteket az asztalra, mint a többi ezer olvasó, aztán lehet predikálni. A szóismétlésről meg csak annyit, hogy a szövegekben (166 szó) háromszor szerepelt a frappáns "No mindegy" szófordulat (kiemelve) - és gyantimot, hogy nem irodalmi értékeket képviselt, és nem a mondánivaló nyomtatékosítást szolgálta. No mindegy, megnyugodtam.

BENŐ A BENŐ FEJE LÁGYA

Helló Zolee! (...) Az első óránk történelem óra, a kedvencem (ekkorát hazudni). Ezen az órán mindjárt el is hunyt az első irományom (ezt még meg fogom bosszulni). Te Zolee, hát ez a tanár micsoda egy rondaság; fülel szétállnak, púpos, 10x10-es okulárja van (dupla lencsés) és ráadásul nő. Így hát nem csoda, hogy az óráin gyakori a rosszul-lét. Na jólvan, nem ócsárolom, még kifogyna a kedvenc tolam. Ugye milyen szépen fog? Nekikezdek második levelemnek, fittyet hányva arra a szaktanári izére, amit ígért, ha még egyszer fegyelmeznie kell. Szóval...

Tisztelt 576 kb! A múltkori Csevegőhöz érve majdnem a guta ütött meg attól a három kontyos nócitól. Jól megvizsgáltam nagyítóval, nem-e valami hülyeségről van szó, de örömmel vettem észre, hogy se te, se a stáb tagja, hanem én vagyok az igazán józótt

igy be, bár még nem vagyok teljesen meggyőződve róla. Tudod Zolee, nincs mellük, nőknék igen randácskák és a középső olyan deltas, hogy szétfeszíti az izom. Jaj! Jaj, mamám! Jön a tanci, nekem annyi. Várj egy picit, mennek kell felelni. Mindjárt visszajövök... Ő már végeztem is, sikerült egy kövér háromast kicsikarnom belőle. (...) Aláírás: Pap Gergely, Ajka

Sziddad az anyám?! Ja, hogy Ajkán tanulsz. Akkor meg a hugaimat?!

ÜZENŐÜZET

Még mielőtt bárki komolyan venné és beszopná a fenti poént a rokonalmmal kapcsolatban, lezögezem, hogy azért akkora diktatúra nincs az 576-ban, hogy a saját családtagjaim képeivel dekoráljam a cikkeimet, vagy hogy egyáltalán propagáljam őket.

Dangbirdnek (Budapest), az elpusztíthatatlan vészmadárnak üzenem, hogy még nem kaptam meg a max. 10 soros Sir River költeményt, így csak DangBird kollega ezen pornográf viccét tudom megosztani az olvasókkal:

- Szeretsz? - kérdezi a fiú virág.
- Szeretlek - válaszol a lány virág.
- Jó, akkor hívhatjuk a méhecskét.

Endrődi Attilának (Budapest) köszönöm az újságszerkesztéssel kapcsolatos jótanácsokat, egy részükkel egyetértek, számos pontban azonban vitába bocsátkoznék. Ez utóbbiakról jó lenne bővebben is eszmét cserélnünk. Itt főleg a konkurens lapokkal való összehasonlításra gondolok. Jelentkez az leírások készítése kapcsán is!

Herceg Zoltán öccsének (Veszprém) üzenem, hogy ne nyaggassa állandóan a bátyját a programtöltőgetéssel, van neki elég baja ezen kívül is (fásítás a suliban, fizikalecaj, hyenek). A fényképeket köszönöm, a kutyátok, Jessica tényleg jó nó.

Gusz-T bátyónak (Aszód) egy földiérgő fölrangatást küldök az újság hasábjain is a 20. születésnapja alkalmából (a disztáviratot már régebben feladtuk). Képzeld, én már előbb tudtam, hogy mit fogsz kapni az osztálytársaidtól, mint te, ugyanis az orrom előtt fizetett elő neked egy haverod az újságra. Halló Mindenki! Követendő példa!

Játékos Zoltánnak (Budapest) két dolgot szeretnék mondani. Egyrészt azok, akik szeretik a nagy képekkel teli, profi módon megszerkesztett, látványos, figyelemfelkeltő, de túl sokat nem rizsázó oldalakat azok nem kis f'zók, hanem az olvasóink 99%-a. Szerintem nem azért szeretik ezeket az oldalakat, mert nem szeretnek olvasni, hanem mert nem szeretnek FELESLEGESEN TÚL SOKAT olvasni. A bő lére eresztett jópifizásokkal, apró képekkel teli stílust meghagyjuk másnak. Ha viszont dumálni kell, mert nem mindenki számára egyértelmű, hogy a Gabriel Knight 2-ben hol van az a kulcs, ami ahhoz kell, hogy... szóval ha a játékhoz leírás illik, akkor az is van az 576-ban dögivel. Másodsor: az Amigát nem mi hagyjuk cserben, hanem Ő bennünket. Amint ismét "ránktalál", akkor akár 10 oldalt is szentelünk neki - mint a próbáljuk már 2-3 szám óta. Bár csak összefutnánk megint. Komolyan nem hiánytelek. Én még tényleg ott voltam a C64 és az Amiga bölcsőjénél, úgyhogy ismerem és megértem a problémát. De azt ne is kérd, hogy minden szeméről (péld Zmrzlina Fighters, Polish Adventure) beszámoljunk. A quality-stuffokról szívesen írunk, de csak arról.

Imre Zsoltnak (Kékesd) ugyanazt üzenem, mint Endrődi Attilának.

Szilás József Tamásnak (Aleónémedi) köszönöm a korunk erőszakhullámáról írt esszéjét, amivel mélységesen egyetérték. Főleg a fradistás szerzők magatartására gondolok ("tisztelt a kivételnek").

A futottak még kategória ehavi helyezettei (magyarul kösz a levelet, de a gázmaszk tehén okozta helyhiány nagyobb úr volt): **Szeesődi István (Szeged)**, **Tóth Sándor (Szlovákia)**, **Molnár Ferenc (Budapest)**, **Palya Mihály (Budapest)**, **Pencsics Barnabás (Bátmonostor)**.

Zolee



Az Agile Warrior játékmene-
 te a leginkább a Desert
 Strike-hoz áll közel, azzal a
 fő különbséggel, hogy ezúttal
 egy többféle nézetből
 játszható 3D-s szimuláci-
 óról van szó, és tüzsmen-
 tés helyett itt inkább csak
 a rombolás a dolgunk. A
 küldetések előtt videójelene-
 teken kapjuk az eligazítást,
 amire azonban más játékokkal

AGILE WARRIOR FLIX

ket szétlőve kaphatjuk az
 üzemanyagot és a páncélzatot.
 Ezek lebegő ikonként jelen-



A csatátér
 madártávlatból.



A kilőtt rakéta némi
 füstöt húz maga után.

ellentétben érdemes figyelni,
 még akkor is, ha játék közben
 a térképet kiaratva ott is lát-
 hatjuk a különböző fontosságú
 célpontokat. A játék tehát
 már a térképezésben is a
 Desert Strike-hoz hasonlít,
 de a hasonlóság az extrák te-
 kintetében is szembe tűnő,
 ugyanis itt is a házakat, gépe-

nek meg, ám vigyázat: ezeket
 mi is és az ellenség is szét
 tudja lőni. A világ különböző pontjain,
 Kamcsatkától Burmáig a lopa-
 kodástól kezdve, a nukleáris
 csapás megakadályozásáig 10
 teljesen különböző küldet-
 ésemben vehetünk részt.
 Ezekből azonban kezdetben

csak három választható, ahogy
 teljesítjük őket, úgy mehetünk
 tovább.

A játék talán legfőbb vonze-
 reje, és amiben megelőzi eddigi
 Playstation-os társait, az a
 sok, összesen 21 féle el-
 lenség, a rengeteg fajta
 fegyver, bomba, rakéta.

Különösen látványos a levegő-
 föld rakéta fedélzeti nézete
 (még egyszer leütve a rakéta
 gombját), mely ráadásul nem is
 csak látványosság, ugyanis akár
 irányíthatjuk is a rakétát. A
 zene és a hangeffektek szintén
 dicséretre méltóak, ám az
 irányítással sehogyan sem tud-
 tam kibékülni. Ha elfordítjuk a
 gépünket, az halál pontosan
 annál a foknál áll meg, ahol a
 gombot elengedtük. Mivel egy
 vadászgép sem viselkedik így,
 tehát ez mindenképp a beelő-
 lés rovására megy.

agile warrior Kiadja:
 Virgin

78%

KÉT NEHÉZSÚLYÚ PLAYSTATION SZIMULÁTOR A RINGBEN!

warhawk

Subjektív véleményem szerint -
 bár nem vagyok vele egyedül -
 a WarHawk az-éddigi legjobb
 Playstationre készült repülés
 szimuláció. Ez pedig legfőképp
 a játékmenetnek köszönhető,
 ugyanis a ké-
 szítőknek az
 a remek ötlete
 támadt, hogy
 nem csak a
 küldetések
 között,
 hanem a küldet-
 ések alatt is né-

hány videójelenettel
 tarkítják az akciót.
 Ezt úgy kell elképzelni,
 hogy egy-egy nagyobb
 objektum megsemmisíté-
 sékor nem csupán öt-



A pusztításba egy kis
 műemlékrombolás is belefér.



Belső nézetben a
 "fejünket, külön is
 tudjuk mozgatni.

ször annyi füstöt vagy villa-
 nóst láthatunk, hanem
 klassz minőségű
 video bejátszáso-
 kat csodálha-
 tunk. Ezek
 p e r s z e
 n e m

hosszúak, tehát nem szakítják
 meg az akciót, viszont annál in-
 kább látványosak, így egy küldet-
 ésen belül még több sikerél-
 ményt nyújtva a játékosnak.
 A küldetések roppant változato-
 sak, a háttérük is teljesen má-
 sak: az első pályán például csak
 egy piramist kell szétlőni, majd a
 közepén áthaladva elrabolni az
 ellenség feltöltött kincsét, míg a
 második pályán már egy kanyon-
 ban kell repkedni.

többféle külső-belső nézet van,
 jópár fajta rakéta közül válogat-
 hatunk, és az irányítás is megál-
 lja a helyét. Igaz, hogy a kor-
 mánymozdulatainkra egy kicsit
 lassan reagál a gépünk, ám ettől
 függetlenül a repülők nagyon
 élethűen van mozgatva. Akik
 megvetik a játékot, valószínűleg
 a szűke szabott hat küldetésen
 rókényódtak meg a legjobban.
 Ettől azonban nem kell megijed-
 ni, a játék ugyanis cseppet sem
 könnyű - még a legbénább foko-
 zatot sem hinném, hogy bárki is
 pár óra alatt végigjátssza.
 A játékra jellemző, hogy
 nem lehet csak úgy "dur-
 bele, adjunk neki" játszani,
 szükség van bizonyos strate-
 giák felállításához: melyek
 azok a célpontok, amik leginkább
 veszélyt jelentenek, melyikkel
 kell kezdeni a pusztítást, és így
 tovább.

warhawk Kiadja:
 Import

92%

Maga a szimuláció egyébként
 minden követelménynek megfelel:

command & conquer

THE COVERT OPERATIONS

A nagyszerű játékok esetében általában nem szokatlan, hogy a sikert megfogalandozó újabb és újabb küldetések jelennek meg a programhoz, meghosszabbítva az élvezeteket. Ez történt a C&C esetében is, ugyanis megjelent az első ilyen CD, "The covert operations" címmel. Tizenöt új küldetést tartalmaz, melyből hetet a GDI, nyolcat pedig a NOD oldalán harcolhatunk végig. Az egyes pályákat tetszőleges sorrendben játszhatjuk végig, bármelyiket bármikor kiválaszthatjuk. Alapvetően kétféle küldetés fordul elő: vagy egy kommandóval kell valamilyen feladatot végrehajtani, vagy bázist építve kell elpusztítani az ellenséges erőket. Az utóbbi típusnál mindig rendelkezésünkre áll az összes lehetséges épület és jármű, újdonságokkal viszont nem igazán találkozunk (kivéve a NOD vegyi fegyverekkel felszerelt gyalogos egységeit és a NOD felderítő-helikoptert).

- GDI: Infiltrated. Bázisunk támadás alatt áll. Meg kell védenünk, majd újjáépítve el kell foglalnunk a területet. Az ellenséges technikákat azonnal elfoglaljuk radarállomásunkat, tiberiumfeldolgozó központunkat és barakunkat. Nem elég később a tiberium-központot visszafoglalni, meg kell keresnünk a szüretelő kombájt is. Vigyázzunk, mert az elfoglalt barakból idővel újabb technikákat bukkannak elő!

- GDI: Elemental Imperative. Ki kell mentenünk egy civil feleséget, mire ő elvezet minket az ellopott alkatrészeket rejtő bázisra. Szerezzük vissza jogos tulajdonunkat.

délre fekvő területről vonjuk a lakosokat, majd ha észrevettük, északra a támadást.

- NOD: Decent. Két fő kommandóval és egy technikussal kell visszafoglalnunk saját bázisunkat, majd helyreállítva elpusztítani az ellenséget. Egy

MCV-eket, majd bázist alapítva elfoglalni a területet.

- NOD: Hostile Takeover. Négy emberrel és egy lángtánkkal kell visszaszerezni a területet.

- NOD: Under Siege: C&C. Bázisunkat körülvették az ellenséges erők.

A küldetés elején és végén az eredeti játékból is ismerős képsorok fogadnak



Akcióban a chem-warriorok.



A lángtánkok igen sok küldetésben kulcsszerepet kapnak.



Bázisunk jó elhelyezése meghatározhatja az egész akció sikerét.



A lézerekkel szemben senkinek nincs esélye.

GDI MISSIÓK

- GDI: Blackout. Két kommandóval kell elpusztítani egy lézertorony energiaközpontját, melyet csupán egy lángszórós tank véd. Mire emberek elérjék a kis telepet, megérkezik légítámogatásunk is, melyet a tankra irányítva nem lehet problémánk. Eddigre megérkezik az MCV is, mellyel 5000 dollárból kell felépítenünk egy ütőképes bázist. NE a már meglévő falak közé építsünk, mert hamar elfogy a hely!

- GDI: Hell's Fury. Néhány gyalogossal kell találnunk alkalmas helyet a később érkező MCV-nek, majd Delphi ügynök vezetésével minden lehetséges eszközt bevetésével el kell pusztítani a NOD templomot.

- GDI: Ground Zero. Rakétát indítottak a békedelegáció elpusztítására. Meg kell őket keresnünk, és biztonságos helyre kell vezetnünk a diplomatákat.

- GDI: Twist of Fate. Bázist építve kell elfoglalnunk a területet.

- GDI: Blindsided. Egy darab kommandóval indulva kell először a SAM-ot, majd hátbatámadva (de immár légítámogatással) az egész NOD bázist elpusztítani. Emberünket azonnal három támadják meg. A jobb oldali bázis bejáratát lézer véd!

NOD MISSIÓK

- NOD: Bad Neighbourhood. Bázist kell építenünk, de ha a civilek észrevesznek, azonnal támad a GDI. A

ügynök a kelő időben füsttel jelzi majd a leszállóhelyet, tehát zsákmányoljunk egy helikoptert.

- NOD: Eviction Notice. Néhány lángtánkkal és egy MCV-vel kell létrehozni egy bázist. Néhány Mammuth azonnal megtámad bennünket. Az ideális hely a jobbra fekvő falu, amelyet elpusztítva 4000 dollárt találunk.

- NOD: The Tiberium Strain. Az ellenség kísérleti bio-központjait és a lakosokat kell vegyi fegyverrel felszerelt embereinkkel és néhány lángtánkkal elpusztítani, a többi épületet sértetlenül hagyva, hogy bal esetnek tünjön.

- NOD: Cloak and Dagger. Egy lopakodó tankkal kell visszaszerezni

geket, pénzünk 0. Engedjük el néhány atomtámadást a fémplomból, majd esetleg adjuk el, és vegyünk rajta lézert. Vigyázzunk, mert ha bármelyik oldalon elpusztítjuk az összes ellenséges egységet, a többiek azonnal megtámadják bázisunkat.

- NOD: NOD Death Squad. Az ellenséges "advanced communication center" kell egy kommandót vezetve elpusztítani.

Általános szabályként elmondható, hogy az egyre intenzívebb támadások szinte azonnal megindulnak ellenünk, tehát már a bázis helyének kiválasztásakor gondoljunk annak védelmére, majd azonnal kezdjük meg a védelem kiegészítését.

c&c
covert operations

Kiadja:
Virgin

4 MB RAM
5 MB HD
VGA
486DX66 - CPU
SB, GUS, ADLIB

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

Újabb 15 pályás a már megszokott színvonalon, csak még bonyolultabbra szerkesztve.

85%

Hi Amigos! Ha eddig nem lapoztál tovább kedves amigás barátom arra gondolva "na megint egy pécés Dúm-klón", kérlek továbbra se tedd, mert ez itt egy amigás Dúm-klón leírása. A képeket elnézve könnyen felmerül agyunkban a gondolat, hogy hát igen, valami tényleg megmocant kedvenc gépünk házatáján, **végre egy olyan program, amivel demonstrálhatjuk barátainknak, hogy gépünk nemcsak hogy multitaskra képes, hanem van olyan színvonalas anyagunk, amivel gépünk teljesíti azt a feladatát, amire az többek között terveztetett - nevezetesen, hogy játszunk vele.** Hogy mit is jelent ez a '96-os színvonal, az majd a végére úgyis kiderül



Lenézvén belémfagyott a szó. Dddiiiiieeeee!!!

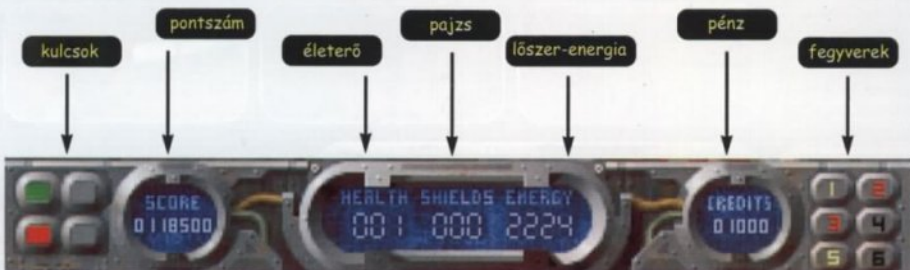


Epp jókor jött a tuning. Valahonnan ismerős ez a táj.

tó, alatta a felbontás és képméret-konfiguráció. Nekem úgy tűnik, **hogy eme alkotás a leggyorsabb az Amigára megjelent ilyen stílusú anyagok között.** Ez persze nem szabad, hogy hiú ábrándokba ringassa az alap 1200-as

tyüzetet konfigurálhatjuk teljesen szabadon, amit akár el is menthetük. A "controls" pontban az irányítás módját (billentyűzet+egér; billentyűzet, ebben az esetben joystickot is használhatunk), a fordulás és mozgás tehetetlenségét,

ló menü jön elő, ha esetleg az első összezapás után rájönénk, hogy összekevertük a bal meg a jobb kezünket. A numerikus billentyűzetten a felső sorban állíthatjuk a felbontást és plusz/mínusszal a képernyő méretet, **anélkül, hogy megállítanánk a játékot.** Azt hogy az egyéb billentyűzettek mit tesznek, nem írom le, mert mindenki beállíthatja magának. A képernyő alsó szélén kaphatunk infót



breaathle

(arrafelé szokott előfordulni ugyanis a hardware igény - no, azért nem kell rögtön megjedni!).

BEÁLLÍTÁSOK

A játékot a Power Computing a Fields of Vision csapattal karöltve dobta piacra. Az első menüben legfelül a start találha-

tulajdonosokat, mindenesetre azért eme opcióval sem tudjuk olyan rondára butítani a grafikát mint például az Alien Breed 3D-ben. Ebben a menüpontban kapcsolhatjuk ki a célkeresztet is. A következő opció a zene: zene ki-be, hangerő, illetve a beépített szűrő állítható itt. A következő pontban a billen-

ilteve sebességét adhatjuk meg. A "game options" alatt a pályakódot adhatjuk meg, illetve itt menthetjük el a beállításokat.

MÉG EGY KIS KEZELÉS

Játék közben az "Esc" lenyomásakor az előbb leírtakhoz hason-

harcosunkról, mint az az ilyen játékokban megszokott. Balról jobbra: kulcsok,



Idegenek a ködben... A halál jár köztük!



Kicsit elengedtem a kezem.



Két aliént 1 lövésre. Ripley sem csinálná jobban.



Azt hiszem nem kell sok kommentár: az 1*1-es pixelméret megteszi hatását a hátterek ábrázolásakor is.

A sötétség és kétségbeesés hosszú időszaka után új hősök érkeztek. Az Amiga feltámadt látszik poraiból...

vehetünk, ha már végképp nem találjuk őket és olyan sok pénzünk van.

NA ÉS A JÁTÉK?

Szóval a játék. Négyszer öt pálya található benne. A pályák szépen megtervezettek és

kéz hiánya, illetve ha találsz magadnak egy megfelelő sarkot, amögé elbújva akár egy egész hadsereget is lementárolhatsz. A game 2 megán elindul (pozitív), viszont ha játszható sebességet akarunk, bizony majdnem a legkisebbre kell venni a képernyőt - igaz ekkor megen-

gedhetjük magunknak az 1*1-es pixelméretet. De térjünk vissza a '96-os színvonalhoz. Mivel a játék PAL képernyőn fut, 25%-kal jobb felbontású, mint egy mezei VGA, mind-



pontszám, életerő, pajzs, lőszer/energia (minden fegyver ugyanazt használja), pénz, fegyverek.

szerencsére elég nehezek is, így biztosítva van a hosszú játékmélet. Ilyenkor jön elő a

ezt 1*1-es pixelméretben képes nyújtani, úgyhogy lehet áthívni a pécés haverokat és mutogatni a gamét. Az igazság az azonban az is hozzátartozik, hogy ahhoz, hogy mindez fullscreenben is élvezhető legyen, bizony egy 040-es A4000 szükséges.

breathless

Összesen hatféle fegyverünk lehet, amit pénzért kell megvásárolnunk, illetve a régieket fejlesztenünk úgy, hogy odamegyünk egy számítógép terminálhoz és belépünk a rendszerbe (cool!!!!). Na megyek és keresek egyet. A, itt is van egy! Miután beléptünk, kiírja, hogy csatlakoztam az egyes számú terminálhoz, s a következők közül választhatok: fegyverek, fegyver fejlesztés, illetve egyéb szükséges dolgok. A fegyverek a következők: sima lövés (valami rakétafegyver), fireballs, plasma gun, flame-thrower (lángszóró!!!), magnetic gun, death machine. Ezek mindegyike fejleszhető, és ugyanazt az energiát használják, persze egyre többet szívnak le belőle. Az "accessories" menüpontban foltápolhatjuk magunkat, és kulcsokat is

kérdés, vajon akar-e játszani vele az ember egyáltalán, van-e hangulata. Biztosíthatok mindenkit, hogy igen, van hangulata, bár az az igazság, nekem az Alien Breed 3D valahogy jobban tetszett. Micsoda? - kérdezhetitek, az az óriás-pixeles tök lassú game, amiben azokat a zöld harcosokat is kézzel rajzolták nem túl nagy tehetséggel, hát nézd meg ezeket a ray-tracelt figurákat, ezt a kidolgozottságot, az eddig nem látott ködeffektust, a változó megvilágítást! Szóval van valami, mégpedig a játék mozgásában, ami valahogy nem az igazi. Persze nagyon-nagyon távol van attól, hogy rossz legyen, inkább csak az AB3D-ben találták el ezt az egyet, de nagyon. Jó hír viszont, hogy jön az Alien Breed 3D de Luxe, hasonló kidolgozottságú grafikával, pálya-szerkesztővel, többjátékos lehetőséggel. Addig is a Breathless a király! Persze van néhány negatívum ezen kívül is, például a fegyvert tartó

PÁLYAKÓDOK

II. világ: 175546B4N4JH56PT
III. világ: FVJCBRAQLJRH56PD
IV. világ: E72C04ASN4JH56PG

breathless Kijá: Power Comp.



**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEDONÁ**

Ray-tracelt figurák, ködeffektus, változó megvilágítás - persze csak erőgépeken.

91%

Legalább nem egyedül halok meg.



WINGCOT

Alig félóra elteltével Paladin rémült arccal rohant be.

- Laddie, egyenesen felénk tartanak! Blair felugrott.
- Indulás! - kiáltotta - Összevont támadás? - kérdezte Paladint, aki megrázta szakállas fejét.
- Egyedül van, kíséret nélkül!
- Remélem, nem csapdál.
- A pilóták a hangárba rohantak.

Az utánégetők fültépő sikoltásának kíséretében négy Excalibur vágódott ki egymás után a felszálló

rendszerében búj meg. Alvezére a Zu'kara anyahajon várta a parancsait.

- Nem értem, miért nem személyesen jött a hajóra, uram? - kérdezte.
- Mert a hajó garancia a sikerre. Itt viszont szükség van az én tudásomra. Mi a helyzet?
- Minden rendben, húsz perc múlva elérjük az ugrópontot.
- Remek! Nem is sejtik, hol vannak. Jelentkezzen, ha végrehajtották az ugrást...

Az ACDS radarokon megjelent egy narancssárga pont.

- Távolság 4328 - rikkantotta Maniac - Ideje bulit csapni!
- Parancsra várok - jelentette Flint.
- Blair kételkedve nézte a sötét űrt. Előtte valóban egy hatalmas fekete folt kezeledett, mintha kiszakítottak volna egy részt a csillagokból.
- Előtte vagyunk, jobb oldalt, felötte. Próbáljátok felmérni!
- Oké, Aszl! - nyugtázta Maniac.

- Sikeres transzportáció.

- Alighogy ezt Paladin kimondta, a láthatatlan hajóból egész raj láthatatlan vadász szárguldt ki, mint amikor a darazsak elhagyják a kást. Természetesen a földiek radarjain ez mind láthatóvá vált.
- Ne támadjatok, lokalizálni a B pontot!
- Micsoda? Megtámadtak? - kiáltott fel dühösen Rak'h than.
- Láthatatlanok, de ők látnak minket! - mentegetőzött az alvezér.
- Tartsonak kil Végre kell hajtani az akciót! Hét perc az ugrásig.
- A kapcsolót hirtelen megszakadt, Rak'h than rémülten nézett a mellette álló kolónra.
- Mekkora esélyük van, hogy el tudják háritani a támadást?
- A nyúlánk, fekete humanoid gyors fejszámolást végzett.
- Hetventől nyoleveletől százaléig - felelte szenttelenül.
- Akkor sikerülhet...
- En a terranak esélyeit mondtam, pontosított a kolón.
- Rak'h than feluyoltott mérgében, pont amikor belépett egy kátona.
- Uram, orhajók kezelednek. Támadjunk?
- A kátralahr mérgesen nézett rá a kolónra.
- Adjon időt, uram! - javasolta a humanoid - Kézünkben a Behe-



csarnokból. Paladin gépe is felszállt.

- Felfejlődni - parancsolta Blair.
- Váltak titkos csatornára és kapcsolójukat ki minden más frekvenciát.
- Tíz négy - nyugtázta Flint.
- Automata pilóta az ugrópontig.
- A gépek kilöttek.
- Blair, itt Tolwyn. Huszonöt percük van, és az ellenség eléri az ugróbóját. Jó szerencsét, fiam!
- Az ezredes elmosolyodott. Most vagy soha.
- Ugrás!
- A bója megnyitotta a teret és az energiakapu elnyelte a kis csapatot.

A képernyő elsötétült. Egy testőr lépett Rak'h than elé.

- Nagyuram, a kolón flotta megérkezett. Húsz álcázott romboló és negyvenhárom fregatt legalább harminc kísérel.
- A kilrathi vezér felnevetett.
- Eddig minden a tervek szerint megy! Sivar velünk van!

A romboló és a négy vadász végrehajtotta az ugrást.

- Álcázás - adta ki a parancsot Blair.
- Megremegett a tér a gépek körül, vörös energiahullám szaladt végig a fémtesteken és jótékony sötétségbe vonta őket.
- Támadási pozíció!
- Látod, amit én? - nevetett Flash.

- Flint, Flash keressétek meg az A pontot!

- Tíz négy.
- Szétváltak és a kilrathi hajón senki nem észlelte a támadókat.
- Lokalizálva A pont, küldöm a koordinátákat - mondta Flash.
- Paladin, készüljétek! Maniac, Flash titek A pont!
- Megközelítettem, Laddiel!
- Maniac, Flash, tűz!
- A mágnes-torpedók fényes villanással becsapódtak, a pajzs felizzott és láthatóvá vált egy darabka a hajótestből. A romboló közelebb lebegett.
- Küldöm a pakkot! - kiáltotta Paladin.
- Halvány rózsaszín energianyoláb sugárzott át a nagy hajóra.



ANNANDEER

novella pályázat 3.rész

moth tervrajza, egy év alatt megépíthetjük.

Rak'h'than beleegyezett.

- Visszavonulás!

○
Az Echo nevű kommandós a hangár egyik szerelőblokkjában állt. Amikor a gépek felszálltak, előbűjt és elhelyezte a robbanóanyagot. A társát elkapták és kivégezték, de a bombát még ő is aktiválta. Delta alig hagyta el a hajtómű blokkot, máris lekapcsolták. Echóról semmit nem tudott, de Hotelét is elkapták.

Delta előzőleg a ruhája alá a testére erősítette a bombát. A kilrathik átkutatták a blokkot, de semmit nem találtak.

- Vetköztessétek lel - mondta hirtelen az egyik alakváltó.

Lecibálták a felsőtestéről a ruhát és megdermedtek a félelemtől. A bomba a mellkasán volt. A nukleáris töltet fél perc múlva aktiválódott.

○
- Echo jelentkezett, a B-nél! A töltetet felrakta. - kiáltotta Paladin.

-Flint, irány B! - utasította Blair. - Paladin, készülj!

A mágnes-torpedók ismét rést vágtak a pajzsra, a romboló, mint egy kolibri ott termett.

- Bemérték őket! - figyelmeztetett Flash.

- Rájuk, fiúk!

Paladint hirtelen eltalálták, a romboló megpördült és Echo a világűrbe materializálódott. Azonnal meghalt.

- Mayday!

A következő pillanatban két kilrathi összeütközött és szétrobbant.

- Ezeknek kicsi az űr! - jegyezte meg Maniac, majd az ágyúja felvilágosult.

- Huh, tüzes ma a kezem!

- Ne hülyéskedj, fedezd Paladint, leválik a pajzs!

- Megnyílt az ugróbójál - sikította Flint.

- Vissza mindenki, előttük kell beérnünk! - kiáltotta Blair - Flash, vontassuk el Paladint.

Villámgyorsan alakzatba fejlődtek és kiengedték a vonósugarat.

- Mindenkinél! Ugrás!

Ebben a pillanatban a kék energiahullám elnyelte a támadókat és a kilrathi hajót is, ami azonban...

○
A túloldalon először Flint bukkant fel, majd Maniac.

- Meghaltak?

És akkor...

...hatalmas lángnyelvek csaptak elő a Hypertérből, roncsdarabok röpültek szanaszét és örült tempóban száguldott ki a lassan elenyésző lángtengerből két Excalibur egy sérült rombolót vonva maguk után.

...a Zú'kara megsemmisült a Hypertérben.

FÖLDI SZEKTOR, FÖDERÁCIÓS ŰR

- Gratulálok, Blair ezredes, a feladat sikeres végrehajtásáért!

Tolwyn valószínűleg életében másodszer mosolyodott el.

- Köszönöm, uram.

- Ez ráébresztette a hadvezetést arra, hogy nem akármilyen ellenséggel állunk szemben.

- És mi lesz a kolónokkal? - kérdezte Blair kétérdően.

Az admirális vállat vont.

- Megpróbáljuk felvenni velük a kapcsolatot. Nem hiányzik nekünk egy új ellenség... - mondta, aztán megfordult a székével és nézte, ahogy a flotta gyülekezik a Föld előtt.

- Milyen igaz, uram - szólalt meg az ezredes furcsa hangon.

Tolwyn megpördült.

Ha, tetszett a story, olvasd el a B befejezést, ha nem, akkor az A-t!

"A" BEFEJÉZÉS

...megpördült.

Már nem Blair állt mögötte, hanem egy nyúlánk, fekete humanoid, aki hirtelen háromméteresre nőtt, hatalmas karrait tigrisszerű pofája elé kapta és felüvöltött:

- Már későöl!

Tolwyn elájult, amikor a tigris rávetette magát.

"B" BEFEJÉZÉS

...megpördült.

- Es mi lesz, ha beépülnek kö-zénk? - kérdezte az ezredes.

- Ha ez megnyugtatja, fejlesztés alatt áll egy DNS tesztelő.

- Amint kész lesz, ellenőrzünk mindenkit. - felelte Tolwyn.

- Még valami?

Blair megrázta a fejét.

- Akkor pihenjen csak, fiam - javasolta az admirális. - A döntő csata még hátra van.

Christopher Blair ezredes tisztelgett és távozott. Kint már vártak rá.

Blair átölelte Flintet és megcsókolta. A nő rámosolygott.

- Mehetünk? - kérdezte Flint.

Az ezredes boldogan mondott igent és avval a nehéz gondolattal a szívében sétált a nő mellett, hogy Tolwynnak igaza lesz. A nagy csata még hátra van. Megálltak az egyik kilátó mellett és az űr cinkosan rájuk kacsintott...

Vége (de folytatható...)



Civiliz

Keress egy megbízható szövetséget

Véleményem szerint a Civilization a számítógépes játékok legnagyobbjai közé tartozik. Sid Meier annyira új ötlettel és érdekes játékkal állt elő, melyhez hasonló eredeti program azóta sem született. A játék fogalmát vált, több mint 850.000 példányt vásároltak meg belőle a világon, s csak a jó ég tudja, hányan játszottak vele, s járták végig a civilizáció lépcsőfokait. Már megjelenése után néhány hónappal érkeztek a hírek, hogy készül a folytatás, de csak javítások és egy hálózati változat érkezett. Négy évnek kellett elteltie addig, amíg a második rész elkészült.

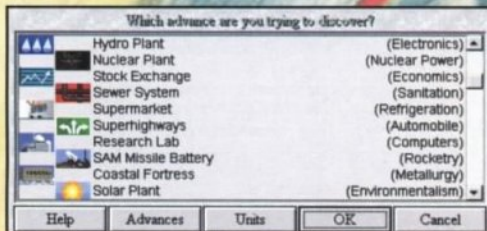
Ezt a második részt nem úgy kell elképzelni, mint egy kalandjáték folytatását, ahol a főszereplőn kívül minden egyéb új és ismeretlen. Itt a játék

s nem tudjuk körbejárni a Földet, kiválaszthatjuk az ellenséges népeket, átugorhatjuk a kezdeteket (ilyenkor a gép lejátssza az első köröket, s elvégzi helyettünk az országalapítás fáradsalmas lépéseit), kikapcsolhatjuk az űrhajózást (s a győzelmet csak az egész világ leigázásával érhetjük el), s végül kikapcsolhatjuk a megsemmisített civilizációkat (egyébként egy eltűnt nép helyett, amíg lehetséges, mindig újabb jelenik meg a térképen).

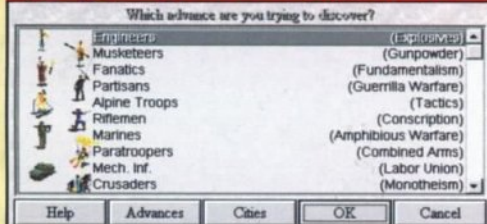
A következő feltűnő változást a grafika jelenti. Az egész ott kezdődik, hogy a játék Windowsban, teljesen átírt, megszerelt, melyek a következő körre is megmarad. A sérült katonák természetesen visszanyerhetik eredeti HP-jüket, de ehhez néhány körön keresztül pihenniük kell (a szökevény lenyomva a katoná pihen a következő körben). A gyógyulás hatékonyabb, ha egységünk valamelyik városunkban pihen. Azonnali felepülést érünk el, ha a városban megfelelő épületek is rendelkezésünkre állnak: földi egységeknél barakra, repülőknél reptérre, hajóknál pedig kikötőre lesz szükségünk.



Egy város, a középkorban majd a XX. században többmillió lakossal és háttérben az ENSZ palotával.



Új egységek és új grafikák



alapja, menete és az elérendő cél semmit sem változott. Most nincsenek benne új, eredeti ötletek. Viszont új, a mai igényeknek megfelelő külsőt kapott a program, és a fejlesztők tovább csiszolták, tökéletesítették az előző változat minden egyes pontját. Megjelentek új, az előzőből hiányzó egységek, épületek, hihetőbbé váltak a csaták, bővültek diplomáciai lehetőségeink, és most már saját pályákat is tervezhetünk magunknak. A játék teljes leírására nincs helyem, s gondolom, az alapokat már úgyis mindenki ismeri (aki nem, az lapozza fel a '92 júliusi számot). Most tehát csak az újdonságokat nézzük végig.

KÜLSŐSÉGEK



Űrhajónk teljes felszereléssel indul az Alfa Centauri felé.

A CSATA

Az első részben komoly kellemetlenségeket okozott, hogy mivel a csatákban az erőviszonyok mellett nagy szerepet kapott a véletlen is, egy fegyvertelen telepés is le tudta győzni az őt megtámadó tengeralattjárót. A másik furcsaság az volt, hogy a csatáján éppen túlélő katoná a következő körben ismét teljes erejében vette fel a harcot új ellenfelével. Ezeket a problémákat a más stratégiai játékokból átvett életpontok (HP) oldották meg.

Most minden egységnek van kezdetben valamennyi HP-je (10 és 40 kö-

zött, a katoná fejlettségétől függően) és tűzereje. Csaták továbbra is az eddig megszokott módon folynak, azaz a találatokat a véletlen mellett a két ellenfél ereje, tapasztalata, elhelyezkedése határozza meg, de most a győzelemhez nem elég egy találat. Az eltalált egység HP-je a másik tűzerejével csökken, s az egész kezdődik előlőről mindaddig, amíg az egyik fél megsemmisül (persze az egész egy körön belül lezajlik). Az űtközetben viszont a győztes egység is komoly sérüléseket szenvedhet, melyek a következő körre is megmarad. A sérült katonák természetesen visszanyerhetik eredeti HP-jüket, de ehhez néhány körön keresztül pihenniük kell (a szökevény lenyomva a katoná pihen a következő körben). A gyógyulás hatékonyabb, ha egységünk valamelyik városunkban pihen. Azonnali felepülést érünk el, ha a városban megfelelő épületek is rendelkezésünkre állnak: földi egységeknél barakra, repülőknél reptérre, hajóknál pedig kikötőre lesz szükségünk.

ÚJ EGYSÉGEK

Igaz egy-két egység kicsit megváltozott, de az igazi érdekességet a rengeteg újonnan megjelenő katoná jelenti. Ezek egy része a régi egységek közötti nagy hézagokat tölti be (elefántok, íjászok, keresztelovagok, partizánok), néhányan a mai modern hadviselőt képviselik (heliokopterek, ejtőernyősök, lopakodó bombázók), s végül párán régi katonák fejlettebb, hatékonyabb változataként jelennek meg. A mérnökök a telepések után következnek, s azon túl, hogy gyorsabban mozognak és dolgoznak, a modern technológia felhasználásával a kiválasztott területet valami teljesen más termelésére állíthatják át. Ezen felül a telepések és a mérnökök bárhol építhetnek repülőgép bázisokat. A kéme szinten hatékonyabbak a diplomatáknál, s néhány újabb gonoszságra, például a város vízhálózatának megmérgezésére is képesek. Végül a teherautók gyorsabbak és nagyobb hasznot hoznak, mint a ka-



A zulus követé akár az Amazonas környékéről is érkeztetett volna.

Greetings from the most exalted Shaka: Counsel of the Zulus... OK

Civilization II

St és gondjaid felét máris levették a válladról!

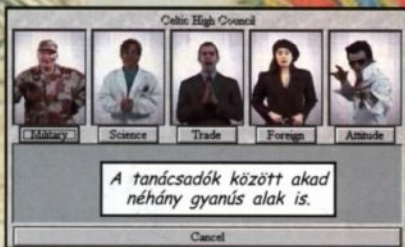


de épültre csak az eddig termelt pajzsok egy részének elvesztésével állhatunk át.

POLITIKA

Itt a legkellemetlenebb dolog az, hogy a fejlettebb rendszerekben a kormány jelentősen befolyásolja a más népekkel fenntartott viszonyunkat. S mivel a fejlett államok rendszerint békére törekednek, ez a befolyásolás rendszerint az uralkodó akaratára ellenére is megkötött békében nyilvánul meg (s erre akkor is képesek, ha az ellenfél épp az előző körben rohanta le valamelyik városunkat). Természetesen a békekötés után a legtöbb támadási parancsunkat

ravának. Az olyan egységek, melyek speciális felszereléssel is rendelkeznek (felfedezők, partizánok és hegyi csapatok) nem lássanak le a mások mozgását nehezítő terepeken, sőt mindenhol úgy mozognak, mintha kiépített úton haladnának.



A tanácsadók között akad néhány gyanús alak is.

ÚJ ÉPÜLETEK

Épületekből már nincs annyi újdonság. Közülük igazán érdekes, a szupermarket, ami a város élelmenteremelését növeli 50 százalékkal és a főútvonal (Superhighway), amely a kereskedelmi bevételeket emeli hasonló arányban. Ezekén túl változás, hogy menet közben már nem lehet büntetés nélkül megváltoztatni a város termelését. Ha valamilyen katonát készítünk fel, másik katonára gond nélkül átválthatunk,

is visszavonja a szenátus. E durva beavatkozás ellen csak egy forradalommal tehetünk valamit. Ilyenkor az új kormány megalakulását megelőző anarchiában ugyanis azt csinálunk, amit akarunk. Ennek persze negatív hatása is van, hiszen az egyezmények megszegéséről minden ország tudomást szerez, s az ilyenekkel később nehezebben lépnek szövetségre.

Az országok közötti lehetséges kapcsolatok is finomabbak lettek. Békében a felek vállalják, hogy katonáikkal



A túlnépesedés itt is pontokat jelentő probléma.

nem is lépnek a másik területére (azaz a várost körülvevő földekre). E követelmény megszegése azonnali házúzenetet von maga után. A fegyverszünet rendszerint 16 körön keresztül tart. Ez idő alatt mindkét fél rendezheti soraát, s tovább javíthatja a viszonyt vagy felkészülhet a háború folytatására. Eközben nyugodtan tartozkodhatunk ellenfelünk földjein is. A semlegességnél semmi lényeges nincs, azt fejezi ki, hogy a két ország között sem partneri, sem ellenséges kapcsolat nincs. Végül az szövetségek teljes együttműködést vállalnak, ami magában foglalja a másiknak nyújtandó katonai segítséget is. A szövetségnek például úgy haszná lehet akkor, ha a két nemzet közösen fejleszti tudományát és az új felfedezéseket rendszeresen kicserélik egymás között, valamint a felfedezett vidékek térképét is megoszthatják. Egy másik néppel való kapcsolatfelvételhez most már nem kell diplomát küldeni annak városába, elég, ha a külügyminiszterek találkoznak.

nüpont parancsai állnak rendelkezésünkre. Itt aztán lehetőségeink minden területen korlátlanok.

ÖSSZEFAZÁS

Most nagyon nehéz helyzetben vagyok, hiszen legkedvesebb játékomból folytatásról kell véleményt mondanom. Egyrészt irhatom azt, hogy a program izgalmas, látványos, érdekesítő, gondolkodtató, szóval tökéletes. Mindez igaz. Azonban az is igaz, hogy e tökéletesség igen komoly részét örökölte elődjétől, s új dolgot csak viszonylag kis részben nyújt. Akinek nincs meg az előző rész, annak mindenképpen ajánlom, mert a játék abbahagyhatatlan. A többiek viszont döntsenek gépük pénztárcájuk szerint.



A kissé feltungingolt információs képernyő.

SAJÁT TERVEZÉS

Bár eddig is játszhattunk véletlen világokon, most magunk tervezhetjük meg leendő hádtásaink színterét. Az új világ építése teljesen a nulláról indul, s még az egyes népek kezdő városainak helyét is beállíthatjuk. Emellett két előre beállított pályát is kipróbálhatunk. Az egyikben az ókori Róma, a másikban pedig a második világháború nehézségeivel kerülünk szembe.

Csalás

Hát igen. A gyengébbek kedvéért a csalás is be van építve a játékba, és még csak misztikus kódokat sem kell bepotyognunk, hiszen egy külön me-

civilization 2 Kiadja: Micro Prose

8MB RAM
5MB HD
SVGA
486/33-CD
SB, GUS, ADLTS

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Akinek nincs meg az előző rész, annak muszáj, akinek megvan, annak csak ajánlott.

90%

assault rigs



Az intro avagy a videojátékok szédületes fejlődése

A rendszeres olvasóinknak az **Assault Rigs** már minden bizonnyal ismerős cím, hiszen a Sony konzoljére való megjelenésekor már egyszer említést tettünk a játékról. Nos, most itt a PC verzió, s ahogy azt a Psynosisról várni lehetett, a játék nem vesztett semmit a varázsából, a zenétől kezdve a pályák kidolgozottságáig egy az egyben ugyanaz, mint a konzolos változat.



Ezt a versenyt a virtuális térben, tankok segítségével játsszák, tehát ezek a tankok csak a gép memóriájában léteznek, halálásokok így persze nincsenek. Mi is egy ilyen úgynevezett Rig jockey-t, a ZamCam Assault Rigs csapat egyik pilótáját alakítjuk. A virtuális labirintusokban a cél: megkeresni az összes drágakövet, s utána elérni a kijáratot. Egyes kövek azonban eléggé el vannak rejtve - ahhoz, hogy ezeket megtaláljuk, meg kell keresnünk a megfelelő lifteket, feljárókat, magyaráz nem csupán egy egyszerű akciójátékról van szó. Feladatunk teljesi-

azonban többféle fegyver is a rendelkezésünkre áll: az **örök alapfegyver**en kívül **extra dolgokat** lehetünk ki a pályákon található **kék kockákból**. Ezekhez azonban sajnos korlátozott a muníció. Itt felhívnam még a figyelmet arra is, hogy a kocka széttréése után lehetőleg ne lőjük szét a fegyvert is. A kockákból egyébként nem csak sima löfegyverekhez és rakétákhoz juthatunk, hanem ún. másodlagos fegyverekhez, mint például az órágyú, ami - miután kibraktuk a terepre - mindenkire (beleértve minket is) tüzel, vagy például az automata célzás, mellyel a tankunk csöve mindig a legközelebbi ellenségre áll rá.

a konzolos változatban is megvoltak, térjünk tehát rá a PC verzió különleges lehetőségére, a **hálózati játéokra**. Két gépet linkelni ugyan már a Playstation változatban is lehetett, ám a PC verzióban ezen a lehetőségen kívül hálózaton keresztül **akár 8 játékos is** tömörülhet egyszerre az arénában.

A multiplayer funkcióban kétféle versenyben indulhatunk. A **Rig Rumble**-ban egyszerű a cél: minél több társunkat kilóni. Akit kilóttek, annak sem kell azonban csüggednie, mivel nem esik ki, a gép újra berakja valahol az arénába. A másik lehetőség a **6em War**, itt a drágakövek összeszedése a feladat, s minél hamarabb megtalálni a kijáratot, ugyanis csak egy bizonyos idő áll a rendelkezésünkre. A kilótt játékos ennél a módnál sem esik ki, hanem újratermelődik, a nála lévő kövek pedig szintén visszakerülnek az eredeti helyükre.

PC SPECIALITÁSOK

Mielőtt azonban elindulnánk a játékban, háromféle nehézségi szint közül, majd háromféle különböző tulajdonságú tank közül választathatunk. Mindezek persze

Cybertérben játszódó játékokat már eddig is rengeteget láthattunk, ám ezek mindeddig csak egy szűk réteg érdeklődését keltették fel. A Psynosis tehát nagy fába vágta a fejszét, amikor ebben a stílusban sikeres játékok akart alkotni, ám semmit sem bízott a véletlenre. Kezdődött a játék reklámkampányával, ami garantáltan mindenki figyelmét felkellette, ékes példa erre a lap alján látható illusztráció. Aztán megjött a játék is, s szerencsére nem kellett benne csalódnunk.

A LEGNÉPSZERŐBB VERSENY

A játék a jövőben játszódik, akkori szemmel a XX. századi játékokat, mint például a focit, vagy a boxot barbarizmusnak tartják. A nagy vállalatok egészen másfajta sportokat szponzorálnak, olyan játékokat, ahol a sérülés és egyéb baleset ki van zárva, hiszen minden csak a virtuális térben, a hálózaton belül játszódik. Többé az emberek nem rugdosák egymást csak úgy szórakozásból, nincsenek veszélyes autóversenyek, minden nemzet a hálózaton, azon belül is az Assault Rigs Világbajnokságon éli ki a sportolni vágyását.



tésében számos csapda, automata ágyú, járórobot, és nem utolsó sorban a versenyzőtársaink próbálnak minket megakadályozni, tehát nem könnyű a dolgunk. Szerencsére



assault rigs Kiadja: Psynosis

92%

A jövő évezred videojátéka!

COMIX CORNER



Cyberpunks, mutánsok, superherok, démonok, bírák, netrunnerek, sugárfertőzöttek, túlvilági kreatúrák, hackerek, csavargók, cyborgok, igazságosztók olvasótégelye ez a szó: COMICS. Igen, a képregényről, mint az élet és a túlvilág, a képzelet és a valóság, a múlt, jelen és jövő minden területét felölelő művészeti ágról van szó. **Idén februárban lett 100 éves a műfaj**, s ennek tiszteletére új sorozatot indítunk. Célunk a méltán népszerű Manga-Mánia megszűnése miatt támadt űr betöltése, olvasóink megismertetése a képi kultúrának e válfajával is, mely legalább olyan vizuális hatású, mint a video, és gyakorta nagyobb irodalmi értékkel bír, mint a best-seller ponyvaregények.

TERVEINK

Rovatunkban szeretnénk bemutatni a jelenkor legnagyobb kiadóit, a képregények legfőbb irányzatait, a műfaj kultikus jelentőségét, a szórakoztatóipar egyéb területeivel, például film- és videógyártással való összefonódását, illetve a hazai képregénygyűjtők lehetőségeit és helyzetét. Ez utóbbi napirendi pont összeállításához a Ti segítségetek is kérjük: klubok, csoportok, magányos farkasok jelentkezését, ötleteit és véleményeit várjuk a hazai helyzet feltérképezéséhez. A jövőben egy-egy kiragadott hőst, jellemző tendenciát, grafikai stílust, mondanókívdá-

nunk felvázolni - természetesen dögös képekkel és TJ kolléga szokimondó, barbár, pulpfictionos, veszett stílusban. E beharangozó cikket még Zolee neve fémjelzi.

A KIADÓK

Dióhéjban lássuk a mai állapotokat kiadói vonalon. Az angol nyelvű világpiacot 5 óriáscég uralja. A **Marvel** (X-Men, Spiderman, Punisher, Conan stb.), a **DC** (Superman, Batman, Sandman sorozat, Judge Dredd), a **Malibu** (Mantra, Prime, Witch Hunter stb.), a **Marvel** grafikusaiából verbuválódott **Image Comics** (Spawn, Prophet, Glory, Angela, Witchblade, Wildcats) és a **Dark Horse** (Aliens, Predator, Mask). Vannak természetesen mellettük kisebb kiadók is (például a nemrég berobbant **Acclaim Comics**, a **Chaos Comics**, vagy az egyre erőszakosabban nyomuló **Mahimum Press**), de a fő áramlatokat és irányvonalakat a nagyhalak határozzák meg.

TÉMÁK

A képregény témája meghatározhatatlan és behatárolhatatlan. Mivel az emberi képzelet is végtelen, s a fantázia szárnyait sem lehet lenyészni, ezért akár egy füzeten belül is négy-öt "stílus" kavargathat, ismert hősök fognak össze, vagy állnak egymás útjába. Ha meg kell határozni stílusirányzatokat, akkor nem tévedünk nagyot, ha azt mondjuk, hogy a legnép-

szerűbb áramlatok még mindig a mára kultikussá vált **Superman**, **Spiderman**, **H-Men** mondanókörből táplálkoznak: superhősök a múltat és jövőt összekötő, de a jelent messze elkerülő mezsgyén vívják elkeseredett harcukat - hogy kivel, az nem is számít, de az biztos, hogy jó ügyért küzdenek. Az ilyen comixokat gondosan megtervezett és sebészi precizitással megrajzolt látványos csatajelenetek, a minden izmát megfeszítő hősokról egyszólamú portrék szemből, profilból, félprofilból, illetve könnyen emészthető szövegek jellemzik. **A hangsúly a látványon van**, a képek önmagukért beszélnek, az agyonpoteinezett hősök nem lafacáznak, hull az ellen férgese.

Közkedvelt stílus továbbá a cyberpunk, a jövő rothadását és az emberi faj elkorcsosulását bemutató irányzat.

Szereplői kifacsart figurák, valamilyen pozitív vagy negatív tulajdonságuk túldimenzionált, pengeélen bukdácsolnak, létük hiábavaló. Ezért sz*rba sem veszik mások életét, könnyen eljár a kezük. Magányosak. A punk jelzőhöz híven erőszakos, durva és nemtörődöm a stílusuk. **Az ilyen jellegű füzetek inkább a sztorira helyezik a hangsúlyt**, képileg sötét, bűzös és rideg hangulatot árasztanak, ritka közöttük a kifinomult rajzokkal megáldott példány, inkább elnagyolt figurák és nagyvonalú képi ábrázolás jellemzi ezeket a kiadványokat.

Következő számainkra marad a sci-fi, a szex és erotika, a pszicho, a horror, a vamp, a manga, a mitológiai tárgyú comixok és még ki tudja hány stílusirányzat és jeles képviselőinek bemutatása. Reméljük velünk tartatok. **Stay cool!**

TROLL

KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.

A Pepita City üzletházban,

50 méterre az Oktogontól!

Nyitva: H-P: 10-18 óráig

Sz: 10-14 óráig

Telefon: 322-6026

Néhány ok, amiért érdemes benézned üzletünkbe:

1. A legújabb magyar és angol nyelvű képregények között válogathatsz, melyek közül számos ritkaságot csak nálunk szerzhetsz meg.
2. Széles választékunkban az X-Mentől, a Mortal Kombaton át egészen Beavis and Butttheadig mindenféle, fajta és beállítottságú képregényt megtalálhatsz.
3. Áraink nagyon kedvezőek. Meglehet, hogy elcsépeelt reklámfogas, de jelenleg mi vagyunk a legolcsóbbak.
4. Képregény-antikváriumunkban nem csak az újonnan megjelent képregényekkel foglalkozunk, hanem régebbi füzetek adás-vételével is.
5. Telefonon is rendelhetsz képregényeket, melyeket postai utánvétellel küldünk el címre. Csomagküldő Szolgálatunkról levélben is kérhetsz információt.



Vegyünk egy fiatal kalandort - legyen a neve mondjuk Mr. Ripley - helyezzük el egy izgalmas korban - tesszem azt a II. Világháború alatti évekbe - és keresünk hozzá misztikus helyeket - például a Húsvét szigetek, vagy Peru. Ne rugaszkodjunk el túlságosan a valóságtól, de adjunk helyet a fantáziának is. Ha ügyesen gyúrjuk össze a fenti összetevőket, akár egy remek kalandjáték is születhet belőle.

Persze ezen kívül nem árt egy profi grafikus gárda, melyet jelen esetben a Sanctuary woods jelent. Eddigi munkái alapján nem lehet panasz a minőségre, hisz már-már hihetőle-

is akármilyen. Hangjait tekintve szüken márték a zenéket, a hanghatások mennyisége határeset, de a szereplők kizárólag "beszélnek", írva nem nagyon mondanivalójuk. Ez kicsit meglehetősen az angolul kevésbé értő kalandorok helyzetét, de rajtuk majd segít a leírás.

NEW YORK

Mr. Ripley-t és kínai barátját Meit váratlan meglepetés érte, mikor megérkeztek New Yorkba, ahol Ripley magánkiállítása van: Feng Lit, a kiállítás ötét Ripley székéhez kötözve találták, s vele szemben az asztalon sziszegett a Föld állítólag



A misztikus Húsvét szigetek szobrok egyike.

nül tökéletes ray-trace munkái eddig is sok meglepetést szereztek (Journeyman project 1-2, Buried in Time). Ami ma már kicsit mulatságos, az a néhány másodperces iciri-piciri ablakban lejátszott filmjelenetek - egy Gabriel Knight 4 órák, teljes képernyős mozija után igencsak megmosolyogható - nyugodtan eltekinthettek volna ettől, nem rontott volna a játékon. Persze részben ennek

leghosszabb mérgekigója. A kígyófogóval emeljétek be a ládába a kígyót, mire Feng Li megmenekül, s mellesli: két kínai rontott rá, s elforgatták az egész irodát - valószínű Ripley legújabb, Kína első uralkodóját érintő kutatásai miatt dúltak fel mindent. Ennek köszönhetően Ripley-t kétszer annyira kezd izgatni az ügy, s előkötörja a hasonló érdeklődésű Seltsam levelét a széfből, s



Ripley-t épp egy hajmeresztő mutatóvány közben kaptam lencsevégre.

is köszönhető, hogy a játék szük egy CD-t foglal el. Eddigi munkáit tekintve a csapat felhagyott az egyedi irányítású kalandjátékkal, s "klasszikus" formába öntötték legújabb művüket a The Riddle of Master Lu-t. Az első sorban három ikon - felvenni, használni, megnézni - a tárgyak és a opciók menü gombja kapott helyet. A többi természetesen grafika - s nem

átfutja: a báró Master Lu keleti bölcs után kutat hobbiból, aki az első kínai uralkodó idején élt.

PAIPING

Első utatok Paipingbe vezessen, ahol váltások be néhány dollárt yuannra, majd menjetek ki az utcára, ahol a koldus mindenhol követ,

THE RIDDLE OF MASTER LU

Mr. Ripley hihe

még s hátsó síkatorba is. Itt néz-zétek meg a koldus melletti szemétkupacot, amiből egy amulett bukkan elő, s a koldus rögtön lecsap rá. Némi pénzt vegyétek meg tőle, majd nézzétek meg az utcán üldögélő néni sisakját, amiből a madarakat eteti. Mutassátok meg neki a katonai fényképeket, ami a fiát juttatja eszébe, s nektek adja a fia volt sisakját. Tegyétek fel a sisakot a ponyvatetőre, mire a koldus elkezd nyütkálni érte, s ti nyugodtan hátramehettek a síkatorba. Ott tártjáték össze a keréket, s a kieső küllőket vegyétek fel. Ezek segítségével átmaszhattok a lyukakkal teli falon, melynek másik oldalán Hall of classic áll, ahol az óriási vésett kőtáblák találhatóak. Mei is megérkezik ide, s átad egy belépőt, mellyel ezentúl a főkapun át is közlekedhettek. Vegyétek fel az ezüstlepkét, majd a gonggal hívjátok ki a mestert, a pagodába sajnos nem engednek be akárhát, így kutatási helynek marad Seltsam kastélya, Danzingben. Mielőtt oda-

utaztok, küldjétek el Feng Linek az amulettet és a lepkét, hogy legyen mit kiálltania.

DANZING

Váltások be néhány dollárt márkára, majd taxiztatok ki a kastélyig. A kertész némi baksis ellenében néhány hasznontalan információval szolgál, és végül megmutatja Seltsam nyughelyét - ugyanis a báró már elhunyt, s csak a fia él, aki teljesen sportőrült. Nézzetek be a kastélyba, s trécseljétek el az ifjú báróval - sokat nem tud apja kutatásairól, de hallott a Rómanovok emeraldjáról, melyet nem talált apja hagyatéka között, s Ripley-ről is tud, s megengedi, hogy átkutassátok apja legkedveltebb szobáit. A fotel alól vegyétek fel a régi bankbizonylatot, majd menjetek át a játékszobába. Nyissátok ki az íróasztalt s annak a fiókját és vegyétek magatokhoz a levelet és a kulccsomót. A kulccsal nyissátok ki a kasszakerényt, húzzátok ki a fiókot, ahol egy hiányos kártyapak-



Lehetőleg humánusan bánjatok a kígyóval, ráadásul ő is kiállítási darab.

ODDLE OF ERLU

tetlen kalandjai

li található. A falon keressétek meg a pikk jelet (ace of spades), nyissátok ki, s nyomjátok meg a gombot alatta. A kép mögötti cigarettázó üvegben nyissátok ki a szivarosdobozt, s tegyék el egy szivort. Hajtsátok ki a szellőzőrácst, vegyétek fel a biliárdgolyót az asztalról, s dobjátok be a rács mögötti lyuk-

teknőscsemegével egyetemben. Most irány Danzing, a titkos szoba.

Szedjétek össze a következő dolgokat: a falról a kart, a fiókból a slagot, a dugót, a pumpakart, és a csövecskét. Szedjétek le a csap karját, s helyezétek a légsapra és zárjátok el azt. A kis csővezetések

tét, s a fura üvegből kigurul az emerald. Az emeraldról szedjétek le a dugót, majd az emerald tüljével nyissátok ki az üveget tartó bilincset. Vegyék meg magatokhoz az üveget, s tegyék bele a dugót és a parafadugót. Szereljétek szét a pumpát, s a pumpakart is helyezétek az üvegbe, és a pumpa botját szereljétek a plafonról lelógó vasra. Vegyék vissza a kart, a kis csövet a zárókart és szereljétek le a vízcsapot. A kart szereljétek a pumpa botra, a zárókart pedig vissza a csaptelepre. A vízcsapot helyezétek az üvegbe, s így tegyék a karra az üveget. Dugjátok össze a csövecskét a slaggal, és szereljétek fel a csap-

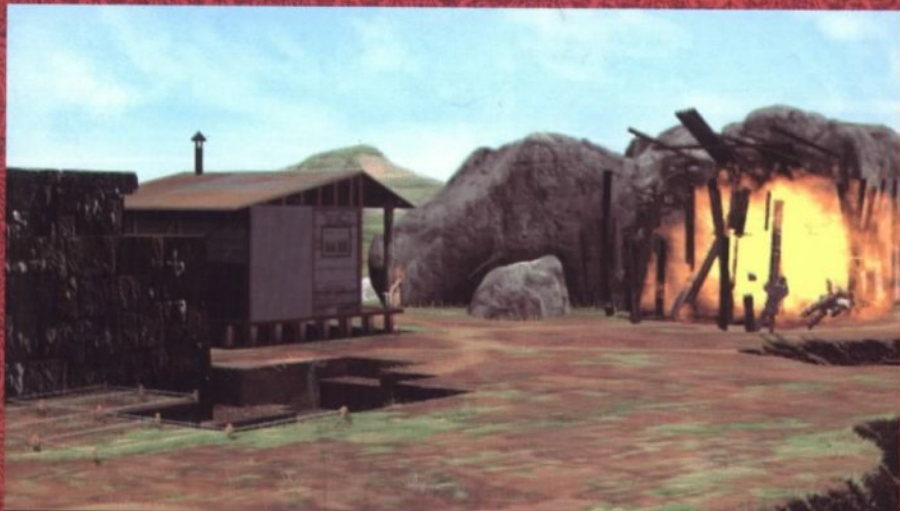
Visszafelé olvasva a két vegyjel exítet tesz ki, tehát a kód: 4522 - állítsátok be a mikroszkóp alatti panelen, s máris szabad az út. A kertben vegyék el a kertész deszkáját és ásóját, majd menjétek a kriptához, s fektessétek az urnára a deszkát, másszatok fel nyissátok ki a rácsot, tegyék be teknőscsemegét, toljátok be az ásvóval, majd helyezétek be a teknőt. A teknős elindul befelé, s működésbe hozza a riasztórendszert: a kertész kinyitja kriptát, majd elrohan - azt hiszi feltámadt az öreg Seltsam. Bent egy nélkülözhetetlen kódtáblát találhatunk Master Lu tábláihoz.



Peking. Ahol a kalandok kezdődnek és végződnek. Minden út Pekingbe vezet?

PERU - HÚSVÉT SZIGETEK

Peruban Ripley megtudja, hogy Menendez két hete megölték. Váltásatok pénzt, és Peruból először a Húsvét szigetekre menjétek, ahol Dr. Twelvetrees ácsogot. Keressétek meg a parton imádkozó helyet, aki arra vár, hogy a Néző Isten ismét lásson. Először vegyék magatokhoz az ásatástól a leszakadt ingujjat, a botot és a doktor üzenetét, mely mögött egy térkép is van. A generátorházból csorjítok el a behúzókételet. A ruha segítségével vegyék ki az obszidián korongot - ez lesz a hiányzó szem szemgolyója - majd vegyék fel a madár alakú fát. Ez utóbbit a perui utazási ügynöknel cseréljétek el a szemalaku órára, melynek a szerkezetét áttaszni a famadárba, s a köszem pont jó lesz a szaborba. Adjátok oda a hölgynek, mire hátunkra állva behelyezi a szemet a szaborba, és egy üregből kiszedi őse csontját. Dr. Twelvetrees vegyék ró, hogy segítsen átkutatni az iménti üreget, melyben egy fura téknőscsípő és bálnacsontot találtok, ráadásul a doktor ágyújtója is hozzátok kerül. A szaborvolajot járjátok végig, s jegezzétek fel a journalotokba, hogy a fura térképen is lát-



Na, a két gonosz kínainak annyi. Hiába követtek nyakra-főre.

ba. Ezután hajtsátok fel a biliárdasztalt, de meg ne másszatok le a titkos szobából. Küldjétek el New Yorkba a bankpapírost és a levelet talált régi bélyeg. Ezután utazzatok New Yorkba, ahol egy teknős megjelenik a kiállítás "tárgyai" között - természetesen tegyék el a terrárium alatti fiókban található

köszétek össze a műanyag csövecskével, a forgácsapra helyezétek a kart, a pumpára tegyék a pumpakart, s nyomjátok vele némi levegőt a tartályba. A falról vegyék le a periódusrendszert, s összetekerve tegyék be a fura üvegbe. Nyissátok ki a légsaprot, mire a süritett levegő mozgásba hozza a szerkeze-

kus szerkezetét, mely megnyit egy fémdobozt, mely mögött Menendez kutató (szintén a keleti balcsel került kapcsolatba dél-amerikai ásatási során) levele lapul és egy mikroszkóp. A mikroszkóppal nézzétek meg az emerald tüljére vésett betűket: Ti Xe - Titán és Xenon, számuk a periódus rendszerben 22. és 54.

TENNIVALÓK MOCHA MOCHE-BEN!



1. Csorájjáték le a köteleket a két lánrra.
2. A homokban egy ősi gurulóköcska lapul.
3. Adjátok az archeológusnak az átkozott emeraldot, mire megvágja magát, s titeket a felszerelésre.
4. Némi pánczért egy fejet vehettek az archeológustól.
5. Jól néztek meg a kötblát: kődfajtésnéj aranyat ér.



Egy mozdulat és az ábrák jó sorrendbe kerülnek.



Hehelyezték fel a kristálykoponyát a szoborra. Majd dugjátok az ásót a talapzatba, és for-gassátok meg vele a talapzatot.



Tegyétek le a lótrát, döntsetek rá az oszlopot. Késsétek rá a köteleket, s lejjre a kristály koponyáért!



Mind a két lánrra szükség lesz!

háto ábrák hol vannak. Nem lesz ne-héz kikövetkeztetni, hol kell valami-nek lennie. Dugjátok be a csontot a behúzószinnegel, töltsétek meg víz-zel, s az ominózus helyen álló szik-ladarab elé öntsétek a vizet, majd rúgjátok meg a sziklát, ami a sáron lecsúszik, s a mögötte lévő üregben ráakadtok a rondonda táblára. Mi-előft megmutathatók a doktornak,

kisebb krimibe keveredtek: a két Ki-nai épp vallatja a doktort. Ugorjátok be a generátorháza, gyűjtésátok meg az anyagútát, tegyétek le a földre, vegyétek fel a csavarkulcsot, lazítsátok ki az olajoshordó leeresz-tőjét, kassétek össze a behúzóval az ajtó drójtárt és a leeresztőt, majd rángassátok meg az elektromos hu-zalt, s ugorjátok ki az ablakon.

A zaja benyitnak a kinalak és-bumm. Twelvetrees megfejt a jele-ket, Ripley elbúcsúzik s következhét Mocha Mocha, majd Sikkim.

SIKKIM

A buddhista templomba furfangon-san lehet bejutni: szedjétek le a szivarrd a papírkát s ujjatokra húzva az ör azt hiszi, ti is tagok vagytok - mivel egy hasonló piros "gyűrű" a tagok jelképe. Bent veg-yétek ki a kivehető imádmalmokát, s helyezzétek el őket a következő sorrendben: Wisdom - 4; Serenity - 6; Peace - 9; Insight - 12; Truth - 15. Beszéljétek a 9-es cella lakó-jával, aki kinyitja a 14-es cellát, amin keresztül bejuthattok a labirintusba (ld. térkép) ahol sze-rezzétek meg a két tárgyat, a végén pedig húzzátok meg a köteleket s a létrán másszatok fel a kupolá-ba, s jegyezzétek le a Journal-ba Master Lu írását. Ha minden helyszínt végigjártatok, s a Journal mindhárom sarába áll valami hierog-lifa, jöhet a befejezés. Peiping ismét. Azt nem mondom, két perc

és a befejezést láthatjátok, de némi fejtorés után biztos a siker-ha valami malőr akadna, írjatok bátran



Az Ace of Spades kastély, Seltsam báró lakhelye. Az öreg báró hasonló kalandor volt, mint mi.

the riddle of master lu	Kiadja: U.S.Gold
	8MB RAM 10MB HD SVGA 1486/33 + C5 SB, SBPro, GUS
L Á T V Á N Y O S S Á G J Á T S Z H A T Ó S Á G S Z A V A T O S S Á G Z E N E B O N A	
Minden egyben volt egy remek kalandhoz. Valami azonban mégis hibádzik.	
80%	

HALÁL AZ INTERGALAKTIKUS CSIRKEFOGÓKRA!

Hosszú, már több mint két évtizedes földi pályafutásom során a mozivászonon illetve a tévé képernyőjén keresztül már rengeteg kapitánnyal volt dolgom. Ott van például Kirk kapitány, vagy Power kapitány, no és persze Pirx kapitány sem elhanyagolható! Nos, nemrégiben egy újabb kapitánnyal hozott össze a sors, aki ezúttal egy 3DO-s ezüstkorongon érkezett, no persze nem az űrből, hanem a Studio 3DO-tól. Ez a kapitány minden tekintetben túlszega már említett társaink: kéthézhet álló ruhájában dagadó izmok, molya tuti fogpaszta-reklám, az agyterfogatá pedig már majdnem eléri az 50 köb-

PAZAR EZ A QUAZAR

A játékban egy intergalaktikus bűnbandával vesszük fel a harcot, akikkel csakis egy em-

rünk alapvetően háromféle fegyverrel rendelkezik: hagyományos géppuskával, rakétákkal és gránátokkal. A küldetések során azonban még újabb fegyverek is előkerülnek, többek között például egy lángszóró is.

A cél gondolom minden

követően csupán kb. 7 másodpercünk van, s persze az ellenség ezeken a helyeken szokott három irányból támadni. Hogy ez sok gránátot elkerüljünk, a pályán lehetőleg minden utunkba kerülő épületet robbantsunk fel, úgy ugyanis nem érkezik az ellenséghez utánpótlás. Igaz ez sok gránátot és rakétát fog felemészteni, ám ez nem kell, hogy visszatartson minket, ugyanis a szanaszét heverő ládákat szétlőve szinte mindegyikben találhatunk valamilyen munióit.

Több pályán is találhatunk majd telepörtöket, ezekhez azonban először meg kell tud-



Az ellenségtől hasznos információkhoz juthatunk.

centit. Egyvalamihez különösképpen ért: a gyilkoláshoz. Nos, ő Captain Quazar.

AZ ELSŐ BENYOMÁS

A Studio 3DO szerencsére az utóbbi időben csakis minőségi munkákkal jelent meg, s ez a Captain Quazarra különösképpen igaz. A játék egy olyan introval jelentkezik be, ami sok - az MTV-n látott - videoklipet is kenterben ver. Humoros szöveg, ritmusra bevillanó jelenetek, s miközben Captain Quazar különböző pózokba vágja izmos testét, háztartási gépeknek tűnő robotok énekelik a vokált. S ha mindezt végignéztük, szerencsére a játékban sem fogunk csalódn.



ber, pontosabban hősünk bánhat el. A küldetések előtt főnökünktől megkapjuk az eligazítást, s kis sárga űrhajókkal azonnal a tett színhelyére sietünk. A játékban összesen csupán 3 pályán kell maradéktalan pusztítást véggeznünk, ám ez ne tévesszen meg senkit, mivel a pályák hatalmasak, s mindegyikben többféle feladatot is vár ránk. Az akció izometrikus nézetben zajlik, tehát valójában 3D-snek mondható pályákat kell bejárnunk. Ami azonban a lényeg: a terepen szinte minden szétlőhető, felrobbantható, pusztítási vágyaiknak csupán a munió szabhatárt. Embe-



nunk az ellenségtől a kódokat. Ennek a következő a menete: néhány épületet felrobbantva fehér zászlós pofákat füstölthetünk ki, őket kell kifagatnunk.

A játék tehát nagyon klassz, a legvégén, OXHoz, a bandafőnökhöz eljutva még egy kis űrhajós üldözést is tartogat a számunkra. Ha játékmenetben ugyan nem is, de a kulcsint tekintve a Captain Quazar mindenképp messze kitűnik a következő generációs mezőnyből. Főleg, hogy ezeken a gépeken mostanában a real time-os grafikákon kívül mást szinte nem is látni.

denki előtt világos: gyilkolni, gyilkolni, gyilkolni.

Attól függetlenül azonban, hogy hősünk nem egy szamaritánusi életet folytat, nem kell valami ultra erőszakos játékra gondolni, az Earthworm Jimhez hasonlóan itt is minden csak ún. animált erőszak, amit egy humoros hangvételű rajzfilm stílusában találunk. A rajzfilm megnevezés egyébként nagyon találó a játékra, ugyanis az animáció fantasztikus, nem szólva az egyéb effektusokról, mint például a homokban ottmaradó talpnyomok, vagy a szomszédokat megörjítő hanghatások...

A MEGOLDANDÓ ÜGYEK

Persze a küldetések nem csupán az ökléből állnak, általában mindig meg kell keresnünk valamit, vagy valakit, s attól függően, hogy ellenségről, vagy barátáról van szó, el kell pusztítanunk őket, vagy el kell juttatnunk őket a megfelelő helyre. Hogy ezt például is illusztráljam, az első pályán a rakétákat kell megkeresnünk, amiket fel kell robbantunk mielőtt elindítanánk őket. Ez elég kényes feladatot, ugyanis a megpillantásukat

captain quazar Kiadja: Studio 3DO



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Látványban felér egy rajzfilmmel, de játszani sem utolsó élvezet.

91%

Mindig hálás téma a 420-as évek, Arthur király és a Kekasztal Lovagjainak kora - sok - sok bört lehúztak már róluk, film és játékok terén egyaránt. A legismertebb hőstörténet talán a Szent Grál-féle, más Arthur kori legenda nem nagyon elevenedett meg meg. Ezt törték meg a Synthetic Dimensions em-

berel, és legújabb művükben - melyet a Psynosis szörnnyal alatt dobtak piacra - Gawain, a király ifjú lovagjának bérére bújva kalandozhatunk egy szintetikus lovakorban.

MITŐL IS SZINTETIKUS?

A ray-trace hátterekhez lassan-lassan már hozzászokhattunk, ugyanez a hús-vér szereplők-

chronicles

mozgásszabadságot kapunk, de meg merem kockáztatni, hogy egy Alone in dark figura mozgása ennek ellenére emberszerűbb - az előre letárolt és folyamatosan nagyított-kicsinyített képek robotszerű, sokszor ideetlen mozgást eredményeznek. A szerep-

Zene terén néhány korhoz illő midifile-lal találkoztam, némelyik egész kellemes. Am a hangok terén igazi meglepetés ért: a szereplők beszédét - melyet a narrátorok különösen szépen, érthetően és tagoltan mondanak el - CD-n tárolják, s onnan kerül be-



Lovaggó ütések után rögtön kaptok egy apró feladatot: keressétek meg Merlint, aki fontos megbízást ad nektek. Előtte érdemes körülnézni a kastélyban, és begyűjteni a kupát az asztal alól, a lámpást a hozzá való gyertyákkal - amit nem árt meggyújtani a tűznél.



Merlinhez úgy juthattok be, ha a torony lépcsőfordulójában kardokkal benyomjátok a faldíszt szemét. A titkos ajtó mögött látható egy létra, ami egyenesen Merlinhez vezet. Feladat: el kell juttatni egy levelet Morganához.



Morganát száműzték, mert Arthur ellen fordult. Nektek kell őt likvidálni. Merlin készülő varázstárgyaihoz elengedhetelenek a varázskút vizet. A kút zárt ajtaját a Morganánál található sárkányvérről marathatjátok szét, vizet a visszakerült sűrűskupába merhettek.



Miután a kupába sert merítettetek a kovácsnál, s az őrnek átadtátok, menjtek le a torony alatti cseppkőbarlangba, halásszátok ki a koponyát, s a lovász kanalával emeljétek ki a rubinszemét. A rubinért a kovács egy siskót ad, mellyel bejuthattok Morganához.

TÖRTÉNETEK A SZINTETIKUS L



...megtévesztő mágiák...



...feddhetelen jóbarátok...



...megoldandó rejtélyek...

ről kevésbé mondható el. Pedig most ez történt: minden szereplő ray-trace-el, legalább nyolcféle nézetből letárolt, s pixel-nagyítás a "mozgatott" ember. Így a vektorhoz közeli

lők inkább "korcsolyának" mint járnak - a lépcsőről való lejövetel egész egyedülálló. Ennek ellenére a szereplők mozgása mégis az újdonság erejével hat, s megmecsodálja az ember, mit képesek kihozni minden digitalizálás nélkül. A nem-emberek - nézettek csak az oldal közepén vigyorgó csontvázna vagy orrszarvúra - ijesztően jók lettek. A hátterek átlagosak, nem teng túl bennük a fantázia, s néhol kicsit szétre sikeredtek. A filmjelenetek - természetesen azok is ray-trace-ek - egy gyors gépen is igencsak akadoztak, a "szinkron"-ra pedig nem sokat adtak a készítő.

játszásra, és nem is akármilyen formában: a Q-Soundban hallhatjuk a párbeszédet, ami röviden annyit tesz ki, hogy térhatású hangokkal dolgozik a játék, s nem csak előlünk, hanem mellőlünk is halljuk a beszédet. Ehhez szimmetrikusan kell beállítani a hangszórókat (mind függőleges és vízszintes és a hallgatónak lehetőleg középre kell ülnie. A hatás sokszorosan lekörözi a sztereót.

CSAK ÚGY, ÁLTALÁBAN

A játék tartalmaz néhány csatajelenetet is, melyeket a kurzorgombokkal irányíthatunk. A kevésbé akcióbarátok az opciós menüben állítsák a nehézséget easy-re, sokkal könnyebb dolguk lesz a harcokban, a kalandrészek pedig nem befolyásolja a nehézségi szint. Az irányítás igencsak lecsupaszított, kicsit az új Lucasarts-féle emlékeztet: ahol lehet valamit kezdeni,

Chronicles of the Sword

(felvenni a tárgyat, megnézni, megmozdítani, mással használni, beszélgetni) a nyíl pirosra vált. A jobb gombbal előjön a tárgylista, válogathatunk a tárgyak között, illetve

LOVAGOKRÓL!

s ördögi sereget taboroz maga köré. Egy szerencsétlen leánnyal ruhát küld Arthurnak, aki megsejti a csapdát, és a leánnyal parancsol, hogy öltse fel a köntöst, aki majd belepusztul a köntös maró varázsejébe, egyedül Merlinnek köszönheti életét. Ezután fordulnak komolyra a dolgok, s küldenek bennünket először a környékre, hogy begyűjt-

A várban sok segítőkész barátja lehetnek: Wilfet, a lovászfíút egyetlen pletyka sem kerüli el, s a legtöbb kérdésre tud felelni. A torony alatti barlangból nyílik egy druda-templom is, ahol két hasznos tárgyra lelhetünk, s a barlangi gomba is jó lehet még valamire. Miután kimehettek a várból, ne kerülje el a figyelmeket a sárkány barlangja



a szemre mozgatható megtekinthetjük őket közelről. A CD-lemezre kattintva az opciók menü tünik elő (save, load stb.).

A játék egy véres gyilkossággal kezdődik: mialatt Gawaint lovaggá ütök, Morgana megöli a papot. Másnap minket biznak meg, hogy jelentkezzünk Merlinnél, akinek egy feladata van számunkra: elvinni egy levelet Morganának. Morganáról tudni kell, hogy Arthur féltésére, s borzasztóan féltékeny Guinevere-re, a király feleségére, hataloméhes, és bármit megtesz, hogy ő kerüljön a trónra. Hogy ne legyen olyan könnyű préda, mindennek tetejében varázslószerszeret is, akár Merlin. Miután Morgana megkapja a levelet tőlünk, s megjelenik a ki-

...brutális gyilkosságok...



...véres csaták...



rály előtt, aki száműzi őt, elkezdődnek az igazi kalandok: Morgana Lyonesse-be megy,

előtti sárban megbúvó kő. A víz-esésnél pedig a sisak kitérő merítő: ugyanis nincs rajta lyuk. Víz a Guinevere kútjából, némi sárkánytojáshéj, Merlin az összetevők beszerzése után (ha beszerezték egy összetevőt, vigyék el Merlinnek, hogy kiadja a következő feladatot) elkészíti a Védőgyűrűt, s a Camelot sorsa csak rajtatok áll: vajon sikerül Morganát és sántán seregét a túlvilágon is túlrá küldeni, vagy elveszik Arthur király, s a Kerekasztal Lovagjai ily hamar legendává foszlanak.

Chronicles of the sword	Kiadja: Psynosis
	4MB RAM 1MB HD SVGA 486/66+CD SB, SBPro, GOS
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	
Kicsit elkapkodtál a dolgot. Kár, pedig hálás volt a téma.	
79%	

sük a varázsfelszerelésünkhöz szükséges alapanyagokat, majd irány Lyonesse!

TITAKARTÁTOK!

avagy egy körkérdés utószöngéi

STRIGULÁK ÉS VÉLEMÉNYEK

Csak ülök, és strigulákat húzok. Ha ez a halom kérdőív, amit csak folytatásokban cipeltem haza, megvan ezer, akkor 17.000 strigula jön a megfelelő rovatokba. Persze vannak "mindenevő" játékosok, tehát az egyik rovatban szaporábbak lesznek a vonaluk. Még szerencse, hogy az első főnököm megtanította az áttekinthető strigulázást.

A statisztikát sokféle módon lehet feldolgozni. Kérdések szerint (taldn é a gyorsabb), s lehet kérdőívenként. Én ez utóbbit választom. Ott látszik meg a válaszadók egyénisége. Ez mindenkinél más. Más a nyolcéves srácnál és más a deresedő hajú 46 éves játékosnál. Közben a 13. és 17. kérdésre írt válaszokat olvasom, néha nehezen. Nem, nem a szemem rossz. Régen a patikusról mondták, hogy minden vacak írást el tudnak olvasni. Sohasem vonzódtam e pálya felé, mert éreztem, hogy hiányzik belőlem a képesség.

A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara (van, ki e mesét nem ismeri)? De egyszer csak elfogynak a lapok, a vonalakból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést.

KIK OLVASSÁK AZ 576 KBYTE-OT?

Az öreg C64-esem segít, amelyre még BASIC-kel készített szórásprogramot. Beütöm az adatokat, majd a képernyőn megjelenik az eredmény. Átlag: 15,5. Szórás: 4,2. Tehát az olvasók 2/3-a 11 és 19 év között van. Most más mérés jön: 85%-a 18 éves, vagy ennél fiatalabb. FONTOS! Ők a szüleiék pénztárcájától függenek. Az újságnak meg kell nyernie a szülők ízelését is.

S milyen programot játszik, óh, hazám ifjúság! Az élvonalban az akciójátékok megelőzték a kalandjátékokat. Tavalyhoz képest ugyancsak helyet cserélt a stratégia a szimulációval. A stratégia lépett előbbre. De mondjátok, hazám ifjai és lányai (lányok is

számítógépeznek és olvassák az 576 KByte-ot), még mit nem szimuláltak? Emlékszem az iskolai rázós napokra, én gyomorrontást szimuláltam... De Vic bácsi, maradj a tárgyánál! Igen, maradok. A mezőny második felének a sorrendje: lövöldözős játékok, sport és egyéb.

Am az ifjúság nem csak a joyt nyúvi, meg az egér gombját nyomogatja a képernyő előtt, hanem filmet is néz, zenét hallgat. A filmek toplistájának az élén a Mortal Combat, Ace Ventura és Dredd bíró áll, míg zenélél egy srác azt írta: "Mindegy, hogy milyen, de jó hangos legyen!"; Techno, RAP, és a Rock.

Ahogy húzom a strigulákat, lelki szemeim előtt egy polgárháború réme bontakozik ki. Még szerencse, hogy a válaszadók nincsenek együtt, mert így nem eshetnek egymásnak, mint a különböző vélemények. Pedig szeretik az újsá-

DE MITŐL A POLGÁRHÁBORÚ RÉME?

28-an a beküldők közül töredelmesen bevallották, hogy nekik bizony még gépük sincs. Több, mint kétszer ennyien még mindig a Nagy Öreget nyúzzák. Minden hatodik modernbb gép mellett szerényen meghűződik egy kegyeleti C64-es. (Ézert nem találtam egyet sem a lomtalanításkor.)

Az amígás tábor szerény hányaddal képviselteti magát. Ha a gépek száma nem is, de az árak csökken. Ők csak azt kérik, kapjanak helyet a nap alatt, a lap hasábjain. Kaptak. Az utóbbi két számban 3 új amígás program is megjelent. No persze, hűz hozzájuk a szívem, hiszen én is amígás vagyok, de itt a tények beszélnek. "A tények többet érnek, mint az álmok." (A bölcsességét Churchill-től kölcsönöztem.) Mind a PC-sek, mind a konzolosok jelentős része

ők nagyon harciasak. Kiebrudalnák a PC-seket a lap hasábjairól. A történelem nem foglalkozik olyan kérdésekkel: mi lett volna, ha..., de én arra gondoltam, mi lenne, ha mégis kitörne a SEGA-Nintendo háború... Mindezek mellett jogos kérdésük, kezeljék őket is úgy, mint a PC-t. Értékeljék az ő programjaikat is úgy, mint a többiekét.

HOGY OLDJUK FEL A FESZÜLT-SÉGET?

Maradjon az 576 KByte a számítógépes játékok lapja. (Egyesek programozástechnikai rovatot javasoltak.) Viszont számoljon be az új számítógépekről és azok fejlesztési lehetőségeiről. Olyan programokat kellene (lehetőség sértipuson is futnak, s ezt nem ártana feltüntetni a tesztelési eredménnyel).

Sokan írták: közlőjk a régebbi programok leírását. No, mi ez? Nostalgia? Ha az, akkor elő kell venni a régi lapokat. Ja, hogy néhány már nem kapható, s a keresett program azokban van. Azt hiszem erre is lesz megoldás. De ezeknek a kezelési leírása helyett jöhetnek a régiek kódjai, a tippek, a stratégiai leírások, amik kimaradtak akkor, hogy tessék rájönni. Én bízom benne, hogy a Szerkesztőség mindent megtesz a kívánságok teljesítésére. Persze abszolút értelemben mindent (pláne az elletmondó kívánságokban) nem tud. De ha azt érzed, nem minden lett úgy, ahogy gondoltad, pedig Zolee és társai mindent beleadtak, akkor ha még a Nagy Öreget nyúzó, képzelj, hogy már az álmaid gépen játszol, ha PC-s vagy gondolj a konzolosokra és vizsgy.

Ha megérted, hogy egy lap Szerkesztősége vagy "hozott anyagból" dolgozik (a szoftvercégek propaganda anyagából), vagy éppen a bőség zavarával küzd, s megérted, hogy nemcsak a Te gépedre kell programokat ontania, akkor már csak az a kérdés, hogy a cikkek érthetőek és élvezetesek-e.

Most, miután a strigulák megtették a kötelességüket, köszönöm, hogy írtatok, a többetes munka után úgy érzem, sokat tanultam Tőletek.

Vic bácsi

"A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara? De egyszer csak elfogynak a lapok, a vonalakból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést."

got. 1/6-uk semmin nem változtatna. Úgy jó, ahogy van. De jönnek a szíréhangok: havonta két szám, nagyobb formátum (hogy mekkora, azt nem tudom, de az újságos stanján nem ő lesz a Hamupipőke). Am erre jön egy-egy aggály: tudom-e olvasni a buszon, s ami ennél praktikusabb kérdés: befér-e az iskolapadba (mert ugye valahol olvasni is kell)? Az olvasók 3/4 része a nagy formátum mellett döntött. Nagy dolog! Ilyen arányban az Országgyűlés még az alkotmányt is megváltoztatja. De mit akartak változtatni azok, akiknek nem volt ez így jó? Több oldalszámot ugyanennyiért (vagy kevesebbért). Igen, de nagyon sok mindenért kell fizetni, s egy lapnak el is kell tartania magát. Legalább 8-10.000 példányt kell eladni havonta ahhoz, hogy eltartsa magát, hogy ne fizessen rá, s akkor még nem is volt nyereséges. Pláne, ha jönnek a kívánságok: poszttert kérünk, demot kérünk...

lesöpörné őket. Ez az egy, amiben egyetértenek.

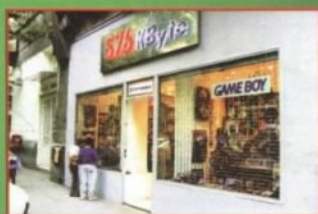
De mi történt tavaly óta? A PC-sek 41,2%-ról 50%-ra mentek fel, a konzolosok 31,6-ról 32,9%-ra. Az előbbieket magabiztos főlénnel élvezik a lapban részükre biztosított helyet. De nem felhőtlen az örömmük, mert a jó PC programok nem mennek mindegyik gépen. 1993-ban még csak a 286-os és 386-os gépeket vettük számba. 1994-ben 4 MB-osok voltak a programok, most 29 közül 21 8 MB-os. Jó a PC taktikal Ha veszel egy gépet, kiderül, hogy valami még hiányzik, mire megveszed, már megint kell hozzá valami más. (Ez nincs Murphy törvényei között?) Ézert nem tervezi új gép vásárlását 55,6%, hanem fejleszt.

A konzolosok részére újabb és újabb gépek jelennek meg. Most az Ultra 64 lesz a sláger. A programjaik közül szinte mindegyik átéli a 10.000 Ft-ot. (Még szerencse, hogy megindult a kölcsönzés!)

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.



7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.



9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.



TEL.: 112-6415

TEL.: (72)-313-863

TEL.: (96)-322-151

TOVÁBBI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.
SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelőséget.**

Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 200-2252)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.