

VIII. évfolyam, 6. szám, 1997. június

318.-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

ELŐZETES
AGE OF EMPIRES
DARK REIGN

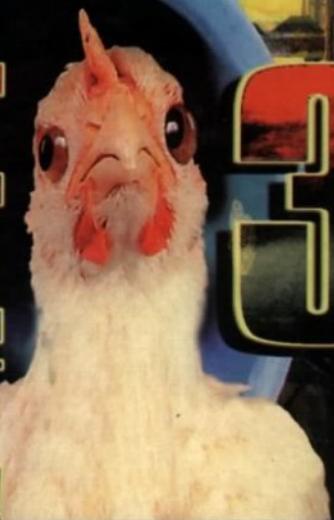
A DUKE-KLÓNOK
RENESZÁNSZA!
REDNECK RAMPAGE
EXHUMED

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Két év múlva Twinsen visszatér hozzánk egy "kicsit" nagyobb kalandban.

COMMANCHE 3

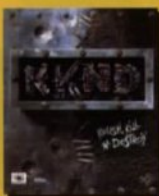
Talán minden idők leglátványosabb harci szimulátora. De hogy a legjobb, az biztos!



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



STEEL PANTHERS
9999,- helyett: **7999,-**



KNO
9999,- helyett: **7999,-**



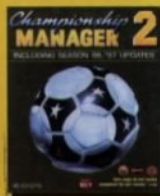
KNIGHT'S CHASE
5999,- helyett: **3999,-**



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



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



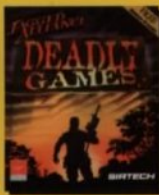
CHAMP. MANAGER 2
5999,- helyett: **3999,-**



BLOOD & MAGIC
10999,- helyett: **6999,-**



DARKLIGHT CONFLICT
11999,- helyett: **7999,-**



DEADLY GAMES
11999,- helyett: **8999,-**



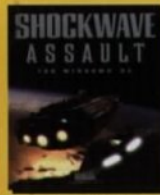
GP. MANAGER 2
12999,- helyett: **9999,-**



KICKOFF 97
12999,- helyett: **8999,-**



PANZER DRAGON
11999,- helyett: **7999,-**



SHOCKWAVE ASSAULT
11999,- helyett: **3999,-**



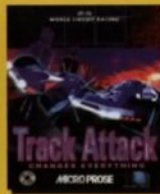
TOMB RAIDER
9999,- helyett: **7999,-**



AFTERLIFE
11999,- helyett: **6999,-**



SPACE QUEST 6
9999,- helyett: **3999,-**



TRACK ATTACK
7999,- helyett: **3999,-**



CHRONOMASTER
9999,- helyett: **3999,-**



BLOODWINGS
9999,- helyett: **3999,-**



SENSIBLE GOLF
9999,- helyett: **3999,-**



SYNDICATE WARS
10999,- helyett: **6999,-**

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

+



EF 2000
9999,-

+



TOUCHE
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

PSX AKCIÓ!



VICTORY BOXING
13900,- helyett: **9900,-**



CRUSADER: NO REMORSE
13900,- helyett: **9900,-**



LOMAX
13900,- helyett: **9900,-**



SUPERSTAR SOCCER
13900,- helyett: **9900,-**



COOL SPOT
13900,- helyett: **9900,-**



VIEWPOINT
9900,- helyett: **6900,-**

PSX AKCIÓ!

Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 Kbyte üzletiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVÉNY
Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akcióval vásárolhatók meg! Az akcióval együtt járó ajándékot is megkapják a vásárlásra is jogosultak!

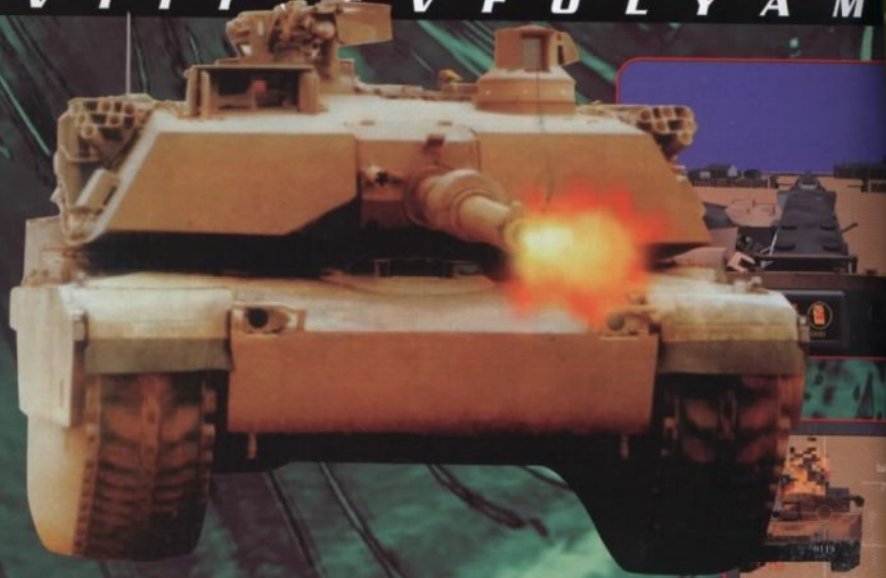
576

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

DARK REIGN (PC)9
 AGE OF EMPIRES (PC)10
 PREMIER MANAGER 97 (PC).....12
 HARVEST OF SOULS (PC)14
 LUCKY LUKE (GAMEBOY)16
 CASPER (GAMEBOY)16
 SPEEDSTER (PC/PS).....17
 COMANCHE 3 (PC)18
 EXHUMED (PC)20
 WAVERACE 64 (N64)22
 SOUL BLADE (PS)23
 FALLEN HAVEN (PC)24
 REDNECK RAMPAGE (PC)26
 NEVERHOOD (PC)28
 LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC)30
 OVERBLOOD (PS)32
 TEN PIN ALLEY (PC/PS).....35
 MOTO RACER (PC).....36
 IM1A2ABRAMS (PC)38
 BUG TOO! (SAT)40
 PC HÍREK4
 KONZOL HÍREK6
 TREND: EMBERSZIMULÁTOROK7
 CINKELT LAPOK42
 CSEVEGŐ44
 576 JÁTÉK46

tartalom

V I I I É V F O L Y A M



IM1A2 Abrams

Ritkaságszámba menő szimulátor típus, amelyben megnyergelhetjük a világ legmodernebb nehéz harckocsiját.

38. oldal

Little Big Adventure 2

A Twinsun bolygóról ismerős figurák visszatértek egy szinte végtelen hosszúságú kalandjátékban.

30. oldal

Comanche 3

Minden bizonnyal a leglátványosabb szimulátor, ami PC-n valaha is megjelent.

18. oldal



AGE OF EMPIRES (PC)10
 BUG TOO! (SAT).....40
 CASPER (GAMEBOY)16
 COMANCHE 3 (PC)18
 DARK REIGN (PC)9
 EXHUMED (PC)20
 FALLEN HAVEN (PC)24
 HARVEST OF SOULS (PC)14
 IM1A2ABRAMS (PC)38
 LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC)30
 LUCKY LUKE (GAMEBOY)16
 MOTO RACER (PC)36
 NEVERHOOD (PC)28
 OVERBLOOD (PS)32
 PREMIER MANAGER 97 (PC)12
 REDNECK RAMPAGE (PC).....26
 SOUL BLADE (PS)23
 SPEEDSTER (PC/PS)17
 TEN PIN ALLEY (PC/PS)35
 WAVERACE 64 (N64)22

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomda: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/06-06-22)
 Felelős vezető: Grasgelly István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kocsis László
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Kisvárosi Renáta Levéltartás: Recent Kit
 Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
 Levélcím: 1389 Budapest, Pt.: 132.
 Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
 Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
 1389 Budapest, Pt.: 132.



Age of Empires

Hadüzenet a Civilization II-nek! Exkluzív ismertető a Microsoft készülő stratégiai játékára.

10. oldal



Soul Blade

Egy csoda szép játéktérmi konverzió PlayStationre a Mortal Kombat után szabadon.

23. oldal



AKTUÁLIS

No, csak kitavaszkodott végrel Söt, az is lehet, hogy egyszer még nyár is lesz, vidámság, nem tanulok, nem dolgozom - hejhó, az élet szép! Az mondjuk már kevésbé szép a nyárban, hogy ilyenkor rendszert tökéletesen pang a játékipiac, a kiadók kotlanak a játékokon és az ECTS-re, valamint a karácsony előtti nagy rohamra tartalékolják a legnagyobb durranásokat. Nem így lesz viszont az idén, hiszen a júniusra ígéri a LucasArts a Dark Forces 2-t, és szintén nyáron jelenik meg a Hexen 2, a Monkey Island 3., továbbá a Starcraft a Blizzardtól. No meg aztán itt van a viszonylag "gyorsan" elkészült Dungeon Keeper is, ami - természetesen - már megint csúszott egy pár napot, de június végére már biztos a boltokban lesz.

E havi másik aktuális témánk az újjászületett 576 Kbyte Shop. Egy szép pénteki napon bezárta kapuit, és hétfőn már vadonatúj, teljesen modernizált arculattal tárta ki őket újra. Megvallom, kicsit meglepődtem, amikor legközelebb betértem, azt hittem, rossz helyen járok. Az eddigi szokásos "Azmi-az?" kérdéseim és a polcok tetejére mutató ujjam kicsit nehezkessé tették az információszerzést - most viszont a megújult vásárlótérben a teljes választék a kezem ügyébe került, és teljesen szabadon csemegézhetek közöttük. (Az viszont roppant szomorúság, hogy az én számomra nincs külön fenntartva egy PlayStation, ahol a T.J.-t kedvemre felszelelhetem egy szolid Soul Blade-partiban... Miért mindig csak a vásárlók próbálhatnak ki egy játékot?!)

APRÓSÁGOK

Érdekes fejlesztésbe fogott a 300 csapata: **Uprising** című játékkban megpróbálják egy kalap alá összehozni a mostanában leginkább divatos stílusokat: a Quake-et és a C&C-t. Felépítjük a kis parancsnokságunkat, irányítjuk a termelést, parancsokat adunk csapatainknak – ha pedig a szükség úgy hozza, akkor a csatamezőn saját kézbe vesszük az események irányítását. A projekt valószínűleg a jövőtől magasságában fejlődik be.

Lion Head névvel új céget alapított **Peter Molyneux**, ex-Bullfrog nagymester. A Bullfrogot 1995-ben egy részvényügylettel adta el az Electronic Artsnak, mintegy 35-40 millió dolcsiért (gyenge volt volt: azok a részvények ma legalább a duplájukat érik). Az új cégnél kizárólag egyetlen futó fejlesztésre akar koncentrálni, amely valószínűleg csak 1999-ben láthat napvilágot.

Közlekedési dugót okozott az Interneten, amikor az **SCI** megjelentette a **Carmagedon** letölthető demóját. A játszható demó hat hét alatt majd' félmillió jelentkező akadt, ami természetesen magával vonta az SCI szolgáltató szerverének összeomlását is. A véres játékok szemléstést kapósk mostanában...

A **Cranberry Source** állítása szerint új grafikus engine-ük forradalmasítani fogja a 3D játékokat: a készülő **Redemption** és **Domination** c. játékkban akár 50.000 poligon is lehet egyszerre a képernyőn, a mostani átlag 5.000-hez képest. Kérdés, hogy milyen erőmű fogja tudni ezeket élvezhetően futtatni?!

Az **EIDOS** és az **Acclaim** orra elől a **Psygnosis** visszanyerte a **Forma I** számítógépes feldolgozásának hivatalos jogait, így tehát öszre várható a **Formula One '97** megjelentetése.

A **Parsoft** (ld. A-10 Cuba) szerzői egy új, II. világháborús repülőgép szimulátoron dolgoznak. Eredetileg a Dogfight munkanevet viselő játék az Activision szárnyai alatt fog megjelenni ószel, a némileg kifejezőbb **Screamin' Demons over Europe** cím alatt.

Bejelentették a számítógépes játékok Oscar-díjának számító **Spotlight Award** győztesét. 1996 legjobb játéka a **Civilization II**, a legjobb akciójáték a **Duke Nukem 3D**, a legjobb online játék és a legjobb hangefektek díja pedig a **Quake**-et illeti.

PC - HÍREK

ELECTRONIC ARTS

Hohó, mit látnak szemem?! A jó öreg Molyneux mester alapműve lassacskán a 3. részéhez érkezik. Az **NAGYON** helyes! Majd 10 éve annak, hogy 1988 nyarán a fent nevezett úriember körbéküldözgette egy egészen szokatlan játék demóját a különböző kiadóknak, akik rendre visszautasították, mondván, hogy a kutya nem fogja megvenni. Egyetlen kiadó nem utasította vissza, az Electronic Arts – azóta röhögnek a markukba és áldják a szerencséjüket, mert a Populous címen megjelent játék több mint négy millió példányban kelt el (nem is beszélve a folytatásáról), és egy teljesen új stílust és szemléletet hozott meg a játékok világába.

A **Populous: The Third Coming** radikális változásokat hoz az előző két részhez képest. Az

alapkoncepció természetesen azért megmaradt: a játékos isten szerepében tündököl, akinek az a feladata, hogy kipucolja más istenek követőit a világból. Ezenkívül viszont minden megváltozott. A legfontosabb újítás, hogy a kivitelezéshez a Magic Carpet 3D engine-t használták fel, ami már egyfajta garancia lehet a látványra és a sebességre. Az előzőkhez képest ugyan itt "csak" 3D pálya lesz, ellenben ezek lényegesen bonyolultabbak. A játékos a pályák teljesítésével tapasztalatot szerez, amit a folytatásban új varázslatok és új épületek képeiben hasznosíthat. Most jóval nagyobb szerepe lesz a számánoknak, akik tulajdonképpen rajtuk keresztül a népet irányítják. Az eddigi kettőhöz képest most négy van belőlük, amiből adódik, hogy hálóban akár négy játékos is



küzdhet egymás ellen. A fő koncepció az volt, hogy minél kevesebb alapelem (varázslatok, épületek, stb.) legyen a játékban, de ezek variálásával minél komplexebb legyen. A játékot előleg szeptemberben szándékoznak megjelentetni, de mivel még félkész állapotban van, talán akkor is csak hírként fogunk foglalkozni vele.

KALISTO

A Kalisto nevében ugyan egy egészen új csapatot fed, mégsem számítanak új fiúknak a szakmában: a Mindscape francia tagozataként funkcionáltak eddig és a Dark Earth c. játékba fektetett tengerény munkájuk sugallhatta, hogy leváljanak az anyacégről és önálló fejlesztésbe kezdjenek.



A játék a szokásos világvége hangulatot sugallja: a harmadik évezred elején Földet egy üstökös által előidézett természeti katasztrófa majdnem teljesen megsemmisíti. Csak néhány túlélő marad meg, akik a Stallitoknak nevezett megerődített helyeken próbálkoznak a túléléssel. A városokat a Napisten áldása kíséri, és az új vallás követői megpróbálkoznak azzal, hogy védekezzenek a nemsokára mindent elborító sötétség ellen. A játék főhőse is egy ilyen város lakója, és egy szép napon azzal a kellemtelen érzéssel virrad, hogy napjai megvannak számolva. Így tehát már nincs veszteni valója, elindulhat, hogy megmentsen a megmaradtakat és persze önmagát a végső pusztulástól...
Le sem lehetne tagadni, hogy a játékot

leginkább az Alone in the Dark-sorozat inspirálta. Ezzel mondjuk még nem sok mindent mondtunk el róla, hiszen a vizuális megvalósítás már a jövő évszázadot idézi. Teljesen 3D, prerenderelt helyszíneknek zajlik a játék, amelyben ugyanolyan fontos a közelharcban való jártasság, mint a kalandelemeket kibogozni hivatott éles elme. A fejlesztés már több mint két éve folyik, többórnyai videoanyag került felvételre, egy precíz kidolgozott fantasy világban több mint 100 különböző karakter és 5.000 egyéni animáció szerepel – mégsem egyértelmű, hogy mikor fejlődik be a projekt. Ha a dolog ilyen méretekben tovább burjánzik, nem kizárt, hogy fejlesztése idejét tekintve a Dark Earth lesz az új idők Dungeon Keepere...

MINDSCAPE

Fantasy-ügyekben járatos olvasóinknak bizonyára ismerősen cseng a Warhammer név, különösen akkor, ha játszottak a Mindscape gondozásában '95-ben megjelent Warhammer: Shadow of the Horned Rat című játékkal. Mielőtt valaki még egy kalandjátékra gondolna, rögtön megemlíthjük, hogy ez a világ elsősorban a harca épül, tehát sokkal inkább emlékeztet egy Warcraft-szerű stratégiára, mint mondjuk egy RPG-re. A karácsony előtti megjelenéssel tervezett folytatás (Warhammer 2: Dark Omen) természetesen hatalmas fejlődést hozott az előzőhöz képest: teljesen 3D helyszíneknek folyik az orkok, a trollok és a Tolkien egyéb agyszüleményeinek csatája, ráadásul az aktuális trendnek megfelelően természetesen tökéletes real time-ban. Ebben a tekintetben egyébként világ-

első is lesz a játék, hiszen először használja ki ebben a kategóriában az igazi 3D nyújtotta lehetőségeket.

Stratégiai játékról lévén szó, magától értetődik, hogy a terep mindig hatással van az aktuális ténykedésre (mozgás, fedezék), továbbá a csapatok csak olyan ellenfelet képesek támadni, akit látnak is (LOS). Negyven különböző egységet irányíthatunk, akik a helyzet függvényében különféle alakzatokba rendezhetők, ráadásul – hála a fantasy környezetnek – még kombinálhatunk varázslókkal, hősökkel és mágius tárgyakkal is. Szintén RPG-elemnek számítanak a tapasztalati pontok, amelyekkel hadviselt egységeink gyűjtenek az összecsapásokban, vagyis a hadseregünk különféle tulajdonságait a hadjárat fo-

lyamán fejleszthetjük (már amennyiben túlélik hadvezéri ténykedésünket). A játék elég "kicsi" lesz ilyen kis hadjáratból mindössze 36 darabot verekedhetünk végig. Szóval mindenképpen egy figyelemre méltó alkotás lesz szerencsénk – csak győzzük kivárni az időt a novemberi megjelenésig.



VIRGIN

A jó öreg Virginben, na és persze a szármány alatt működő játéktejlesztőkben meg lehet bízni a grafikus kalandjátékok kapcsán: mindig van a tarsolyukban valami, ami új löketet ad a kategóriának.



Állandó ázsuk például a **LucasArts**, akik nem kizárólag a Star Wars-biznisz rendületlenül újra megújításában jeleskednek – közel áll a befejezéshez a **Monkey Island 3.** része, a **Curse of the Monkey Island**. Amikor 1990-ben bejelentették a játék első részét, a szakma és a vásárlóközönség teljesen elképedt: a kiváló és hosszú történet, a remek kivitelezés, na és persze a másodpercenkénty poénok azonnal a sikerlisták élére repítették a játékot, Guybrush Threepwood, a kétbalkezes kalózelőlt pedig akkora népszerűsége tett szert, hogy komolyan fontolgatták a játék megfilmesítését Michael J. Fox-szal a főszerepben. A '91-ben megjelent folytatásban a szerzők minderre csak rátehető egy lapáttal – nem véletlen, hogy a Virgin budget-játékai között még mindig nagy népszerűségnek örvendenek. Miután a két játék producere, Ron Gilbert elhagyta a LucasArtsot, bejelentették, hogy nem készítenek több folytatást. Nyilván üzleti szempontok vezették őket, amikor mégis feladták ezt az állás-pontukat.



A legelső lényeges fejlődés, hogy a **Szenyiny™** szerkesztő 640*480-as SVGA felbontásban megy és a szereplők természetesen beszélnek. A második pedig az, hogy a játékmenetet gyakran színesítik különböző átvezető animációk a **Full Throttle**. Megmaradt az első két részre is jellemző nem-lineáris játékmélet, tehát a történet egyes részeinek több szálon is neki lehet vágni, nem fontos a sorrend. (Lesz például az első rész kalózpóráihoz hasonló rész, amelyben két szigeten három vagy öt próbát kell Guybrushnak kiállnia). Nagy hangsúlyt fektettek az interaktivitásra, vagyis egy nagy rakás új karakter lesz a játékban, akikből kalóznak bármilyen ténykedése valamilyen reakciót vált ki. A felhasználói interface szintén a **Full Throttle**-ben megismert módszert követi, vagyis az adott helyen levő dolgokat megnézhetjük, beszélhetünk velük és manipulálhatjuk őket. Fejlődés, hogy a manipuláció már nemcsak a szobában, hanem az inventory-

ban levő dolgokra is vonatkozik. A játékban egy csomó ügyességi rész is lesz, amelyben Guybrushnak olyan szituációkban kell helyt állnia, amellyel az átlag kalóz nap mint nap szembenéz: ágyúval durrogat egy másik hajóra, pisztolypárbajt vív Sam Oldökkel, a vérszomjas konkurenciával, stb. (Kevésbé ügyesek egyébként egy opció segítségével teljesen le is egyszerűsíthetik ezeket.) A játék három főszereplője természetesen adott: Guybrush, a reménytelen kalózpálya; Elaine Marley kormányzó, hidegszívű szerelmünk; és persze az ördögi LeChuck szellemkalóz, akit immár harmadszor kell átsegítenünk a túlvilágra. Rajtuk kívül találkozunk még néhány régi ismerőssel (pl. Stan, a használthajó kereskedő), de felbukkan néhány új karakter is, mint például Murray, az epés hangulátú koponya, vagy Edward van Helgen, a neves borbélybajnok. A játékot augusztusban ter-



vezik megjelentetni. Szintén befejezéshez közeledik a **Revolution** né a múlt év egyik legjobb grafikus kalandjának folytatása, a **Broken Sword II – The Smoking Mirror**. George Stobard kicsit Indiana Jones-utánérzetté válik, amint új kalandjában Quetzalcoatl szent pajzsa után nyomoz a modern USA és alkalmasint az ősi maja birodalom helyszínein. A kulcsszavak: gyilkosság, bűnből szindikátus, kábítószerek, stb. A szerzők természetesen hozták a formájukat: gyönyörűen megrajzolt hátterek, rajzfilmszerű karakterek, továbbá a szerkesztő egy új irányítási effekttel is bővült. Mérete körülbelül az első részhöz lesz hasonlatos, de a program producere jóval bonyolultabb, összetettebb eszelekményt ígér, továbbá



azt, hogy kijavítják azokat a hátrányokat, amelyeket az első rész kapcsán sokan kritizáltak (túl sok párbeszéd, kevés akció, stb.). A program várható megjelenése a harmadik negyedévre, vélhetően szeptemberre tehető.

Most pedig evezünk a fantázia vizeire. Következő állomásunk a Virgin másik nagyágyúja, a **Westwood**, akik négy éves fejlesztés után befejezték egy több mint negyemillió dolláros költségvetéssel készült projektet, a **Lands of Lore II-t**. A játék első része 1993-ban jelent meg, és több mint egymillió példányban kelt el világszerte – ma már méltán foglalja el a helyét a legkiválóbb fantasy kalandjátékok panoptikumá-

ban a **Dungeon Master** és az **Eye of the Beholder** társaságában. A folytatás története az Ősi Istenek körül bonyolódó mondavál kezdődik. Egyikük, **Belial** néhány technológiai tudást adományoz egy korai fajnak, a **Dracoidoknak**, akik megnövekedett tudásukkal és hatalmukkal természetesen a környező fajok elpusztítására törek – mindaddig, amíg egy **Dracale** után másikat is – társai parancsára – a kihalt szélén álló **Hulink** segítségére nem siet. **Belial** lelket egy föld mélyén levő barlang-



ba zárják, majd az Ősök, a lélek őreül hátrahagyott **Dracale** kivételével távoznak. Egy **Scotia** nevű sötét boszorkány kiássa az Ősök által elhagyott mágikus tárgyat, az **Alsó Maszkot**, és a saját céljaira akarja használni, de röviddel feltalálása után elpusztul. A játékban **Scotia** fiát, **Luthart** fogjuk alakítani. **Belial**nak meg kell ölnie, hogy a mágját megszerezze regenerálhassa magát – közben pedig **Dracale** is titokzatos játszma kezd. Mivel idő az volt bőven, a szerzők ráérték a játékot hatalmas méretűre duzzasztani. A **LOLII**-ben 20 szint lesz, és mindegyiket körülbelül 3-4 óra alatt lehet majd bejárni. A játék alapját egy érdekes, első pillantásra a **Quake**-éhez eléggé hasonló 3D engine képezi – ami egyébként bitmapos. A játékban – mint az a csodálatos intróból is azonnal kiderül – három különböző létformát ölthetünk magunkra: egy kis gyíkét, emberit, továbbá egy hatalmas szörnyét. Az éppen aktuális külalak



természetesen nemcsak bizonyos tevékenységeinkre van hatással (a roppant erős bestia nem varázsolhat, az ember nem derítheti fel a falak repedéseit, a gyík nem tud úszni, stb.), hanem a többi karakter hozzáánk való viszonyára is (a humán örök például fel sem figyelnek egy kis gyíkra, viszont frászt kapnak egy szörnytől) – a játék komplexitása ebből már rögtön adódik is, hiszen mindig el kell döntenünk, hogy adott helyzetben melyik arcunk a legmegfelelőbb. Szintén ékes színteljal lesznek a játéknak a renderelt bejárások, amelyek nagy részét igazi szereplők mozgásáról, motion captured technikával vették fel. A fejtrőkről valószínűleg elég annyit elmondani, hogy a team tagjai voltak az egykori **Eye of the Beholder** készítői is. A játék megjelenése a harmadik negyedévben várható.

☞ A **Tiger Electronics** leszerződött a **GT**-vel a **Duke Nukem 3D** LCD-kijelzős változatának gyártására. Karácsonykor valószínűleg zsebtelefon helyett mindenki zsebduke-ot nyomogtat majd a metróban.

☞ A **Blizzard** bejelentette, hogy a **Warcraft**-sorozatát teljesen új irányba akarja továbbfejleszteni: a több mint 60 pályás, 70 animált karakterrel megújított **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** c. játék a kalandok világa felé fordul, amelyben a játékos már csevegget is az ork hordákkal. A cég a nyár végére tervezi az új **Warcraft**-epizódot megjelentetését.

☞ Júniusban már kapható lesz az új, **Intel Pentium 233 MHz MMX** chip, amely – az ígéretek szerint – körülbelül 15-20%-kal lesz gyorsabb, mint 200-as elődje. Ezt a fejlődést elkezdem kezdem elhinni azt a jövendődel, hogy az ezredforduló tájéka a processzorok átlagos sebessége 1.000 MHz körül lesz.

☞ A **GT** mostanában eléggé szívhatja a fogát néhány üzleti baklövése miatt: az agresszív **Activision** nemcsak a két **Quake** mission disk és a **Hexen II** forgalmazási jogát szípkázta el előle, most ráadásul leszerződött az **Id**-vel a novemberre várható **Quake 2** re is.

☞ A **Tomb Raider**-gyártó **Core Design** két új játék is a befejezéséhez közeledik. A **Fighting Forces** c. 3D veredős játék egyaránt készülő PC-re és PlayStationre, míg a **Tomb Raider** engine-re alapozott **Ninja** valószínűleg csak PlayStationre fog megjelenni. Na és természetesen úton van a karácsonyi nagybevásárlást megcélzó **Tomb Raider 2** is...

☞ Ha már a **Tomb Raider**nél tartottunk, akkor jöhet e havi **Lara Croft**-hírünk: **Lara** szerepelt az imponáló hagyományokkal rendelkező **The Face** c. divat- és lifestyle magazin májusi számának címlapján, nem is beszélve a nyolc oldalas szerkesztőségi cikkről. Ez kb. olyan, mintha **Max Headroom** kerülne nálunk a **Kiskegyed** borítójára...

☞ A **Microsoft** Párizsban fogja bemutatni a **DirectX** ötödik verzióját. Kommentár gondolom nem szükséges, de azért én rosszat sejtsek: roppant gyanús módon kihagyták a **DirectX4**-et!

☞ Tovább önjátja fejlesztési a **C&C**-re ültő játékok kategóriájában elért sikerét a **Microsoft**: a készülő **Close Combat 2** az armbéli légedzést hadműveletet dolgozza majd fel (d. A híd túl messze van)

APRÓSÁGOK

Elképzelhető, hogy már '97 második felében a játéktérmeke kerül a **Mortal Kombat 4**, és talán az év végére lesz egy N64 verzió is. A hír mondjuk elég hihetetlen, lévén hogy eddig még csak az introból láttuk napvilágot screenshotok. Az viszont már biztos, hogy végre a MK szereplői is kilépnék a 2D-s világukból, és a War Godshoz hasonlóan 3D-s aránknak lehet majd egymást csépelni.

Még mindig a **Mortal Kombat**nál maradvá: a film-változat mérsékelt sikere úgy tünik nem törte le a **New Line Cinema** felkesésését, mivel augusztusra ígéri a folytatás amerikai bemutatóját. A cím: **Mortal Kombat: Annihilation**. A tartalom azt hiszem nem lep meg senkit: a hősöknek egy halom embert próbáló kihívást kell teljesíteniük, különben a Föld egy könyörtelen hadúr kezébe kerül.

Donkey Kong átköltözik a Nintendótól a Sony-hoz? A nyugati szaksajtó rögtön ilyen drasztikusan tette fel a kérdést, amikor híre ment, hogy a **Rare** hat kulcsfontosságú ügy döntött, ezután **PlayStation**re fognak fejleszteni. A csapat – amely a **Donkey Kong Country** sorozaton kívül a **Killer Instinct** és a **Goldeneye N64-es** változatában is szervesen részt vett – **Eighth Wonder** néven alapított saját céget. Bár a **Rare/Nintendo** páros ettől függetlenül továbbra is virágozni fog, a Sony elnöke olyan nagyságrendűnek nevezte ezt az eseményt, mint amikor **Squaresoft**ot sikerült megnyerniük a **Final Fantasy PlayStation-változatának** az elkészítéséhez.

Imár tény, hogy a játéktérmekekben oly népszerű **Touring Car** meg fog jelenni Saturnra. A gyönyörű autóverseny konzolos változata csupán a felbontást és némileg persze a sebességet tekintve fog alulmaradni.

A japánoknál tomboló **Tamagochi** örületről már a magyar közönség is tudomást szerezhetett, hiszen még a **Hirodó** is foglalkozott a témával. Egy apró kis kvarcjátékról van szó, ami egy háziállatot helyettesít: ezt is etetni, mosdatni, simogatni kell. A játék olyannyira népszerű, hogy Japánban már egy **GameBoy** verzió is megjelent, és állítólag a **Bandai** azt tervezi, hogy Európában is tesz egy próbát, és piacra dob egy kulcsfontosságú méretű változatot.

KONZOL HÍREK

AZEL PANZER DRAGON RPG (SATURN)

A Panzer Dragon sorozatot megalkotó **Team Andromeda** programozói már eddig is bebizonyították, hogy akciójátékaik háttérüli csodálatos 3D-s tájakat tudnak felvonultatni, de most egy valódi 3D-s világ megalkotásával kacérkodnak. Az **Azel Panzer Dragon RPG** című művük – mint ahogy a neve is mutatja – egy szerepjáték lesz, a Panzer Dragonban már megszokott fantasy környezetbe ágyazva. A szereplőnket kívülről láthatjuk, aki – például a **Dark Saviour** sprite szereplővel ellentétben – maga is poligonokból épül fel, s bejártuk vele azokat a falvakat, amiket eddig csak az intro képekben láthat-

tunk. Bár a Sega jóformán semmi infot nem közölt még az anyagról, az előzetes screenshotokból úgy tünik, megtartották a repülő, akció részeket is. A játék megjelenési időpontjáról sajnos még korai lenne nyilatkozni.



METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION)

Az év egyik legígéretesebb akciójátékának bizonyulhat a **Konami Metal Gear Solid** című játéka, ami már a fejlesztés végső szakaszában tart. A játék első pillantásra a **Resident Evil**it juttatja az ember eszébe, de erről többről, eredetibb dologról van szó. A játék helyszínül szolgáló hatalmas raktárpépületben ugyanis – prerenderelt háttér helyett – a 3D-s környezetet valós időben generálja a gép, meghozza olyan minőségben, hogy állítólag a **Tomb Raider** is elbújhat mögötte. Mindezeknek köszönhetően a külső nézetet kívülről átválthatunk emberünk saját nézetére is, amire elsősorban a küzdelmeknél lesz szükségünk. A program

Japánban már csak azért is nagy sikerre számíthat, mert az akció közben felbukkanó karaktereket egy híres manga rajzoló, **Kojima-san** tervezte.



G-POLICE (PLAYSTATION)

PlayStation megjelenésével szinte egyidőben hallhattunk híreket a **G-Police**-ről, ami végre valahára – ha hihetünk a **Psygnosis** jóvendőmondóinak – novemberre megérkezik. A játék a sötét jövőbe kalauzol minket, egy olyan környezetbe, amelyet korábban a **Szárnyas Fejvadászban** láthattunk. 2097-ben járunk, a Föld nyersanyagkészletei kimerültek, pusztító háborúk dúlnak az ásványi kincsekben gazdag planéták meghódításáért. Az emberi technológia olyan fejlett, hogy a naprendszerünk bolygóit már sikerült kolonizálni. A kolóniák azonban hagyományosan ki vannak téve a hatalmas éhes mammutcégek támadásainak, ezért a földiek létrehoznak egy különleges rendfenntartó egységet, a **G-Police-t**. Ennek az egyik helikopterpilótáját fogjuk alakítani. Az események a **Jupiter** egyik holdján, a **Calliston** játszódhatnak. A játék készítői a programot máris a szimulációk új etalonjának nevezik, s ezt arra alapozzák, hogy ez lesz az első játék,

ahol nem a városok, s a házak felett, hanem a hatalmas felhőkarcok között kell navigálnunk – azaz egy teljes 3D-s várost járhatunk be. Hogy még rátegyenek egy lapátal: az átvezető történet megírásához hi-vatásos forgatókönyvírók kértek fel, majd a sztori gyakorlati kivitelezését **Silicon Graphics** gépeire bízták.



ACTUA SPORTS (PLAYSTATION)

Gremlin természetesen '97-ben sem kívánja hanyagolni a sportjátékokat, s a kor követelményeire igazítja a híres **Actua** sorozatot. Az **Actua Soccer** második részével nem titkolunk az **Electronic Arts** és a **FIFA Soccer** babérajára pályáznak, s egy új hokijátékkal is ki- jönnek, ami ugyanazokat a rutinokat fogja hasznosítani, mint az **Actua Soccer 2**. A külső nézetet mindkét játékban részletekben menően tükéletes 3D-s játékosokat, látványos fényeffekteket és tükröződésekkel ígérnek. Az **Actua Tennis**ben egy újabb sportjattal, a teniszsel fog bővíteni a sorozat. A teljes 3D-ben zajló mérkőzéseken a régi nagy **Amigás** és **C64-es** nevek – mint például a **Matchpoint** – könnyed játszhatóságot céloztak meg. A cég persze a golfrajongókról sem feledkezik meg: az **Actua Golf 2**-ben kibővített kezelést, még szebb grafikai kidolgozást, és még gyorsabb, még simább kameramozgásokat fogunk tapasztalni. A felsoroltak többsége sajnos csak karácsony körül várható.



SAN FRANCISCO RUSH (NINTENDO 64)

Az év végéig – ha minden jól megy – két Atari játéktérmi automata is átírásra kerül **Nintendo 64**-re. Ezek közül az egyik a **San Francisco Rush**, egy autóverseny nem egészen hagyományos megközelítésben. A játékkal a jó öreg Frisco utcáin döngethetünk, miközben olyan közismert te-reptárgyak suhannak el mellettünk, mint a **Golden Gate** híd, gyakorta pedig a városra leereszkedett szmogon kell áthatolnunk. Nyolc különböző – valóságos minták alapján modellezett – sportjárgány lesz a teljes kínálat. A verseny során választhatjuk a kényelmes, hagyományos útvonalakat, a talpraesettebb pilóták megkockáztathatnak egy-egy veszélyesebb ugratást, híz- tetők felett repülhetnek át, csatorná-



ban száguldozhatnak, esetleg félkész autópályákra hajthatnak rá – mindzet csakis annak a reményében, hogy egy rövidebb utat találnak, s a többiek elé vághatnak.

EMBERSZIMULÁTOROK

Mostani Trend-rovatunkban a 3D emberszimulátorok (gy.k. Doom-klónok) fejlődését fogjuk áttekinteni. A koncepció a következő: minden fejlődési állomásnál két szempontot fogok figyelembe venni, ezek:

1. milyen grafikai újdonságok vannak benne;
2. az egymás elleni játék lehetősége milyen fejlődésen/változáson ment át. Ez azért fontos, mert szerintem az ilyen jellegű programok voltak az egymás elleni hálózatos játék "atyjai" (annak ellenére mondom ezt, hogy mostanában mindenki a "Reklámszárny a Nyakkenőóvadász ellen" című úrhajó szimulátorral nyomul). Meg igazán itt nem is a szörnyek irtása a lényeg, az csak a bevezető – kedves barátaink gyeplésére az, ami igazán ízt tud adni e stílus jeles képviselőinek.

Az egész történet egy 1990-es játékkal, a Commander Keen-el kezdődött, ami egy újonnan alakult programozói stáb első projektje volt. Egyszerű 2D oldalnézeti platform játék volt, akkoriban az olyanból 12 volt egy tucat. Az érdekes az benne, hogy a programozói stáb ezzel alkotott egységes egészet, összeszokott csapat vált belőlük. Olyannyira, hogy úgy gondolták, saját céget alapítanak. A cég neve **id soft** lett, és egy borongós délutánon fő programozójuk Jay Wilbur bejelentette, hogy szeretne egy kétrányos vonalperspektívával készült programot készíteni...

Ez a játék lett a Wolfenstein. Kiváló grafikával rendelkezett, a rövidültségek benne teljesen reális. A falak egy addig szinte sosem látott technikával készültek: nemcsak különböző színűre fillezett vektorok voltak benne, hanem egész képeket rakott a falakra, és azokat forgatta, nagyította a karakter mozgásának megfelelően. Sajnos csak pontokat és téglalapokat tudott kezelni, de a szintezést egyáltalán nem ismerte. A téglalapok kezelése akkor nagyon zavaró, ha az ember megpróbál egy ajtóhoz közel férkőzni, ugyanis a gép nem engedte. Ilyenkor "csúszunk" a levegőn, mintha falba ütköztünk volna. Sajnos itt nem lehetett egymás ellen játszani, bár mostanra már ehhez is kiadtak egy patch file-t, ami lehetővé teszi ezt.

A nagyobb profit reményében az id soft kiadta a második részét is, Spear of Destiny néven, de ez nem hozott lényegi változást.

A következő (és sok szempontból az első jól bevált) ilyen típusú játék a csodás **Doom** volt, 1993-ban. Itt már a padlón és a mennyezeten is volt bitmap, a falak sok-



szögesekek (sőt, már ívelték is) lehettek. A pályák pedig egyre inkább közeledtek a 3D felé.

Itt álljunk csak meg egy pillanatra. A Doomot nagyon sokan csak 2.5D-s játéknak titulálják. Ennek oka az, hogy nem tárolja el semmiről a magasságát. Helyesebben szólva mindennek két z koordinátás adata van: az egyik az objektum magassága, a másik a plafon szintje. Ez ott figyelhető meg legjobban, amikor a lépcsők alatt teljesen kitölti a teret, nem lehet semmi ALÁ menni (a plafont kivéve). Ezen kívül a karakter hollétét sem tárolja (pl. a Doom2 első pályáján, ha lesüllyed a kapcsoló a földre, akkor is meg tud nyomni...). Szerencsére a programozók megoldották ezt a problémát, ugyanis a fegyverek célra tartanak, aszerint, hogy hol áll az ellenfél. Ez egy kicsit segít a problémán, de azért még maradnak hiányosságok (pl. ha valaki valamivel fejebb lévő platformon áll, mint Te, akkor rakétával ill. plazmával nem tudsz elé célozni).

És itt jelent meg először az egymás elleni játék lehetősége. Ez mindenkire (például rám is) teljesen sokkolóan hatott. Hiszen ez virtual reality a javából! Háromdimenziós világban bolyonghattál, találkozhattál a szembejövőkkel, stb.

Az élmény újszerűsége taglózta le az embereket, és erre szükség is volt, hiszen – egymás között legyen szóval – a Doomban nem volt túl élvezetes az egymás elleni játék. Nem volt supershotgun (bár rakétavető és BFG igen) és nem volt igazán élvezetes deathmatch pálya sem.

szetesen hatalmas üzleti siker lett. A konkrét eladási statisztikákat nem ismerem, de John Romero szerint 15 millióan (!) szereztek meg a shareware verziót, és a Doomot többet installálták a gépükre, mint a Windows NT-t és az OS/2-t összesen (1995).

A siker után a számítógépes játékipar érdeklődése az új stílus felé fordult. Szinte minden cég elkészítette a saját maga kis Doom-klónját, mely általában még meg közelítette az eredeti üzleti sikerét. Kiderült egy nagyon fontos dolog, ami nagymértékben befolyásolja a népszerűséget: ez pedig a hangulat. A Doom hangulata valami fenomenális. Ez adódik:



usztrófia elhatámasodik mindenben, a hegyek alján köd kezd el gomolyogni, majd átváltozik valamivé, ami Megnevezhetetlen és Felismerhetetlen... És mindez fokozatosan, lassan adagolva, hogy megszokja az ember. De ha a 3. epizód vége felé visszaléteint arra, ahonnan elindult... Végigborsózik a hátfát a hideg. A hatást egyébként a címek is fokozzák: Könyékgig a halálban. A pokol partjainál, és csak egyszerűen: Inferno.



– a csodás cybergót világból (ami azóta is a fő trend a hasonló játékok körében)

– a kerettörténetből, amit sokan szídnak, de szerintem egyszerűen fenomenális. Ugyanis egyáltalán nem a hollywoodi "jófiúk-gonoszgyoncsapás-happyend" sémát követi. A játék végén a rossz nyér, a főhős elbukik, sőt, ön maga szabadítja a szerencsétlenséget a világra. A másik nagyon ügyes dolog a fokozatosság. A szociálpszichológiából ismert tény, hogy az ember fokozatosan szinte mindent el tud fogadni, úgyis miket is, ami teljesen elűt a saját álláspontjától. Egyvalami számít csak: kis lépésekben kell haladni. Nagyon jól megfigyelhető ez a Doom epizódjaiban és a pályákban. Hisz az elején egy teljesen normális úrállomáson vagyunk, a néhány imp inkább csak meghökkentő. Aztán a falak elkezdnek vörösek és ragacsosak lenni, ismeretlen lények, groteszk, félig hűs-félig gép kreatúrák jelennek meg, a kla-

Quake



ha valaki csak egy kicsivel is jobb a másiknál, akkor is 100:02-re megveri, mert folyamatosan visszatápol, míg ellenfelének csak pisztolya lesz.) Gondoltam, ezt is a bunkó amerikaiknak találták ki, hogy majd annak örülhessen, hogy mennyire leverte a Gézát. Ellenben az első szabályai szerinti játékban nem lehetett elhúzni, hisz még ha pisztollyal is, de ha beleszebeztam valakibe valamennyit, azt nem gyógyult vissza soha. Most már, sok játék után, látom az új játéktípus előnyeit sokkal okosabb játéokra nevel. Hiszen csak meg-találni és agyonütni kell az ellenfelet (vagy pont ellenkezőleg, elbújni valahol), hanem folyamatosan járőrözni, "belátni" az egész pályát, hogy az utánpótláson is rajta tart-suk a kezünket. A lefőttektől pedig azt kö-veteli meg, hogy ne egyből nekirontsanak az ellenek, hanem először bujkálva fel-tápolják magukat, és utána támadjanak. A problémája a rendszernek az, hogy elég, ha az ember egyetlen fegyverben jó, hisz nem fogy el soha a munició, mindig utána tudja tölteni.

Azonban már itt kezdtek észrevehetőek lenni a hiányosságok. Zavaró volt a fel/le nézés hiánya, valamint az, hogy minden tárgy és ellentel csak egy bitmap – mintha kartonpa-pír ellenfelekre lődözünk a gyakorlópályán (gondolom senkinek sem kell bemutatni a "mindenké felénk néz" effektet).

A Doom2 után még több klon jelent meg a piacon. Az eredeti színeivel nem sikerült felülmúlni, a (szerintem) egyetlen siker-tesztnek mondható próbálkozás a **Duke Nukem 3D** volt. Megpróbálták kijavítani a "semmi nem lehet egymás felett" hibát, de csak megkerülték a problémát azzal, hogy szintekre tagolták a pályát, és átmehtsz egyik szintről a másikra, ami teljesen önál-ként üzemel. Tehát az egyes szintek nyu-godtan lehettek egymás felett, csak a szint-eken belül továbbra sem lehetett igazi 3D hatást elérni.

A Duke forradalmi újítást hozott a fel-bontásban is. Lehetett akár 800x600-ban is játszani. Másik nagy előnye, hogy megje-lent a fel/le nézés lehetősége, bár igaz, hogy nagyon eltorzította a perspektívát. Egy újabb, sokak által kedvelt klon a **Dark Forces** volt, amely Star Wars-környezetben játszódott. Semmi újátszóságot nem hozott, a név azonban eladta. Erőli csak annyit, hogy kis baráti körünkben, ha egy játék abszolút nem tetszik nekünk, akkor csak így jellemezzük: "ennél csak egy rosszabb van, és az a Dark Forces".

És már el is érkezünk 1996-hoz, a **Quake** megjelenéséhez. Szinte minden téren újítást hozott. MINDEN tárgy 3 dimenziós lett. Nincse-nek többé papírmásé ellentelék, az összes objektumot körül lehet járni, megzemlélni. Mozgás közben az ellenfelek (texture mapped polygon objects) rövidülnek, len-dül a karjuk, és nagyon ergonomikus a mozgásuk. Aproppó, a karakter mozgása is az, vagyis lövésnél hátravágódik egy kis-cit, oldalazásnál irányba dől, lépcsőn fel- illetve lenéz.

Az árnyékolási effektusok teljesen újsze-rűek. A Doomban ezt nagyon egyszerűen (és zseniálisan) oldották meg, ugyanis a képernyő közepe felé egyre inkább besöté-tül a falakat, ezzel kelteve azt az érzést, mintha a távolabbi dolgokat rosszabbul látnánk. A Quake ezt sokkal korrektebben oldja meg: vannak fényforrások (pl. elhalá-dó rakéta, álló fátyla, stb.) és ezek világít-ják be a környezetüket. Sajnos az elv,

ahogy ezeket számolja, nagyon gyatra: rengeteg háttértárat igényel magában, és emiatt elég lassú is. Az eddigi legjobb (és leggyorsabb) megoldás, amit láttam, az a **Chasm** nevű ukrán programban (kiadja a Megamedia) volt. Itt mindent helyben szá-molt ki, nagyon gyors volt, részletes ár-nyékokkal és egyszerre akár 5-6 fényfor-rást is le tudott kezelni, méghozzá úgy, hogy azok fényei egymásba úsztak. A Quake egyébként egyszerre maximum 4 fényforrást kezel egy teremben.

Egy másik, és szerintem a legfontosabb Quake-újítás a pályák teljesen 3 dimenziós volta. Ezt hívják true room over room effektnek. NAGYON élvezetessé tette így az egymás elleni játékok. Ehhez természetesen tartozik egy nagyon effektív fel/le né-zés is, egértárogatással, hibátlan perspek-tívával. Sajnos ez azzal a hátránnyal jár, hogy nincs térkép, és a program na-gyon lelassul. Ez olyan méreteket ölt, hogy a mai gépeken lehetetlen a programot nor-málisan futtatni SVGA felbontásban. Nem Pentiumos gépeken még az MCGA is elég-gé akadozik. Legalábbis nálunk a tesztpé-n (Pentium Pro processzor, 64 mbyte ram, 8 mbyte-os videokártya, stb...) nem volt hajlandó elérni az olyannyira áhitott 24 fps-es sebességet 640x350-es fel-bontás mellett. (Az fps a frame per second rövidítése. 24 felett az állóképek sorozatát az emberi szem mozgásnak érzékeli – így működik a TV és a mozi.) Egyébként ké-szült egy egész jó kis kiegészítő, kizárólag 3D gyorsítókartyával rendelkezőknek, ez a **Gigaquake**. Árnyékoló ellenfelek, kilöhető lámpák és átlátszó víz jellemzik (bár ugya-nez a Chasm is tudja, egy 486 DX2/66-on.) Ezek közül egyébként elég sok effek-tet tudott a Descent című űrhajószimulátor Doom-klón.

Néhány szót a jövőbeli kilátásokról: ugyan még készül néhány 2.5D-s játék, de ezek már csak a kifutó projektek, mosta-nában mindenki Quake-klónokat gyárt. A nagyobb trónkövetelők: Prey, Unreal, Chasm, Dark Forces 2: Jedi Knight, Daika-tana, Shadow Warrior, Duke Nukem For-ever, Hexen2 és a Quake2. A Preyről és a Jedi Knightről nem tudok sok jót monda-ni, a Preyről látott képek elég kiábrándító-ak, és állítólag csak valamikor 1998-ban lesz kész. Az a Jedi Knightről meg csak annyit, hogy a Dark Forces folytatása.

Nagyobb érdeklődést váltott ki belülem az **Unreal**. Ennek érdekessége a true color üzemmód (több, mint 16 millió szín), vala-mint Pentium MMX-es támogatás mellett elég gyors játékmenet.

A **Chasm** egy elég érdekes (mint említet-tem: ukrán) próbálkozás, két hiányossága, hogy a true room over room effektet nem ismeri, valamint a design csapnivaló. A sebessége viszont félelmetes.

A **Shadow Warrior** a Duke készítőinek új projektje, középkori környezetben. Minden mostanában használatos effektet tudni fog.

Készül a Duke Nukem következő része is, a **Duke Nukem Forever**. Itt egyszerűen megvették a Quake engine-jét, és azt fej-lesztik egy kicsit. Az első preview-k az au-gusztusi E3-on lesznek láthatóak.

A **Hexen2** hasonló koncepcióra épül, mint az elődje. Többféle választható karak-ter, és gyönyörű grafika fogja jellemezni.

A **Quake2**-ről még csak annyit tudni, hogy az elv iderint 1997 decemberében jön ki (ami én kétek), valamint az optimum installja 3D gyorsítókartyás Pentium MMX

330. Szerintem ez csak poén lehet, ha komolyan gon-dolták, akkor egy-szerűen nem tud-nak programot írni. Emlékszem, annak idején a Mercenary nevű 8 bites pro-gram szabad 3D moz-gást (vagyis fel-le-nézést, repülést) biz-tosított, vektorpologn tárgyak és ellenfelek voltak, egymásra is pakolhattunk dolgokat, mindezt kb. 16-18 fps mellett. A gép egyébként 1.6 mega-hertes volt, 64 kbyte rammal. Na most ak-or mi kerül a qua-ke2-ben Pentium MMX 330-ba!!!??

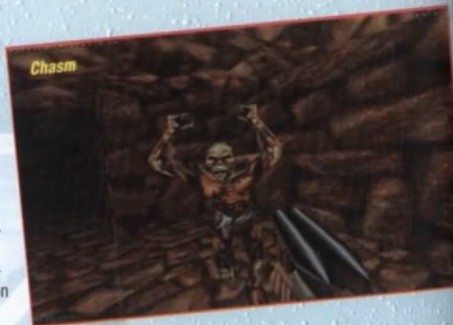
A **Dalkatana** John Romero új cégének, az Ion Stormnak új projektje, amit új kiadójuk, az EIDOS idén novemberre ígér, szerintem egyelőre még csak az álmod szintjén. Mindenesre érde-kes ötletek vannak benne. A nézőpont (és az egész grafika) Virtua Fighter jellegű, single playerben két mesterséges intelli-gencia segít nekünk (néhéz csak teamplay van). Ezenkívül deathmatch-

ben karakter pontok oszthatunk el, ami szerint valaki jobban céloz, vagy gyorsabban fut, mint a többiek, stb.

Néhány érdekesség az új egymás elleni játékos opciókról: A deathmatch2 elve vált általánossá, né-hány módosítással. A tárgyaknak fontossági hányadosuk van, ez minél nagyobb, az adott tárgy annál ritkábban jelenik meg. Őri-si újítás, hogy ha valaki meghal, eldobja há-tiszkáját, és a cuccait össze lehet szedni.

Nagyon jó még a teamplay opció megje-lenése. Ennek egyik fajtájában csak si-mán a másik csap-topot kell irtanunk, míg a capture the flagben egy zászlót (vagy valamit) kell elhozni a más-ik csapat bázis-területéről, és a saját bázisunkra vinni azt.

Új lehetőség még az úgyne-vezett Quake-world, melyben az Interneten küzdhetünk ismerőseink, vagy ismerete-nek ellen. Egyébként nagyon mókás, és akkora rá az igény, hogy amikor először elindult a rendszer, másodpercenként 7 je-lentkezést regisztráltak, és pár óra alatt le is halt az egész. Azóta szerencsére már egy táposabbszerver van az időfotnak. És hogy mit hoz a távoli jövő? Megjósol-



Chasm

ni sajnos nehéz, de néhány sejtésemet azért megosztom veletek: Grafikailag valószínűleg megjelennek a több-bitmapes rendszerek, vagyis



Dark Forces 2: Jedi Knight

ahogy közeledsz egy tárgy felé, egyre részletesebb képeket vesz el a program, és így soha nem lesz pixeles a kép.



Hexen 2.

A másik út egyértelműen a real time renderelés, ez azonban nagyon a távoli jövő dala, legalábbis addig, amíg nem figyel ott mindenkin az asztalán a Sun Station (az pedig nem holnap lesz...). Nekem zavaró az is, hogy a játékosok nyaka merev,



Hexen 2.

mindenképpen arra lösz, amerre messz. Ez néha nagyon rossz, és egy egér és egy VR sisak segítségével könnyen kiküszöbölhető lenne. Deathmatch téren pedig az egyre okosabb gépi ellenfelek és digitalizáló mikrofonon való üzenetküldés az, ami igazán hiányzik.

Filóip Viktor / Ender

KONKURRENCIA A RED ALERTNEK?

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

Mostanában a Command & Conquer klónok úgy szaporodnak, mint eső után a gombák. Tulajdonképpen már írni sem nagyon lenne szabad ezokról, elég, ha ránéz az ember és rögtön tudja, miről van szó. Új versenyzőnk az Activision gondozásában jelenik meg és a Dark Reign címet viseli. Azért érdemi megkötött figyelmünket, mert a program designere a játékkategória egyik úttörőjének, a Warcraft 1-2-nek az elkövetje. Ugyan operációs rendszerként állított WIN95-re, de az szerencsére a háttérben eltűnik, csak néha partizánkodik bele a dologba a már szinte családtagként fogadott "A program szabálytalan műveletet hajtott végre" üzeneteskével.

A kerettörténet teljesen más alapokon nyugszik, mint a Warcraftokban: a fantasy világból a sci-fi történetek egy már unalomig ismert válfajjába csap át. "Az új egy eddig fel nem térkepezett vidéken, egy régen feledésbe merült társadalom felől egy pusztító háború, mely végigsöpör az egész galaxison. Amikor szülőbolygód megadja magát a pusztítás könyörtelen hullámainak, utolsó lehetőség nyílik meg előtted, hogy megmentsd a civilizációt. El kell utaznod a háború dúlta Császárság szívébe, ahol a Császár és a Szabadság harcosal vívják gyilkos csatáikat a több ezer világból álló Birodalom felatti uralomért. Állítsd meg mindkét sereget, és írd újra a Galaxis történelmét." Nem túl eredeti, ezért borítsunk gyorsan fátylat rá, enélkül a stílusnál ugyanis a kerettörténet egyáltalán nem dominál.

A készítőik szerint "a Dark Reign hadüzenet küld az akció-stratégia bestsellereknek", és mivel nálunk is a Command & Conquer, a Red Alert és a Warcraft 2 a legismertebb ilyen stílusú játékok, az ezekkel való összehasonlítás jogát képeznünk az ismertető magját, természetesen az újdonságokra külön kitérve.

A legtöbb embert az egységek érdeklik. Az elődökhöz viszonyítva itt rendelkezünk a legnagyobb számúval (36), bár engednünk megjelöznünk, hogy ez csak egyelőre több, mint a RA-ben – ez azzedetítés volt, de már várom a legújabb mintegy 37 egységet felvonultató "sikerprogramot". Szerencsére eszerében ezek igen változatos fegyverzer-

nél jelentenek. Mivel a játék a jövőben játszódik, az egységek némiképp futurisztikus kivitelezése zavart kelthet (amíg meg nem szokjuk), mert van egy csomó dolog, aminek még a nevéből sem nagyon tudjuk kitalálni, hogy tulajdonképpen mire is szolgálhat, csak az építése után jövünk rá (vagy akkor sem...). A jól bevált rendszer szerint működik itt is minden: bizonyos egységeket csak egyes-együlten szerencsés konstellációja esetén tudunk megepíteni, és ehhez járul még pluszban az anyagi feltételek megléte. Segítségünkre szolgál, hogy a program ki is írja az egység építéséhez szükséges épületek listáját is, nem csak az árat. Az egységek változatosak – földi, légi, kételtű, sőt, az egyik oldalon még egy föld alatti jármű is szerepel. Szerepel mindou oldalon egy olyan egység is, amelyre bármilyen támadó az ellenfél csapata vagy épülete egy csapásra megsemmisül – egyetlen hátrány, hogy ez egy kicsit időigényes feladatot és míg ezzel foglalkozunk, szépen le lehet szedni. Az egyik oldalon ez egy olyan jármű, mely egy kisebbfajta fekete lyukat hoz létre, ami egy ideig ott is marad, és mindent elnyel, ami a közelébe jut; a másik a már említett föld alatti jármű, ami bamegy a célpont alá és a Duna hamokhernyójához hasonlóan szépen behúzza és elnyeli. Létezik egy ellenséges katonákat elfogó gép is, melynek a belsejében a rendkívül humánus gnyomsán név technikat alkalmazzzák – az ellenséges egységet ezentúl mi irányjuk. Van infiltrátor is a gyalogosok közt, őt az ellenfél épületeinek megbenntására használhatjuk.

Különlegesebb egység még az exterminator (jetpackkel felszerelt lángszórós, de nem egy nagy durranás) és a légi erődök (lassan készülnék el és nagyon drágák, de egy-két lövésre mindenkit kinyírnak). Csapatzállító járművek is vannak – ők nem tudnak löni, de a gyalogosokat gyorsan és biztonságosan elszállítják egyik helyről a másikra. Újdonság, hogy megtevézőt járműveket is küldhetünk az ellenfél zavarására. Pár szó az épületekről: 34 épület van, ami tényleg fe-

lülmi minden eddigi programot. Pénzügyi forrásunk egy olyan egyszerű vegyület, amit a kultürember ki-zárolg fűrdéshez használ: a víz. Az elődökhöz hasonlóan szükségünk van egy kútra, ahonnan leberantjuk elviszik a földalathozba – innen származik a bevéte-lünk. Építhetünk bányát is, ezekből a nyersanyagot szintén szállítógépek visz-lik az erőművekbe, ame-lyeknek az energiaszálgá-ítás a feladatuk. Megfele-épületekben gyárthatunk a főépületeinkben kizárólag egy olyan járművet, mely az-összes többi építmény felhúzására szolgál, repte-reen a légi egységeinket, kiképző központokban a gyalogos egységeket, a gyárban pedig az összes többi. Védelmi egységből kétféle erőforrás van, valamint egy légharóító űgép – ez újdonságként egy bunker, melybe négy védtelen egységünkkel visszavonulhatunk az erős ellenséges tűz elől. A gyártásra szolgáló épületek upgrade-elhetőek – nagyobb lesz a páncéltartók, gyorsabban gyártanak, továbbá van olyan egység, amelyet csak bizonyos szintű állíthatunk elő. Megtalálhatjuk a Red Alertből már ismerős csali épületet is, ami ha-sonlós az eredetire, de csak a váza ugyanaz.

A terep meglehetősen változatosnak tűnt, a szókásos normál, sivatagos, jéges felállításban. Van- nanc olyan tereprezések, amelyek nagymértékben lassítják az előrehaladást, illetve rájuk sem mehe- tünk. A legfontosabb újítás, hogy a dombok és a hegyek "mögé" földi csapatokkal nem látunk és nem is löhetünk ("magyarán": van line of sight). A játékmenet meglehetősen nehéz, így a miújaj kedvezőnek jó ideig biztosítva van a szórakozása. Külön érdekesség, hogy a Warcraft 2-ből már ismer- "fog of war"-t használja a játék, így ugyan a felderített terep megjelenik a térképen, de ha egysé- günk észlelési körén kívül esik, akkor nem látjuk az ott zajló történéseket. Mi magunk határozhatjuk meg az AI erősségi fokozatát, ilyen sem volt még. Képesek vagyunk az ellenfél technológiájának ello- páására is. A missziók száma 33, ez kevesebb, mint



Baráti eszmecsere vette kezdetét

a Red Alertban, de szerepelnek gyakori küldeté- sek is. A játékok száma maximum 8 lehet, és akár hálózaton, akár interneten keresztül is játsz- hatunk. Multiplayernél számos opció újdonságként hat: egységeket adhatunk át egy másik játékosnak, technológiát, erőforrásokat (víz, ércet) cserélhe- tünk, sőt, szövetségünknek átadhathatjuk csapa- tunk irányítását is! Már alapkiegészítőnek számít a térképeditor, ezt itt még megtejték egy küldé- tesszerkesztővel is.

Végül a kivitelezés: A grafika 640*480 SVGA, ennek megfelelően szép, ráadásul az animációk is átlagon fölüliek. Egy kis hiba, hogy néha elég ne- hezen lehet felismerni, hogy légi vagy földi egysé- gről van szó, ugyanis nincs árnyéka a repülő csapa- toknak (bár nincs kizárva, hogy a végleges ver- szióban már lesz). A hangok a Warcraft 2-höz ha- sonlóan nagyszerűek, bár néha elég furcsán hang- zának. A zene CD audio, szóval a minőség kiváló, és nem utolsósorban örömet vettem észre, hogy nem a szokásos dum-dum muzsikát erőltetik, ha- nem klasszikusabb zenekevezték. Mondjuk nem egy Wagner, de mindenképpen nagyszerű atmosz- féra kölcsönöz a játéknak. Mivel ez még nem a végleges verzió, nem szívesen vállalkoznék az értékelésre, hiszen lehet, hogy a hibáként fele- mített dolgok esetleg még változnak a végső ver- szióban. Mindenesetre nem kizárt, hogy a nyár bestsellere lesz belőle.



A támadás hegynek feltéve kissé nehézkos dolog

AGE OF EMPIRES

NEHÉZ LESZ MÉG FÉLÉVET VÁRNI!

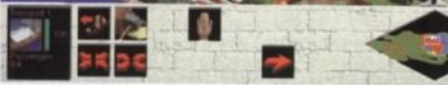
A karácsony előtti játékvásár egyik legnagyobb durranása lehet a Microsoft kiadásában megjelenő Ensemble Studios szerzemény, az Age of Empires. A sikerre a legfőbb garanciát Bruce Shelley személye jelenti, aki még MicroProse-os alapító tag korában

tesszük, hogy Shelley kedvenc játéka a Warcraft... A játéknak nemrégiben készült el egy tökéletesen működő tesztváltozata, amellyel már jó néhány éjszakát virasztottam át. Most akkor közre is adnám az első tapasztalataimat.

A játék a Civilizationhoz hasonlóan az emberiség hajnalán kezdődik. Ekkor 12 kultúra közül választhat-

dezhető ismeretek köre olyan tág, hogy egy nép nem is tudja mindet elsajátítani. Végül a legfontosabb örökség a Civből az, hogy az Age of Empirest nem csak egyféle módon, az ellenfél totális kiirtásával lehet megnyerni, de meglehető diplomáciai érzékkel is. Sőt, a gazdasági és fejleszt-

Virágzó bronzkori főváros



olyan játékok készítésében vett részt Sid Meierrel karöltve, mint a Railroad Tycoon, Covert Action és Civilization. S ha ehhez még hozzá-

Talán az említett nevek hatása, de már az első lépéseknél

Az őrny mindig járkor jön



A pályaszerkesztőben

kiderül, hogy a program a Civilization történelmi és stratégiai részeit, valamint a Warcraft valóságos idejű játékmene- tének tökéletes kombinációja.

tunk, figyelembe véve mindegyik nép speciális erejét és gyengeségeit. Maroknyi kis csapatunk (elinté egy ember) elkezd dolgozni, nyersanyagot gyűjtögetni, majd szaporodni és építkezni. Amikor pedig már eléggé megerősödtek, jöhet a technológiai fejlődés, a kereskedelem és a háborúk. A Telfe-



tési területen elért hatalom is vég-ső sikerre vezethet.

A játék menete ezzel szemben inkább a Warcraftra emlékeztet. Nem egyetlen nagy hadjáratot, hanem sok apró küldetést kell végigcsinálnunk, s mindegyik elején teljesen a nulláról indulunk. Azt, hogy az egyes szinteken

a feladatot. A játék ideje a WC-hez hasonlóan, folyamatosan telik. Így nincs lehetőségünk az egyes körök között órákanként keresztül medítni, döntéseink gyorsaságán és helyes-ségén egész civilizációjunk jövője múlhat.

A programban két fő embercsoport létezik. A dolgozók univerzálisak.

Attól függően, hogy milyen munkát adunk nekik, építkeznek, fát vágnak, földet művelnek, vadásznak vagy

milyen taktikát válasszunk, milyen ismereteket, épületeket és katonákat fejlesszünk tökéletesre, csak az adott feladat, az ellenség és a környezet határozza meg. Az egyes pályákon nem építhetünk újabb és újabb városokat, egyetlen településből kiindulva kell megoldanunk

halásznak. A katonák ezzel szemben csak a saját feladatokhoz értenek, külön kell tréningezni, lovagokat vagy hajósokat képezni. Embereink fenntartásához csak házakra van szükségük, toborzásuk viszont rengeteg élelmet, vagy ennek hiányában aranyat emészt fel. Az épületek felhúzásához szintén élelemre, aranyra, ezen felül még kőre és fára lesz szükségünk.

Az egyes épületeknek háromféle szerepük van: katonákat képezhetünk ki bennük, javíthatjuk dolgozóink hatékonyságát és új ismeretek után kutathatunk. Minden épületben a saját területének megfelelő ismeretek fedezhetők fel, így egyszerre több épületben akár több irányban is fejlődhetünk. A kutató-sok elindításához szintén csak némi nyersanyagra van szükségünk. Amikor egy fejlettségi szinten mindent felépítettünk és felfedeztünk, a következő korba a falu közép-pontjának továbbfejlesztésével tudunk majd átlépni.

Amikor ezzel elkészülünk, összes épületünk tökéletesedik, s újabb lehetőségek jelennek meg.

A CD-n rengeteg előre elkészített pályát találunk, külön magányos játékosoknak és külön az egymás ellen küzdőknek (egyébként egyszerre 8 játékos játszhat egymás ellen helyi hálózaton vagy az Interneten keresztül). Ezek között talá-



lunk történelmi csatákat és fantázia szülte konfliktusokat is. Ha pedig ez sem lenne elegendő, a beépített pályaszerkesztővel saját igényeinknek megfelelő feladatokat állíthatunk össze.

A program grafikája tökéletes. A pályákat 3D-ben látjuk, ahol minden ember teljesen animált mozgással teszi a dolgát. Ez néhány katonánál még nem annyira meglepő, de képzeljük el egy csatajelenetet vagy ötven teljesen különbö-

ző harcossal, lóval, elefántokkal és katapulttal. Nem mindennapi élmény. Ehhez járul még hozzá az a hangulatos zene, melyből a tervek szerint a végleges CD-n már 35 percnyi élvezhetünk. Erre azonban még néhány hónapot várunk kell, hiszen – az utolsó csiszolgatásoknak köszönhetően – a program valószínűleg csak az év utolsó negyedében kerül fel majd a PC-s hadvezérek gépeire.

P.K.



Eg város, ég, el ne aladjék...

Szögre kerül a csuka, tessan bávozik egy (rövid) időre Bletünkben a foci. Hof pezsögöt botanák és ünnepeinek, hol lehorgasztott fejek, szurkolói szikok és kirigótt edzők lötik meg az öltözőket. A Grem-linnél éreztek, hogy itt az ideje piacra dojni egy ma-nagerprogramot a nyári ubor-kaszaron elején, mellyel kinő hányzertinket orvosolhat-juk. A Premier Manager név-ismertősen csenghet mind-a-zoknak, akik komolyják ezt a stílust, mert már három részrel találkoztunk régeb-ben is, a legírissbe változaf pedig a PM97 névre hallgat.

Egészen meglepően CD-s és Win95 alatt futó változatról van szó. Előjáróban még annyit, hogy a Gremlin már jól ismert Actua Sports sorozta adoptálta a régi programot (ez magyarul grafikai és hang(nemes gép-)tuningot jelent) és már a címbe is kö-vetkezően kizárólag angol csapatokat irányíthatunk. A játék indítása után három tő választási lehetősé-günk van:

1. DATABASE: Angol futballklubokéskön-ként is feltöha-tó, majd mán-derint tartalmaz a csapatok törté-nelméről és leg-főkőppen jelen-őri. Kedvesnéto-nak annyit, hogy igen

gazdag adattára van (főleg az ismertebb klubokról), to-tók és grafikonok szélesítik, össze lehet hasonlítani a csapatok szereplését és eddigi megszerzett tróféák számát. A Premier League-ben szereplő játékosokról és edzőkről még egy kis Curriculum Vitae is helyet kapott.



2. MANAGER LEAGUE: Bármelyik általunk kiválasztott csapat irányítását árvehetjük a szezon kezdetétől.

3. PRO-MANAGER LEAGUE: Ismeretlen edzőként kezdünk, és nincs lehetőségünk választásra. Alttalban negyedosztályú csapatok je-lentkeznek, valamilyen kitűzött céllal (pl. bentmaradás, középső helyek elérése). Honoráltsunk az eredményektől függ. Az utóbbi két lehetőség választása esetén a level menübe jutunk, ahol négy nehézségi fokozat vár reánk. Bizonyos szempontból nem is nehézségi fok ez, mert maga a játék nem nehezebbé, hanem bonyolultabbá válik, több minden kerül az irány-tásunk alá. A négy le-hetőség (itt tölthetünk játékkálást is):

TRAINER – csak az edzői tevékenységet lát-

juk el, tehát az összeállítás és a taktika meghatározása a feladatunk. Minden mást a gép végez magától, még az átigazolásokot is!

ACCOUNTANT – könyvelő, az edzői tevékenységen kí-vül minden gazdasági ügy a mi feladatunk.

MANAGER – bár rádiótelefon és illa ötönnyit fehér zoknival nem kapunk, azért sok dolgonk lesz. A gép itt csak a játékosok szerződésének meghosszabbítását végzi automatikusan.

TOTAL – minden a nyakunkba szakad a csapat irány-tásától a stadionépítésen át a köbcsónok elherdáltság. Nevünk beírása és a csapat kiválasztása után megjelenik a szezon előtti edzőmeccsek listája. Maximum négy meccset nyomhatunk le, SKIP-pel ugorhatunk. Az edzőmeccsek többek közt nem csak arra jók, hogy po-fozógepnek használjanak minket, hanem arra is, hogy egy kis kondicionáló programot nyújtsanak a nyaralás-ból hazatérő löthető játékosainknak, nem árt tehát mindet felhasználni. Európai és dél-amerikai csapatok között válogathatunk. Ha még újak vagyunk a csapatnál, a mérkőzések tanulságát levonva a magyar szintű és hozzáillási játékosokat rögtön ki is vágathatjuk a keret-ből, hogy ne rontsák ott a levegőt.

A főmenünel menjünk fel az egérrel a képernyő felső felébe, ahol a computer ikonra clickelve a meccs op-ciókat kapjuk. WATCH-nál az egész mérkőzést végig-követjük (kb. 6-8 perc), HIGHLIGHTS esetén csak a

legfontosabb jeleneteket látjuk, BRIEF-nél szöve-ges infokat kapunk, a RE-SULTS pedig csak az eredményeket írja ki. GRAPHICS-nál a szokásos grafikai finomításokat állít-hatjuk be, a CAMERAS menüpont csak akkor él, ha valamilyen formában nézzük a mérkőzést – je-lentés magától értődők, SOUND a mérkőzés alatti hangok ki/be kapcsolását hívható beállítani. A LINE UP on/off állása a meccseknel a kezdőcsapat megjelenítésére vonatko-zik – ez egy jópofa animá-ció, de egy idő után unal-massá válik. A filligalato a menük alatti hangok ere-jének szabályozására szolgál.

Kezdődjön maga a szezon! A nyitó képernyő bal felső sarkában jelenlegi csapatunk és a főmanagergőnk neve, jobb oldalon a naptár, majd ezt követően a meccs létje (bajnoki, kupa- vagy felkészülési meccs)



Az Egyesült Űpalota vezetőjéket nem tudtam legyőzni egy ropant markans európai csapatot...

kapott helyet. A képernyő középső nagy kö-reben a két mérkőző csapat neve látható, a pályaválasztó szerepel felül. EXIT-tel visszale-pünk az előző menühöz, SAVE GAME pedig a játékkállás mentése. Jobbra a NEWS-nál híreket olvashatunk sérülésekről, átig-a-zolásokról. A CONTINUE pontot választva kezdődik a mérkőzés.

Kezdjük a bal felső menüvel, mely az **INFORMA-TION** címet viseli. RESULTS-nál a lejátszott mérkő-zések eredményeit tekinthetjük meg, itt a bajnoki tábla-zatok nem szerepelnek. Kitekinthetünk az európai fut-balltérképre is, ahol az európai kupaeredményeket ki-sérthetjük figyelemmel. A LEAGUE TABLES menüpont alatt szemügyre vehetjük az aktuális angol bajnoki tábla-zatokat, és a góllövőlista is itt kapott helyet. Külön érdekesség, hogy egy grafikon segítségével összeha-sonlíthatjuk a gólvágók teljesítményének alakulását. Sőt, azt is, hogy mikor, ki ellen, hányat és melyik per-be rúgták! A FIXTURES tulajdonképpen a háttérő-naplonk: itt szerepel, hogy mivel, mikor és milyen té-rt játszottunk/játszottunk.

A főmenü bal alsó régiója a **TRANSFER MARKET**, ahol a játékosok átigazolása történik, valamint itt ve-hetjük fel segédünket is. Vételnél egy táblázatot ka-punk, mely az éppen aktuális transzferlistára tett játékosokat tartalmazza. A játékos mellett kis + ikonnal kapunk részletes információt a játékos tulajdonságairól: pozíciójáról, áráról, Kárt fizé-téséről. A Club Fee a klubja által kért összeg, ha ez megadjuk, majd nem mindig elenged-ik. A Yearly Wage a játékos éves keresete, ennek jobb ha föléjárunk, mert különben nem biztos, hogy otthagya a klubját. Az ajánlatokat a játékos nevére clickelve tehetjük meg. Vonzó tényező lehet a játékos számára, ha kiesés ese-tén elengedjük (Free if relegated), illetve ha házat és kocsi-t biztosítunk a számára (House and Car). A csa-tárok még külön gólprémiumot is kaphatnak (Scoring Bonus). Amennyiben a szerződést egy évre kötjük a Years pontnál, lehetőség van arra is, hogy bizonyos

EGY NAGY NÉV ÚJJÁ SZÜLETETT!

PREMIER 97 MANAGER

számi mérkőzés után megújítjuk (Matches to Renew). Ha az angol listán nem szerepel olyan játékos, akire szükségünk lenne, két lehetőségünk van. OFFERS-nél megkapjuk a látképet és mi keressük magunknak játékost Európa vagy Dél-Amerika csapataiból. Ez egyrészt hosszadalmas meló, másrészt drága mulatság olyan embereket venni, akinek még elő szerződése van egy klubnál. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb említettem. A pozícióját kis pályák mutatja a nevetől jobbra. SCOUT választása csak akkor él, ha rendelkezünk asszisztenssel (ld. később). Nyíron csak a tulajdonosáig kell beállítani a játékosnak és segedünk keres a paramétereinek megfelelő fíctót – de ez több héig is tarthat! A másik fő menüpont a PLAYERS. Itt a már meglévő játékosaink listája szerepel. Láthatjuk, hogy hány éves szerződése van, és mennyi van ebből hátra (sárga szín jelöli, ha a szezon végén lejár). Erre nagyon kell figyelni, mert első játékom alkalmával ellejezttem meghosszabbítani ezeket, és a következő szezon elejére maradt 8 játékosom, akikkel nem igazán lehet jó taktikát alkalmazni – arról nem is beszélve, hogy a klubigazgatóság úgy kirúgott, hogy a lábam nem érte a földet. A játékosok nevére clikkelve a Renew pontnál tudunk szerződést hosszabbítani – úgy zajlik, mintha új játékosát tárgyaink. A Youth menüpontnál az ificsapatból emelhetünk ki valakit (ha van Youth Assistentünk), ahol szintén különböző kritériumok alapján kereshetünk. Harmadik főmenüpontunk a STAFF. Itt segedédeket, orvost, pszichológust, pályakarbantartót, asszisztenseket és még sok más csodát vehetünk fel. Hangsúlyozom, hogy mindegyikből a legjobb minősítésűt (a csillagok mutatják) szerzzük meg (Sign), rajtuk nem érdemes spórolni. Ha elégedetlenek vagyunk velük, rugjuk ki őket (Sack).

A főmenü jobb alsó csoportja a FINANCES. A pénzes anyagiak kerülnek előtérbe ezen részen. FINANCE: Kérelmésítés. Income a bevételeket. Expenses a kiadásokat jelenít. Bevételek származhatnak a jegyárakból, TV-díjakból, játékosok eladásából, kupasikerekből. A kiadásokból még felsorolni is hosszú lenne, nyilván mindenképp tudja, mi szokta a pénzt elvinni. Heti és szezonális bontásban is megnézhetjük, hogyan is állunk, a Current Week a legfontosabb, ebből is a Cash – vagyis a készpénz. A Balance grafikon a számszerű adatokat ábrázolja vizuálisan. BOARD ROOM: Klubbelnöki szoba. A felső részen a saját értékelésünket figyelmeztető átlagos (Manager Rating), igazgatói (Director Confidence) és szurkolói (Supporters Confidence) szemszögből. A bal alsó részén max. 4 kölcsont vehetünk fel egy időben (Loan), de ezek leghosszabb lefutási ideje két év. A jobb oldalon a Bonusnál azt állíthatjuk be, hogy játékosaink milyen prémiumokat kaphassanak, pl. bajnoki címért, kupaszereplésért. Igen nagy motiváló erő a pénz. GROUND: Libálegelőből Old Trafford – ez a recept. A gyógyszerreceptekhez hasonlóan iszonyatos árak vannak – bár kimagasló szereplésénél már lesz pénzünk a stadion bővítésére is (mert erőll van szó természet-



sen). A bal oldalon egy Match Day leírást díszel: soron következő meccsünkre itt állíthatjuk be a jegyárakat. IMPROVE: itt bővíthetjük a stadiont és a kiserő létesítményeket. Csak néhány kulcsszó – a trendök magától értődőek: Seats (ülések), Convert to Seats (ülőlétezőből társ), Car Park (parkoló), Facilities (kiegészítők), Floodlights (fényoszlopok), Under-soil Heating (a fő minőségét javítja), Changing Rooms (öltözők), Scoreboard (eredményjelző), Access to the Stadium (utak a stadionhoz, stb.) Services (kiszolgáló egységek), Medical Staff (orvosi szoba), Shops, Café és WC (ezeket nem tudtam lefordítani). Érdemes mindegyiket folyamatosan bővíteni, mert magasabb osztályokban nem megfelelő pályaviszonyok esetén már megbüntettek minket! Van egy pár, amely bevetésünket is növelheti, pl. az üzletek.

WORKS: az éppen folyó munkálatokat tekinthetjük meg: Amount (mennyi pénzbe) és Weeks (hány hétbe) kerül még. Fontos, hogy egy időben csak egy munkát dolgoztathatunk (vajon miért?), és nem építhetünk rögtön pl. legnagyobb lényiszórt, csak szépen sorban.

Elerkeztünk a MANAGER részhez. Taktika, edzés, felállítás – tehát edzői tevékenységek. LINE UP: felállítás. Itt választjuk ki, hogy ki kerüljön a kezdőcsapatra, illetve a csereparcra. Bal oldalon a játékosokra, jobb oldalt pedig kapcsolók kaptak helyet. Haladunk felülről lefelé! A Parameters bekapcsolással részletes adatok jelennek meg a játékos neve mellett (balról jobbra): a kis + a már említett személyi jegyek. N (mezszám), a nemzetiségére utaló kis zászló, tá neve az Európai Közösségből való, akkor a neve, EN



(energia), SP (sebesség), ST (erő), AG (agresszió), OU (minőség), FI (erőnlét), MO (morál), AV (átgatos szint – az előzők kombinálva), ROL (egy kis pályaszíletten a szerepe), POS (milyen pozícióban játszik). A Rating bekapcsolásakor a részletes adatok eltűnnek, és helyüket azveszi egy max. 5 csillagból álló átlagos jelző a játékos képességeit mutatva. A Team Rating csapatunk átlagos értékéről, alatta az éppen kiválasztott játékos skilljeinek csillagokkal való meghatározását figyelhetjük. Handling (labdakezelés), Passing (passzolás), Dribbling (cselezés), Heading (fejelés), Tackling (labdakezelés), Shooting (lövés). Ez alatt a felállításunk látszik, ha a játékosokom végigmegyünk a pointerrel, itt leféren villog az a poszt, ahol a játékos játszik. Lejebb látható a Training menüpont, itt állíthatjuk be, hogy melyik játékosunk mire győzzön, személy szerint a generált javaslom. Itt lépnék előtérbe a Staffnál felvett edzők – mindenből a legjobbat alapom! Az injuries azt a sérülteket, ahol az orvosainkat adhatunk parancsot, hogy melyik srácot gyógyítsuk meg hamarabb, inanis ugorhatunk az Insurance (biztosítás) pontra, ahol beáll-



líthatjuk játékosaink biztonságának mértékét, a legjobb a legdrágább is egyben. Statistcilon minden játékosunkról minden statisztikai adatot meglelnük hány perccel játszott, milyen pontossággal lőtt kapura, hány gólt, hány csele jött be, a piros és sárga lapokra, valamint sérüléseinek száma. Egy átlagos értéket is kapunk minden játékosról, valamint a főnti adatok összeítve is meglekinthetők a csapatra levétele. Tacticsnál a főmenü TACTICS pontjára ugorhatunk, és láthatjuk a játékosok névsorát és tulajdonságait, valamint elhelyezőséket a pályán. A Role alatt a szerepköre látható, ezt a kis nyílal megváltoztatjuk. Választhatunk jópár előre megdott, hagyományos taktika (Predf. Tactics) közül, vagy összeállíthatunk egyénit is, melyet elmenthetünk. Nálam a 4-3-3 és az 5-3-2 taktikák működtek a legjobban. View Rival az ellentérs névsorát, tulajdonságait és felállítását jeleníti meg – szükség van ehhez egy Assistentre is, aki minél

képzettebb, annál többet tud meg az ellentérsről. Ugyanezt elérhetjük a főmenü OPPONENT pontjából is. Nos, mindent kivésztünk, indulhat a mérkőzés. Ha nem csak a Results-ot állítottuk be, akkor meocs közben lehetőségünk van cserére és a taktika változtatására (ESC után), sőt, azt is beállíthatjuk, hogy ki-kit fogjon (Man to Man). Megadhatjuk a védők és a középpályások által bejárható terület nagyságát is.

Egy kis értékelés: a játék nagyszerű. Kiváló a grafika, és ez nem csak a menükre vonatkozik, hanem a meccsre is. Talán nem véletlenül, de az Actua Soccerre hasonlít – ez a grafika még egy irányítható focimeccsben is elmerne. Változatos, élvezetes helyzetek, nagyszerű animáció, intelligens játékosok és – az esetek nagy részében – már-már TV-szerű látvány. Ebből következnek a pépigény: 16 meg RAM alatt nem érdemes használni, és a 486-os pépeket felejtünk el, ha nem is szeretnénk a meccsokat. A menüket átlátást zene elég jó, bár a kommentár nem egy nagy durranás. Az angol speakeerek nagy öregienek enyhén orpulosogó gumumát ugyan még meg lehetne szokni, de az néha zavaró, hogy sokszor kécik a szöveg – vagy marhaságot beszél (pl. "Veszélyes helyről jár a szabadrugás" – a kezdőkörben?) No mindegy, valamennyire egyensúlyoznak a hibát az elég választékos hozzászólások. Az adatbázis hatalmas, még a magyarok közül is 8 csapat van és mindegyik játékos meglehető. Az angol ligában természetesen pontosak a nevek is, a külföldieket olyan 90 %-ban találták el. Fajánok hánykú visztot a válogatottak szereplése és a nemzetközi focisemények (VB, EB és ezek selejtezői). Kisebb hibái ellenére minden-

zavaró, hogy sokszor kécik a szöveg – vagy marhaságot beszél (pl. "Veszélyes helyről jár a szabadrugás" – a kezdőkörben?) No mindegy, valamennyire egyensúlyoznak a hibát az elég választékos hozzászólások. Az adatbázis hatalmas, még a magyarok közül is 8 csapat van és mindegyik játékos meglehető. Az angol ligában természetesen pontosak a nevek is, a külföldieket olyan 90 %-ban találták el. Fajánok hánykú visztot a válogatottak szereplése és a nemzetközi focisemények (VB, EB és ezek selejtezői). Kisebb hibái ellenére minden-

premier manager 97 **Kiadja: Gremlin**

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENESZÓNA**

486X5-66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

• Szép • pontos • változatos
• sok adat
• A kommentár nem mindig jó • népszerűek
válogatottak • csak angolokat
írhatgatunk

93%

O dakint sötétség honol, sültenek az északi szelek, egy árva lélek sem kóborol az utcákon. Halk zeneszó hallatszik egy távoli szobából, kint faágak recsegnek, és én egyre csak töröm a fejem. Ez akár valós világban is történhetne, egy felettébb hideg május végi estén Budapestén. Am jelen esetben egy – virtuális – Cyclone nevű kisváros hangulatát próbáltam visszaadni, ahol a Shivers 2 játszódik. Hogy jön ide a fejtörés? Aki ismeri a játék első részét, annak nem kell magyaráznom – a Sierra logikai feladatokkal tarkított játékaának a folytatása bővelkedik a legkülönbözőbb feladványokban. Ez az a játék, ahol a kalandelemek helyett – melyből azért akad, de elenyészően kevés – inkább a fejtörő jellegű feladatok dominálnak. Lesz itt minden, kérem szépen. Záptojás rakosgatás, pókuttatás, kirakósi, szivatós (a program részéről), fánkpakolás – persze ezek mind-mind egy remek logikai feladványban. Aki agytornára vágyik az év végi vizsgák és dolgozatok után, annak csak melegen tudom ajánlani (elvégre nyár van) a játékot.

A történet egy Dakotától nem messze fekvő kis falucskában játszódik, mely a kanyonok mélyén van elrejtve. A kis falu csak egy úton közelíthető meg, mely az izgalmas és a klauszrofóbiás érzés fokozása érdekében beomlott, így nincs visszaút. Ejjel érkezik meg a falucskába, ahol – vélhetően – az utolsó hús-vér emberke, a motel recepciósa fogad egy baseball ütővel a kezében. A verés szoroscsere elmarad, de néhány petakét azért le kell neki szurkolni a szobáért. Egyébiránt a barátaink felkutatására jöttünk ide, akik egy remek zenekarban játszanak (audiotrackek a 2. CD-n), de szőren szálán eltűntek. Mint az majd kiderül, találkoztak Cyclonban egy fickóval, aki hallandó volt nekik felszerelést, erősítőst stb. venni, egyedül furcsasága az volt az illetőnek, hogy egy maszkot viselt állandóan. Persze nem ők az egyetlenek, akik eltűntek. Cyclon összes lakója eltűnt. Nekem már most gyanús ez a maszkos figura... No egy szóval Cyclon-ban vagyunk, s rengeteg feladat vár ránk – némi indián mitológiaiával át-szóva.

A program kinézete egész pofásra sikerült, főleg technikai szempontból. Aki ismeri a Zork Hermetist, az már látott ilyen mozgatót, aki nem, annak elmondom, hogy a helysíneket saját perspektívából látjuk. 360 fokban foroghatunk, sőt, még a fejünket is emelgethetjük fel-le (persze azért a nyakunkon marad). A kép mozgás közben megfelelően "torzul", így egész életzerű a mozgás. A dolog már nem működik az előhátra lépésnél (mint pl. az Under a Killing Moon esetén), fix lépéseket tehetünk. A grafikai rész – mely természetesen egy ray-trace világ – ki-

alatt kapott helyet a tárgylista; egy szegélyű, mellyel megszellemelhetjük közelről az egyébként léggypiszoknyi cuccainkat; életereink kijelzője (mely kellemetlenséggel jár, ha elfogy), és négy gomb.

Internet: internetes opciók, akik érdekeltek benne, azok majd kitapasztalják. Itt lehet csevegni más játékosokkal, vagy pl. saját feladványt készíteni, s át küldeni a világ másik felébe, hadd szenvedjen vele valaki a tengeren túl. Flashback: az eddig látott papírok, mozi részek újranezése.

Options: a szokásos save/load és társai (ajánlom a feliratkozás bekapcsolását). Map: térkép, a gyorsabb navigáció érdekében. Most következzen a leírás (vagy mi). A játék fő motívuma 12, "bahos" névre hallgató mágius bot, melyeket egy oltáron kell elhelyezni, hogy sikerrel zárjuk történetet. Miután megérkezünk, kivettük a szobánkat, s végignéztük a kellemes (vagy inkább kellemetlen) intrót jöhet a játék.

AZ 1. BOT

Hagyjuk el a szobánkat, és a parkolóból menjünk be az irodába. A pulton egy dobozkat találunk, mellette a tálkában egy nagy adag megcsócsált rágó gumit (tessék legyőzni az undort, és eltenni). A doboz mellett csengőre csapva kinyílik a doboz, és egy bábu a kezünkbe nyomja első botunkat. A játék alatt fogunk némi instrukciót kapni egy szellem-hölgytől, aki néhány hete egy autószerencsétlenségben elhunyt (erről az intró egész részletesen számol be), s most a segítségünkre lesz barátaink, a maszkos, és a városka többi eltűnt lakójának felkutatásában. Miután megjelenik, rögtön el is mondja, mit

A hatalmas széf inóttól zárjával



kell csinálni a bottal: elvinni a kanyonba, ráilleszteni a megfelelő hierogliffára, kirakni egy puzzle-t, majd elvinni az oltárhoz a botot. Akkor kezdjük. Keressük meg a kanyont, majd ment-sünk állást, és lépjünk be. Azt a jelet keressni, melyben megtalálható az a rajz, amely azon a dobozon volt, amiből a bábu kiugrott az imént. Ha megvan, kattintsunk rá, rakjuk ki a kirakóst, majd menjünk előre a kanyonban a sinszerű valamiig. Innen egy romos épületbe érünk, ahol egy panel mögött egy kristály koponyának kell kitékerni a nyakát. Mária szabad az út az oltárhoz. Helyezzük a jó helyre a botot, majd irány vissza a faluba.

BOT 12

Legyen ez mondjuk a fodrászüzletben található. A fodrászhoz való bejutás meglehetősen nehézkes, mivel rögtön egy idegtépő puzzle fogad. Akinek sehogya se megy, az várjon addig, amíg a 4 betűrésztől a második és harmadik kapcsoló mellett, valamint a bal alsó és jobb felső részen helyezkedik el (a felső két kapcsoló az 1, 2, az alsólok – fentről lefelé – a 3, 4). Ekkor a következő sorrendben kell meghúzni őket: 3, 4, 2, 1, 4, 3, 2, 1. Bent még a csapból is pök folyik, úgyhogy nem lesz meglepő, hogy egy pókos puzzle-t kell megoldani. A pókot kell elvezetni a fészkébe, de a kisebb "labirintusban" vannak kék, sárga és piros hidak. Ha át-megyünk egy kékén, az lezáródik, és a pirosak nyílnak meg, a pirosak után pedig a sárgák, majd ismét a kékék. Emellett van négy gomb, melyekkel a négy akadályt lehet kikapcsolni. Részemről először a zöld, piros, kék, és végül a sárga pombot kapcsoltam át. Ez a sorrendo-remélem-előg segítség lesz az elinduláshoz. Azért legyenek résen, hisz nem mindig a legrövidebb út vezet célhoz. A bottal ugyanaz a teendő, mint az elsővel.

HARVARDIUM DÖT

Sétálunk be a helyi sheriff irodájába, majd a hátsó helyiségbe, ahol egy kártyasztó gégre akadunk. Tízfelük be, a jegyezzük meg a kilenc kártya helyét (nekünk kell elhelyezni őket), majd amikor a gép eszerelgetni kezdi a kártyákat jegyezzük fel melyeket cserélte ki; nevezük el pl. 1-9 -ig a kártyahelyeket (nekem még mindig a monitoron virítanak a számok), s ez alapján jegyezzük fel, hogy mit mire cserél a gép. Ennyi lenne a feladat. Aki az eltűnt személyek ártáiban, a baleset jegyzőkönyvében akar turkálni, annak melegen ajánlom, töltsön el néhány percet még itt. Aprópó, biztos mindenki felfigyelt a TV készülékekre: ha leragasztjuk a rágóval a piros szenzort, az együttes klipjeiben gyönyörködhetünk, melyekbe néhány "hint" van elrejtve... A bottal a szokásos a teendő.

PÁLCA NÉGY

Most a raktárházát fogjuk meglátogatni. Előtte azonban menjünk el a kávézóba, fordítsuk meg a fali képet, s nézzük meg milyen ábra van a hátulján. Végül vegyük magunkhoz a rőzsát, és

HARVEST OF SOULS

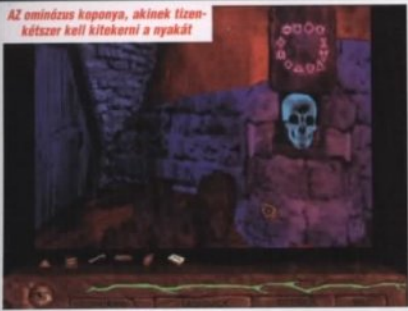


Ez lenne a ray-trace szobák. Szép ólmokat!

csit egyhangúra sikeredett, szép, szép de... Na mindogy itt vannak a képek, néztek meg magokat. A hangok a szokásos átlag, bár a zenekar zenéi közül pár azért egész jóra sikeredett. Még klippek is vannak, csak be kell nyomni a TV-t. Az irányításról sokat nem kell fecsegni; a játéktér

HIDEGLELELŐS

Az óminidusz koponya, akinek tízszáz-két ezer kell kitérnie a nyakát



irány a temető. A temetőben kell lennie egy angyal szobornak. Tegyük az előtte lévő tartóba a rózsát, majd nyomkodjuk meg a lábujjait balról jobbra. Az eredmény egy CD tok, benne egy rúd, és a kód a raktárház ajtajához. Most már könnyűszerrel bejuthatunk a raktárba, ahol az egyik dobozban található talán a leghűsösabb feladat. A golyókat a megfelelő mezőre kell csoportosítani 38 lépésből – ez szinte lehetetlenség. Azért találtam megoldást elsősorban a világban, s ha a függőleges oszlopokat 1-7 -el számozzuk be, a vízszintes sorokat pedig A-tól G-ig (entről le) a következő a megoldás:

6C-3G, 1F-1C, 2A-5A, 7F-7G, 7G-6G, 7B-7F, 6E-7E (nem számolt lépés), 7E-7B, 2C-2D (nem számolt lépés), 2D-1D, 1D-1F, 5D-5E, 5E-7E (nem számolt lépés), 2B-2D (nem számolt lépés), 3B-3C (nem számolt lépés), 5B-2B, 2B-2A, 5F-5B, 5B-2D, 4C-4B, 3F-5F, 6F-6D, 6D-5D, 6C-6E, 3C-6C, 3D-3B, 2D-3D, 2E-2C, 4E-4F (nem számolt lépés), 6E-1E, 6C-6F, 6B-6E, 6E-4E, 4B-6B, 5A-5B, 2C-6C, 2F-2C, 2C-4C, 4F-2F, 3G-3F, 1E-2E, 1C-2C, 7E-6E

Lehet örülni, s végigcsinálni a szokásos procedúrát.

KARÓ AZ ÖTÖDİK HELYEN

Bár semmi nem utal arra, hogy vasárnap lenne, nézzünk el a templomba, s az irodában vessünk egy közeli pillantást a golyós gépre. Itt az a feladat, hogy a csúveken keresztül a golyókat 1-9-ig állítsuk be. A dolog nem egy ördögösség, de azért itt van egy helyes kattintás-sorrend: 6, 3, 8, 6, 3, 7, 5, 3, 7, 5, 3, 2, 1, 4, 6, 7. Ezek után következik a kanyonos túra ismételt.

BOT NO. 6

Már a felénél járunk a dolgoknak – vegyük célba Phil's boltját, s nyissunk be a hűtőbe. Egy idegtépő tojásrakogatás fogad, ahol a tojás annyit ugrik a megjelölt irányba, ahány a tartójára van írva. Na, azt hiszem felesleges magya-

ráznom, inkább a megoldás (a függőleges oszlopokat 1-7-el számozzuk be, a vízszintes sorokat pedig A-tól G-ig,entről lefelé): 1A-1D, 1D-2D, 2D-7D, 7D-7B, 7B-1B, 1B-3B, 3B-6B, 6B-6E, 6E-6G, 6G-3G, 3G-3D, 3D-3A, 3A-5A, 5A-5E, 5E-2E, 2E-7E, 7E-7G.

A HETEDIK

A moteltől nem messze van a pékség, ahová a bejutás kísértetiesen hasonlít a fodrásznál tapasztaltaknál (az ott leírtak érvényesek ide is!). Bent viszont lényegesen könnyebb dolgunk van: húzzuk meg a sütő karját, nyissuk ki, majd tegyük át a fánk-

Na, ilyen szemszögöl nem fogjátok látni a játékok. Ilyen csak a Sierra honlapján van



kat: 4-1, 6-9, 8-3, 2-5, 10-7. A jutalom egy mézeskalácsbot. A teendők a szokásosak.

A NYOLCADIK PÁLCIKA

Mindenek előtt a S&L bank-háza kell bejutni. Ehhez – az egyik klipben van a megoldás elrejtve – a 11, 12 és 13-as számokat kell kihozni a számkorong segítségével. A megfelelő kombináció: 8, 1, 2, 7, 5, 0; 6, 4, 3. Bent először a falli képet rakjuk ki, mely mögött egy kalapács rejtőzik. A mozaikdarabokat a következőképpen mozgassátok: 5. jobbra, fel 6. fel, jobbra, le 5. le, 4. le, le 3. le, le, 1. jobbra, 2. le, le, jobbra, fel, fel, 3. Fel, fel, fel, 4. Fel, fel, fel, jobbra, le, 3. Fel, jobbra. A kalapácsca zű-

zátok szét az asztalon fekvő bábut, melyből egy újabb bot kerül elő.

A BOT, MELY A KILENCEDIK

A kővéz konyhájában egy kulcs van a falra akasztva. Ezzel a kulccsal lehet bejutni a Pearl house-ba, ahol a lenti helységben egy egyszerű feladat vár (fel kell zabálni a bogarakat a denevérel). Az újdonsült bahost máris lehet cipelni a kanyonba.

#10

A tizedik helyen a bányabéli bot áll. megszerzése egy kicsit macerásabb, kezdjük az elején: szedjük össze a sakkfigurákat a mellettünk lévő motelszoba fiókjából, a Pearl House egyik szobájában lévő kitömött madár csőréből, a könyvtár katalógus fiókjából és a sheriff cellájából (az asztalon van).

Utóbbi helységbe úgy lehet bejutni, hogy a beritt-nél lévő tróféából eltulajdonítjuk a kulcsot, mellyel a zárt fiók nyitható. A zárt fiókban vannak a kódok a cellaajtóhoz. No, nálunk vannak a sakkfigu-

Mivel 555-el kezdődik csak telefonszám lehet, úgygöhy irány a hátsó helység, s tárcsázzuk a számot. A hang szerint a griff alatt találjuk a botot... de hol látunk mi griffmadarat? Csak nem a motelszobánkban?

Persze a játéknak még nincs vége... néhány saggallat, hogy merre tapogatózzatok: A vegyesboltban az ablakpárkány egyik csempéje alatt egy érme található, mely működése hozza az Italautomatát. Szódat megtekinté: A földön található érmet tegyék a többibe, s ezzel vegyék a motel irodájában elemet. A bankban a falli széf kódja a festményekbe van rejtve... a benne található kód-könyvhöz a dekoder Burt lakókocsijában. A működése a következő: nézzük meg, hányas szám és milyen betű van a nagy széfre írva. A falli széf kód-könyvében lapozzunk a megfelelő oldalra, helyezük rá a dekódolót, és forgassuk a zebra jellel a megfelelő helyzetbe a zebrajel (N - észak, S - dél, E - kelet, W - nyugat). A kapott kóddal lehet nyitni a széfet (az L - balra forgatás, a R - jobbra forgatást jelent, persze a megfelelő számokat is figyelembe kell venni). Elég gázos ez a rész, ha megvannak a kódszámok próbáljátok ki mindenféle variációban, amíg ki nem nylik). Bent széfek sorakoznak, sőt, az egyiket még nyitni is lehet. Ehhez először be kell jutni a könyvtár hátsó helységébe, s eltulajdonítani a földön heverő kulcsot. Ehhez 4 kódarab kell, melyek az ajtó nyitják. Egy a templomban, egy a vegyeskereskedés pénztárgépében – kód a kigyó tálkáján –, egy a motel irodájának fiókjában, egy pedig az imént kinyitott fal széfben. Hogy szép legyen az élet, még ez

A falcsuka kultúrközpontja



rák – irány Gusty

benzinkútja, ahol nyissuk ki a sakktablát, s helyezzük fel a figurákat (a talpukra van írva, hova kell helyezni őket). Ha va-

sem elég: a benzinkútnál állítsuk 230-ra a nyomást, emeljük fel a kocsi, s vegyük ki alóla a kulcsot, mely a templom adománykasszétáját nyitja. A nyitókód itt van elrejtve.

A bankba lévő számítógéphe helyezzük a lemezt (belépési kód: Lyle; Alviló), s az itt olvasható kódot az Italautomata segítségével dekódolhatjuk. Az eredmény: a baleset napja. Nora balesete 1992/8/22 volt, ezzel a kóddal juthatunk be Max barlangjába. Kulcs a lábtörő alatt, a pálcákat pedig 2,9,9,1,2, 2,8 rovátkákkal állítsuk be. Na, a 800,000 pontból már csak 8,000 van hátra. Ugye menni fog?

Koronczák Gáspár

Még mielőtt azt hiszik, ilyen a játék hangulata, jobbatm a kedélyeket: az csak az autószerelő gyűjteménye



AZ UTOLSÓ ELŐTTI BAHOS

Ha már ügyis lejuthatunk a bányába, menjünk vissza, és keressük meg a fáklyát. Menjünk be Burt lakókocsijába, keressük meg gyufát Nora festménye mögött, s gyűjtsük meg iménti szerzeményünket. A szekrényből kiszálló darazsak így már nem jelentenek veszélyt, a puzzle pedig az átlagosnál jóval könnyebb. A bot pedig a szokásos.

AZ UTOLSÓ BOT

Térjünk be a kávézóba, s keressük meg a bábara tüzött papírdarabkát. A Burt-nél szerzett gyűjtés meg a gyertyát, s tartsuk fűlé az imént szerzett papírt. Az eredmény egy szám.

harvest of souls

Kiadja: Sierra

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

486DX266, 12MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN

Hangulatos • egytornának
kiváló

Túl kevés a kaland elem

78%

Casper, a jóságos kis szellemet gondolom nem kell bemutatnunk, hiszen egy közkedvelt rajzfilmsorozat, és nemrégiben egy mozifilm is készült a kalandjairól. Sajnos azonban a főszereplésével készült GameBoy játék már nem olyan fantáziadús: valójában annyiról van szó, hogy néhány ósrégi ügyességi és logikai játékot összegyűrtak, és ezt Casper nevével próbálják eladni. A történet ennek köszönhetően tulajdonképpen mellékes, nagy vonalakban a következő: Casper utálatos bácsikái ektoplaszma masszává változtatták Dr. Harveyt, akinek a visszaváltoztatásához nekünk Ooz-t kell gyűjtenünk. Az Ooz ugyanis üzemanyag egy gépbe, ami visszaalakítja a szellemeket közönséges halandókká.

Höszünk Dr. Harvey lányával, Kate-tel érkezik a doki rezidenciájára. A kastély négy ajtaja négy pályát jelent. Az első mögött Ooz tartályokat kell megvédelmeznünk, amelyeket Casper bácsikái vesznek célba. Egy célkeresztet irányít-

va itt pusztán annyi a feladatunk, hogy elszippantsuk őket, mielőtt még a tartályokba becsapódnának.

A második ajtón benyitva az Ooz Runner pályára kerülünk, ami megegyezik a jó öreg Load Runnerrel. A feladatunk, hogy összeszedjük

bal oldali dobozba kell patogtatnunk a könyveket. A dologban a nehézség, hogy a patogtatás közben még arra is ügyelnünk kell, hogy az időnként felvillanó üvegeket is összeszedjük, amiket ráadásul csak Casper normál alakjában lehet elkapni.

A negyedik helyszínen különböző tárgyakból

az Ooz üvegeket, és ezután távozzunk. Casper bácsikái-

val itt csak egy dolgot tehetünk: gödröt ásunk nekik, amikbe aztán azok szépen belepottyannak. A Harmadik pálya talán a legnehezebb, itt egy hagyományos patogtatós játék következik. A könyvtárban találjuk Caspert, fentről pedig a gonosz szellemek könyveket dobálnak. Casperrel gyorsan át kell alakulnunk egy gumiágygá, és a

meglehetősen pihent agyú találmányokat kell összeszerelnünk. A B-t

lenyomva kérhetünk infót az aktuális tárgyról, az A-val pedig lerakhatjuk. Segítségképpen az info képernyőn alul azt is láthatjuk, hogy eddig hány alkatrész van helyesen beszerelve. Ha jól csináltuk, a végén a gépezetnek működnie kell.

Ha valamelyik pályán nincs meg a minimum Ooz követelmény, életet veszítünk, ha azonban túlteljesítjük a kvótát, értékes pontokat nyerünk. Ha mind a négy ajtót teljesítettük, egy szintet feljebb megyünk, és kezdődik minden előről,



A riantta készítő berendezés mmár működőképes

csak már nehezebb fokozaton. Három ilyen szintet kell bejárni, és van még egy negyedik szint, ahol egy "Simon mondja" aljáték segítségével alakíthatjuk majd vissza a dokit, s végül még egy újabb Load Runner szintet is teljesítenünk kell.

casper

Kiadja:
Natsume

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

GAMEBOY

✓ Egy kis nosztalgia
✓ Szírmalms külsőin • kevés feladat

51%



Könyvtárosként a könyveket kell megvédenünk

Lucky Luke-nak, a Vadnyugat szerencsés főhősének, aki még az árnyékánál is gyorsabban tűz, mindig akad teendője. Ha olyan veszélyes bűnözők szöknek meg a börtönből, mint Billy a Kilyök, Pat P-ker, Jesse James, és a Dalton testvérek, természetesen rögtön hősünknek telegrafálnak.



Ez az indián miért nem inkább a kecskára lődöz?

GameBoyra már hónapok óta nem jelent meg egyetlen színvonalas akciójáték sem, ezért a Lucky Luke most jékorra őrült tölte be. Végre egy szép, oldalra scrollozó lövöldözés anyag, remekül megrajzolt változatos hátterekkel és sprite-okkal, és még a cselekmény is változatos. Kisebb serengny szökött fegyencet kell likvidálnunk, miközben a vadnyugati városok minden szögletéből bődítik tüzelnek ránk. Egy szimpla mesterlövész már nem is lenne elegendő a feladathoz, de hősünk szerencsére nem csak a hatlövethűző ért, hanem remek akrobata képességekkel is rendelkezik. Rudakon himbáldozik, kötéltre mászik, és a falakon is meg tud kapaszkodni. Ez utóbbi tulajdonsága fontos, hiszen az első pályán a botot csak így

LUCKY LUKE

tudjuk felvenni, amivel az egyik ház förtött gerendáját kicerélve tovább léphetünk. Minden pályán lesznek ilyen tárgyak, a használatuk azonban elég egyértelmű, mivel amíg nem tudunk egy adott pontnál továbbmenni. A tárgyakat hősünk automatikusan felveszi (a jobb alsó sarokban látható a nálunk lévő), használni őket pedig a lefele irány lenyomásával fogja. A tárgyaknál sűrűbben fogunk találni sziveket, amik extra energiát jelentenek, vagy sheriff csillagokat (ezekből ötöt összegyűjtve bonuszintekre jutunk), valamint löszert és dinamitot. A dinamitot a le + ugrással tudjuk meggyújtani. Robbantani ott érdemes, ahol megropedezett falat vagy talajt látunk, ezek mögött ugyanis sokszor értékes bonusok rejtőznek.

A nagyjából hét helyszínen mind-egyike többféle pályára eszlik. Például az

első helyszínen egy máskálós rész után mindjárt egy postakcsi tetején találjuk magunkat, ahol kelyük támadnak ránk és vérmes indiánok nyilznak felénk. Később meg egy vonat mellett vágta-zunk Jolly Jumper hátán, miközben a vonatról egyfolytában záporoznak ránk a golyók, s még az átgurandó sziklára is ügyelnünk kell. A játék tehát nem is olyan könnyű, bár szerencsére időnként kapunk pályakódokat. Csak az az idegesítő, hogy az ellentek nagyon hamar újra termelődnék.

V.Z.

lucky luke

Kiadja:
Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

GAMEBOY

✓ Szép hátterek • változatos cselekmény
✓ Sűrűn pótlódó ellenfelek

89%

Ne kíméljük a mexikói harminák életét!



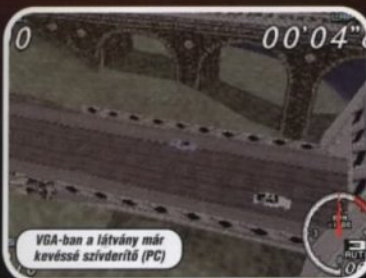
Vegyes érzelmekkel fogok a Psynosis legújabb autóversenyének elemzéséhez: a játék ugyanis szép, meg jó, de valahogy még sem az igazi. Adva vannak apró autók, és ezekhez nyolc darab csodálatosan kidolgozott 3D-s pálya, melyeket majdnem felülnézetiől látunk. Aki már játszott a Micro Machines V3-mal, annak gondolom ennyiből már képben is van a dolog. A Micro Machines játékautói helyett viszont itt most valódi autókról, és valódi terepről van szó. Az események színhelyei teljesen realiztikusak: például egy morajló folyó felett vezet az út, vagy egy hatalmas gát tetején autókázgathatunk, esetleg egy befagyott tó tetején csúszkálhatunk. Technikailag semmi gond nincs a programmal: például a tenger még hullámozik is, s ahogy haladunk a pályán, úgy változ-

csak néhány kanyarnál térnek le a legideálisabb ívről, és néha fordulnak elő tömegkarambolok. Nekünk így a nyereséhez "mindössze" annyi a dolgunk, hogy hibátlanul vezessünk, legnehezebb fokozaton meg még annál is jobban. Üldözzük egymás után a versenyőket, aztán ha hibáznak, azt kihasználjuk. Nem kétem, hogy akadnak emberek, akiknek ez izgalmat jelent,

rep járgányokkal (Heavy Metal). Kezdetben ezeken belül négy-négy gép választható, de ha a nehezebb fokozatokon bajnokságot nyerünk, megduplázhathatjuk a választékot. Amennyiben bajnokságon (Championship) indulunk, a választott nehézségi szinttől függően 4, 6, vagy 8 pályán 2, 3, illetve 4 körös versenyeken kell helytállnunk. Amint már fentebb említettem, csak az első helye-

négyzettel főzhetünk, az L1-R1-gyel közelelthetjük/távolíthatjuk a nézetet. A Select és az akció gombok egyszerre lenyomásával még további nézetek választhatók, úgy mint: az előttünk és a mögöttünk haladó autó nézete, a saját autók nézete, valamint egy pálya menti perspektíva, ami azonban játék közben teljesen használhatatlan. Ennek inkább csak a visszajátszás-

ÚTON-ÚTFÉLEN SPEEDSTER



VGA-ban a léfvány már kevésbé szívdertő (PC)

nek a környező zajok, például a tehervonat ránk dudál, amikor keresztülvágunk előtte. A Speedsterre külsőként tekintve semmi panasz nem lehet, de hát egy játéknál ugyebár a játszhatóság is egy elég fontos szempont – márpedig e téren a program nem jeleskedik.

Felülnézeti versenyről lévén szó, játéktérmi gépekhez méltó pergő akcióra, könnyed irányításra számíthatnánk, ezzel szemben mit kell tapasztalunk? Minden tekintetben túlságosan is életszerű körülményeket. Egy szimuláció esetén – ahol "bent" ülök a kocsiban – ezt persze nem hanyagolhatnám fel, de ha madártávlatból kell irányítanom egy piciny autót, ezt nem tartom igazán szerencsésnek. Először is túl lassú a játékmotor, és az autók gyorsulása sem valami meggyőző. Igazából még a kocsik élethű viselkedése sem lenne olyan nagy baj, ha az ellenfelek nem lennének olyan profik. Gyakorlatilag tökéletesen mennek,

áll, és nyomban a falnaknak csapódik. Ezzel bűcsüt is mondhatok a továbbjutásnak. Jobbik esetben némi ellenkormányzással az ilyen ütközés még korrígható, de akkor is úgy lemaradunk, hogy maximum egy bronzérmert vehetünk el – márpedig ebben a játékban csak az arany számít. Ha még azt is hozzáteszem, hogy az idő is foggy, és az autók még sérülnek is, rögtön világossá válik, mitől olyan nehéz ez a játék.

Mielőtt belemennék a részletekbe, tekintsük át, miben különbözik a PC verzió a fentebb ismertett PlayStation változattól. Nos, a külsőségeket tekintve semiben: a játék gyönyörű lett PC-n is.



Természetesen nekünk mindig az utolsó pozícióból kell kezdenünk (PS)

A játszhatóság viszont mintha egy árnyalattal jobb lenne: a kocsik nem állnak olyan könnyen keresztbe, a nehézségi fokozatok között pedig jobban érzékelhető a különbség. Ez annyit jelent, hogy kezdő fokozaton nem csupán a sebesség lassabb, hanem szemmel láthatólag bennébbak az ellenfelek is.

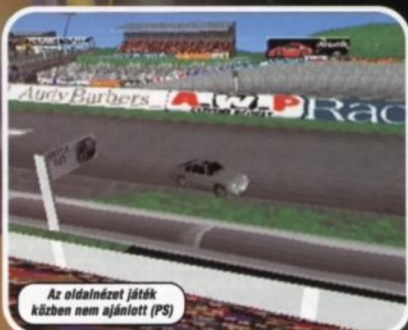
A játéknak kétféle versenyszabályban vághatunk neki: közúti kocsikkal (High Performance), és te-

zéssel lehet továbbjutni. Ha lerobban az autók, vagy nem érünk el dobogós helyezést, kreditet veszünk. Ingyen próbálkozhatunk viszont újra, ha második, vagy harmadik helyen végzünk. Ha azonban elfogy mindhárom kreditünk, kezdetjük az egész bajnokságot előlről. Ezen túlmenően játszhatunk egyedülálló futamokat (Single Race) tetszőleges pályán, ahol csak a rekordok számítanak, vagy idő elleni versenyt (Time Trial), ahol ellenfelek a legjobb időnk szelvényképp kapcsolhatjuk be (Ghost Car). Természetesen az osztott képernyős kétfajtkés üzemmód sem hiányzik (Two

nál van értelme, visszajátszásra viszont csak akkor van lehetőség, ha jó eredményt értünk el. A játékmotorral kapcs-



A pálya menti zajok – mint pl. ez a vízész – kellemes atmoszférát teremtenek (PC)



Az oldalnézet játék közben nem ajánlott (PS)

latban csak két fontosabb tanáccsal tudok szolgálni: ügyeljünk, hogy mindig időben érjük el a checkpoint-okat, és hogy a levágható szakaszoknál lehetőleg a gyorsabb utat válasszuk, ami nem mindig azonos a legrövidebbel. A kanyarokra és az elágazásokra egyébként a gép már előre figyelmeztet, ezért legalább van annyi időnkünk, hogy nem kell kivülről megtanulnunk a pályák vonalát.

V.Z.

speedster Kladya: Psynosis

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Realiztikus 3D-s terep
X Túl kemény ellenfelek + vانتatt játékmotor

70%

Players). A főmenü többi pontja a játékkörnyezet szokásos beállításait tartalmazza, ezek közül csak érdekességként említem meg, hogy a játék PlayStation változatában is átállíthatjuk a képernyőt nagyfelbontásba (High Res), ilyenkor azonban a játéktér egy kisebb ablakba kerül – tehát értelme nem sok van. A Memory Card opcionál még figyelemre méltó, hogy a szokásos állástöltésmódot (load/save) kívüli láthatunk egy Merge opciót, amivel két memóriakártya állását összehajthatjuk, vagyis a haverunk legjobb eredményeit és a saját legjobb időinket egy táblázatba foglalhatjuk. Az irányító gombjai közül nem sokra lesz szükségünk. Az X-szel gyorsíthatunk, a

A Novalogic játékaik mindig is arról voltak híresek, hogy megjelenésük idején olyan grafikai megoldásokat tartalmaztak, amelyeket korábban sehol máshol nem láthatott a nagydémű. Ennek a sikersorozatnak egyik legemlékeztetőbb tagja a Comanche helikopterrel

ket eltalálva abban komolyabb sérülést is okozhatnak. Az olajfűró tornyok feldőlnek, az épületek falai a robbanás után befelé vagy kifelé, esetleg összevissza esnek.

A játékban természetesen külső nézetből is követhető az akció. Vannak olyan nézetek, amelyekben látható a HUD egy része,

MÖGÖTTE egy másik helikopter motorja zúg fel, és megfordulva szembetalálja magát egy ellenféllel. Vagy egy felette elhúzó A-10 bombázó hangja mögöttes és jobbról indulva elhalad fölöttes, majd előttes és balra elhal a távolban. Mindez a Comanche 3-ban lehetséges, mivel a játék az F-22 után a második

hallgatható, hanem társaink beszélgetését, utasításait vagy éppen halálördítését. Ezek a párbeszédok esetleg nem is direkt felénk irányulnak, hanem például épp a légicsapásban részt vevő vadászgépek pilótái társalognak. Az "R" betű megnyomása után mi is begépelhetjük saját üzeneteinket -

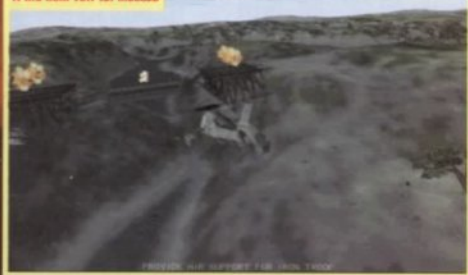
ÉGI INDIÁNOK COMANCHE

szóló három játék, melyeknek Voxel Space technológiája már az első rész megjelenésekor átütő sikert hozott. A grafika pixelek helyett "voxelekből" áll, amelyek se-

gy akár innen is viszonylag hatékonyan folytatható a harc. A helikopter törzsén természetesen láthatóak az utasítások nyomán végbemenő változások, tehát kinyílik a

játék, amelyben a hangok Dolby Surround rendszerben szólnak – igaz, hogy jelenleg Magyarországon véleményem szerint kevesen vannak azok, akik ezt a lehetőséget igazán

A híd nem volt túl messze



gítségével a tereptárgyak olyan hihetetlenül valóságosak voltak, hogy a "pilóta" eleinte több időt töltött a nézelődéssel, mint a küldetésével. A Comanche 3-ban a technológia továbbfejlesztett változata, a Vortex Space kápráztatja el a játékost.

A grafika csak szuperlatívuszokkal jellemezhető. A legnagyobb választható felbontás 640x480 pixel, de az ez alatti lehetőségek is lélegzetelállító látványt nyújtanak. A legnagyobb meglepetést azonban talán nem is maga a látvány nyújtja majd (bár az már önmagában is eddig elképzelhetetlen finomságú játékmenetet tesznek lehetővé), hanem a kis részletek. Először is: a domboldalakon a korábbi egyen-fák helyett igazi növényvilág található, többfajta fával, bokorral. Ezek mindegyike természetesen el is pusztítható, aminek következtében azok nem csak eltűnnek, hanem a robbanás után véletlenszerű irányban FELDÖLNEK, majd fekvé maradnak. Az erdőben és a farmokon állatok is találhatóak, sőt madarakkal is találkozhatunk, melyek ugyan nem túl intelligensek (közledtűnkre nem riadnak el), viszont elpusztíthatóak – akár a rotorral is készíthető belőlük fasírt. A célpontokra ugyancsak igaz az, hogy nem csak egyféle látvánnyal pusztulnak el. A robbanások látványos tüzfelhője után ugyanis roncsdarabok repülnek belőlük pörögve szerteszét, amelyek a helikopterün-

nyitól akár innen is viszonylag hatékonyan folytatható a harc. A helikopter törzsén természetesen láthatóak az utasítások nyomán végbemenő változások, tehát kinyílik a törzs, előbújik a futómű, tüzcsíkot húzza indulnak a rakéták. A külső nézetek között az egyik legmeglepőbb az, amikor a több játékos üzemmódban egymás oldalán játszva, egy pillanatra át is ülhettünk társunk gépének pilótafülkéjébe, így esetleg több oldalról is mérlegelve a harci helyzetet. A küldetések után lehetőségünk van az akció újranézésére (illetve bármelyik ponton bekapcsolódva meg is változtathatjuk a csata kimenetelét), amely alatt a számítógép által irányított kötelektársunk szemszögéből is követhetjük a dolgok állását – ami hasznos lehet ahhoz, hogy kitaláljuk, hogyan is "gondolkoznak" társaink.

A játék hangjai is ugyanebbe a kategóriába tartoznak. Képzelvek el olyan helyzetet, amikor a helikopter pilótája halja, hogy

ki tudják használni. A játékban soha nincs csend, csicseregnek a madarak, a robbanások után tompa dobbanással a földre zuhannak a törmelékdarabok, zúgnak a baráti és ellenséges gépek motorjai, süvitenek a fegyverek. Ami pedig ugyancsak nem semmi – folyamatosan szól a rádió. Persze nem a Juventust

Vámadásunkat csak az utatállo ótta túl



Játszunk Indiánost: mi leszünk az apacsok

ennek természetesen a több játékosos üzemmódban van értelme. Jellemző a részletes kidolgozásra, hogy volt olyan alkalom, hogy egy társam "Check this out" felkiáltással egy OROSZ NYELVŰ üzenetet adott le, ugyanis lehallgatta ellenfeleink adását, amiből kiderült, hogy felfedezték rejtekhelyünket. A játék zenéjét pedig az a Team Fat nevű csapat alkotta, amelyik a 7th Gust, a USNF vagy az F-22 Lightning 2 játékok muzsikájáért is felelős.

A játék irányíthatósága szintén igen jó, bár az igazi élményhez elengedhetetlen néhány Thrustmaster csoda-joy, pedál meg gázkar. Mivel a Comanche helikopter a valóságban még csak kísérleti prototípusként létezik, valójában nem nagyon van olyan szakértő, aki elmondhatná, mennyire realisztikus az irányítás. Az azonban bizonyos, hogy a programozók a Sikorsky gyárnál található szimulátorra alapozták fejlesztésüket. A helikopter lopakodó képességeivel és "Fly-by-wire"

tejn- és ráadásul mindegyiknek hasznos feladatot adhatunk, nem csak a külső nézeteket kapcsolgathatjuk velük.

A játék realizmusa a csatátér (interaktivitás) is meglátszik. A terepen ugyanis nem csak mi magunk repkedünk az ellenséggel szemben, hanem szövetséges erőkkel is bőven találkozhatunk, sőt hallhatjuk azok rá-

Milyen lesz a táj az atomrobbanás után?

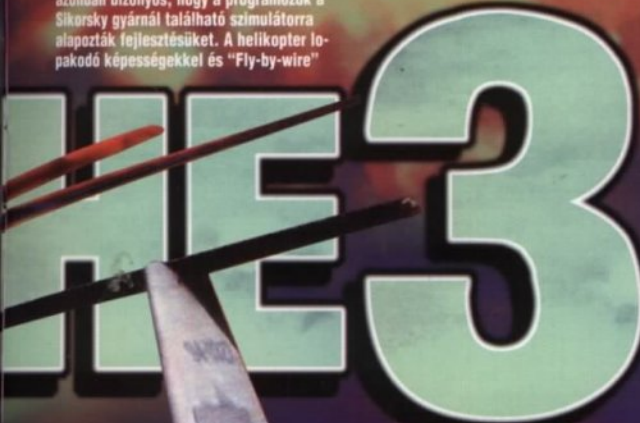


felszíni harc fortélyait, majd lehetőségünk adódik egy kis kötetlen repülésre is. Ezután kapcsolódhatunk be a hadjáratokba, melyek egyenként nyolc küldetést tartalmaznak – ezeket tetszőleges sorrendben teljesíthetjük, kivéve az utolsót, mely csak az összes többi után választható. Feladataink között lesz erőművek elpusztítása, vonat kísérése, lézeres célmegjelölés a légcsapás számára, rakétával szerelt hajók elpusztítása, egy teljes repülőter megsemmisítése – azaz olyan küldetések, amire a valódi Comanche helikoptert tervezték. Az "Operation Gallant Venture" hadjáratban Ukrajnába, az "Operation Frozen Friendship"-ben Szibériába jutunk el, az "Operation Firm Resolve" Kubába vezet, az "Operation Desert Eneavor" pedig a Perzsa-öbölbe visz minket. A küldetések szinte kivétel nélkül igen nehezek még egy játékos társalissal is, így a kötelektársak és a szövetséges erők öngyilkos magartatása még idegesítőbb lehet.

A játék 320*200 és 640*480 pontos felbontással együtt összesen hatféle felbontási részletességgel játszható, ezenfelül természetesen állítható még igen sok egyéb tényező is. Ennek megfelelően gépigénye viszonylag alacsony, Pentiumon már fut, és csak 16 MB RAM szükséges hozzá, és egy dupla sebességű CD-ROM. Windows 95 és DOS alól is futtatható. A beállításoknak köszönhetően már egy alapigényen is igen folyamatos futás érhető el, igaz ekkor a grafika igen sok részletet mellőz. Az igazán látványos játékmenethez már Pentium 133 vagy jobb szükséges, 32 MB RAM, illetve 4x-es CD-ROM. Az 512x384-es felbontás egyébként már nem nagyon különbözik a további felbontásoktól, a grafika itt is lenyűgöző. A béta-verziókban látható 800x600-as felbontás a végső játékából kimaradt. A Windows környezetet nem befolyásolja igazán a játék teljesítményét, bár a programozható botkormányok esetében elképzelhető néhány furcsaság, mint például az, hogy a fordulat-szám hirtelen 30-ról 100-ra ugrik – így nem árt, ha ebben az esetben még inkább a DOS alatti futtatást választjuk. A több játékosos üzemmóddhoz azonban a Windows ajánlott, már csak az installálás könnyebbége miatt is.

A játék összességében talán az évtized egyik leglátványosabb és legélvezetesebb szimulátora – nem csak saját kategóriájában. A grafika egyenesen tökéletes, a hanghatások a megfelelő berendezéssel szintén majdnem olyanok, mint a Corvin Filmplatóban a nagytérben, és a rengeteg beállítási lehetőségnek köszönhetően a játék elkezdéséhez és az élvezetes játékhoz nem kell elérhetetlen erőgép. A megfelelő számú küldetés hosszabb ideig leköti a játékos idejét – annál is inkább, mivel a feladatok igen nehezek. A mesterseges intelligencia néha bosszantóan rossz döntéseket hoz, ami (már nem annyira úrvendétes módon) a küldetések újra- és újratekéréséhez vezethet. A szimuláció realitása azonban a néhány negatívum ellenére is szinte tökéletes – annál is inkább, mivel lehetőség van VR berendezések csatlakoztatására is, amivel a hatás tökéletes lehet. Ha pedig néhány speci botkormány is rendelkezésünkre áll, semmi és senki sem akadályozhatja meg, hogy mi legyünk a legvög urai.

Any



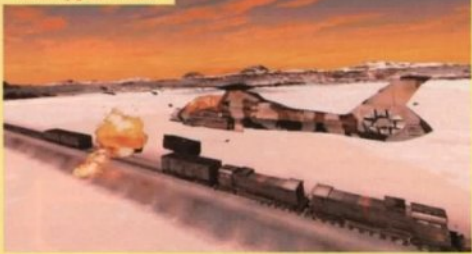
diódásait is. a gyalogosok és szárazföldi erők mellett Apache, A-10 és csapásmérő társaságok álló légiere is támogatni fog minket – igaz azonban, hogy néha nem túl intelligens módon. Az Apache-ok például elvileg képesek lennének arra, hogy a rotorjuk fölé épített radart a dombok fedezéke mögül ki dugva még a fedezékükből becélazzák az ellenfelet, majd hirtelen kiemelkedve egy pillanat alatt elpusztítsák azokat. A játékban ezzel szemben ezt egyáltalán nem így csinálják: a frontális támadást részesítik előnyben. Mikor a kanyonokban bújkálva végre megközelítjük az ellenfelet, hirtelen feltűnik a semiből egy rajnyi Apache, és ráveti magát a tankokra. Néhány találat után természetesen az összes Apache elpusztul, a tankok közül csak néhány. Eddigre az ellenség természetesen már készült a mi érkezésünkre is, tehát a támadás értelmetlen kamikaze akciónak bizonyul. Sajnos hasonló mondható el a kötelektársaktól is, mivel neki utasítást csak úgy adhatunk, hogy fegyvereink között kiválasztjuk a "wingman"-t, majd "kilőjük". Ekkortól társunk teljesen saját feje után megy, nem befolyásolhatjuk további döntéseiben – amelyek ugyan bölcsőbbek, mint a többi szövetségese, de attól még lehet, hogy nem ille- nek bele a mi terveinkbe. A realitásban azonban nem csak a játékkal közvetlenül kapcsolatos tényezők játszanak közre. Vegyük például a lezuhanást. Ezt szinte mindegyik szimulátorban ugyanúgy oldják meg: gépnünk füstöl, lezuhan, felrobban. A helikopterek azonban a repülőgépek sebességének és repülési magasságának töredékén haladnak, tehát lezuhanáskor is valószínűleg máshogy viselkednek. Nos, a Navalogic erre is gondolt, ugyanis gépnünk nem robban fel azonnal, hanem csúszik, pörög és recseg a felszínen, legurul a hegyoldalon, és csak valami nagy ütközés után robban fel.

A játékban a manapság terjedő, rádióan keresztül adott folyamatos utasításokkal megoldott gyakorlatokra van lehetőségünk, tehát oktatónk folyamatosan adja az utasításokat, mintha valóban ott ülne mögöttünk. A gyakorlati küldetések során lépésről-lépésre elsajátíthatjuk a tájékozódás, a légi és a



irányítási rendszerrel lesz felszerelve, amelyek következtében kormányzása különbözni fog minden eddigi modellétől. Az irányítás realizmusa igen sok tényező alapján állítható annak függvényében, hogy az Easy vagy az Advanced Flight Model mellett döntünk – ez utóbbinál a speciális Thrustmaster és egyéb drága eszközök minden rejtett lehetőségét kihasználhatjuk, a hatvanfete tűzgömböt kezdve a programozható kis joyit a botkormány te-

A vonat utolsó kocsijai csak Keszthelyig közlekednek



comanche 3 **Kiadja:** EA

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

P75, 16MB RAM, VGA, 2xCD

✓ Illetetlen precizitás és látvány
+ teljes realizmus
X Kissé "bohém" szövetségeseik

95%

Egy egyiptomi ásatás során rég elfeledett, nem földi eredetű élet nyomaira bukkantak, egy sötétebb és gonoszabb civilizációra, mint amit bárki addig is feltételezni merészt. Egy ősi, időgen erőre, ami nem a mai időkől származik, és nem is ebből a világból – azóta el volt temetve, míóta az ősi egyiptomi kultúra virágzott. Most azonban exhumálták...

Más ellenfelek, más fegyverek, és ezzel kész. Megelégedéssel konstatáltam, hogy az Exhumed nem az ilyen klónok számát gyarapítja, hiszen már a játékmenet sem teljesen szokványos. Nem lehet akárhol menteni, hanem életeink vannak (kezdetben három), s a program csak akkor ment állást, amikor egy pályát már teljesítünk. (A főmenü New Game opciójával

Néha az emberünk is múmiává, fettehetően Isaura asszonnyá változik



Ha földönkívülieket kell irtani, akkor természetesen csak egy Doom-klónról lehet szó. A recept tehát a szokásos: 3D-s terepeken kövölgyhatunk, és az előző – sikertelenebb – harcok által elhagyott fegyvereket összeszedve meg kell tisztítanunk az ősi várost az életre kelt múmiáktól és a többi misztikus kreatúrától. Az Exhumedről már korábban is olvashattatok a Saturn-verzió kapcsán, azóta megjelent egy PlayStation-változat is, és most végre megérkezett PC-re is. Fura módon azonban ez a változat már egyáltalán nem hasonlít a konzolos társaira: mások a pályák, mások a tárgyak, mondhatni, hogy csak a cím, és a kerettörténet azonos. Rögtön hozzátesszem, hogy bár a konzolos verziók is nagyon jók voltak, nekem ez a változat még jobban tetszik. Noha nincsenek olyan látványos fényeffektek, mint mondjuk a Saturn-verzióban, magyarul a lövedékek nem "világítanak" olyan szépen, de ezt bőven ellensúlyozzák a – a PC nagyobb memóriájának köszönhető – változatosabb, nagyobb helyszínek és a furmányosabb feladatok. Hogy milyen feladatokra gondolok pontosan? Nos, például gyakran kocka alakú köveket tudunk tologatni, amelyekről magasabban fekvő helyek válnak elérhetővé.

Az audio hangzást tekintve szintén nincs gond: miközben dübörög a géppuska, közvetlenül a CD-ről egzotikus muzsikák szólnak, s hősünk Duke Nukem mintájára gyakorta fűz kommentárokat az akcióhoz: szentség, ha eltalálják, gúnyosan hahotázik, ha túljár az ellenség eszén.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A legtöbb Doom-klónban leginkább az a bosszantó, hogy semmi újdonság nincs bennük.

Ez az andorító szörny az első igazi főellen-ség. Nevezük tehát Virgilio doktornak



egyszerre maximum öt játékalás kezdhető meg.) Ennek köszönhető például az a jópofa dolog, hogy a következő étellel visszatérhetünk a halálunk helyszínére, ahol megkereshetjük az előző harcunk holttétét. Akár egy platform-játékban, a programozók a pályák egyes pontjain ellenőrzési pontokat helyeztek el, amelyeknek az arany színű scarabeusok felelnek meg. Ha áthaladunk egy ilyen, a bogár szárnya kinyílik, s halálozás esetén a következő étellel csak onnan kell folytatnunk. Persze ha elfogy az összes életünk, előlőrl kell kezdeni az egész

pályát, vagyis a főmenübe visszalépve állást kell töltenünk (Load Game). Újdonság az is,

hogy mivel a pályák között egy nagy térképen keresztül közlekedünk, visszatérhetünk egy-egy régebbi pályára is, ahol titkos helyek után kutatathatunk, vagy ami még hasznosabb: az egyszerűbb pályákon löszert és éleket szedhetünk össze.

A pályák desigaja már a konzolos verziókban is csúcs volt, de a PC-s helyszínek talán még érdekesebbek lettek. Megvannak persze a szokványos feladatok, vagyis az ajtók nyitásához a kulcsok és a kapcsolók keresése, de akadnak helyszínek, ahol rá kell jönnünk bizonyos trükkökre. Van

Doom-party a avagy: A h

például egy barlang, ahová csak egy apró lyukon lehet belátni, s bent egy lángoló olajosedényre figyelhetünk fel. A teendő: becélozni, majd felrobbantani az edényt, aminek a légnymása aztán kirobbant a barlang túsó felében egy bejáratot. Az ilyen olajos edényeket egyébként mindig robbantunk fel, mivel az áttörhető falak elég gyakoriak. Csak arra vigyázzunk, nehogy túl közel legyünk a detonációhoz, mert könnyen megpörköldhetünk.

Meglepő fejlemény, hogy hősünk képes lélegezni a víz alatt. No nem kopolyúval, hanem az aljnövényzet által termelt oxigént le-tüdőzve. Ha tehát nem akarunk megtulladni, óhatatlanul meg kell keresnünk ezeket a bugyborékoló növényeket, mert a víz alatti szakaszok persze úgy lettek kialakítva, hogy egy lélegzettel nem lehet kibírni. Hogy mennyi ideig bírjuk még szusszal, azt a kijelzőn a vízzel feltöltött tüdő szimbolizálja. A löfegyverek a vízben természetesen nem működnek, tehát a piranhák kifilézéséhez a machetét használjuk.

AZ ÖSSZESZEDHETŐ DOLGOK:

Az életerünket az alsó panelen az ankh alatt hullámos vér jelképe, mellette a kis piros pontok pedig az életeink számát jelentik. Kétféle módon tudjuk az erőnket növelni: ha megesszük az út menti bokrokról a piros bogycákat, amik a maximális egészségünkhöz képest 5 százalékos energiát

jelentenek, vagy ha felszűrjük a piros – vörrel teli – kelyheket, ezek 20 százalékkal növelik az erőnket.

Nagy ritkán találhatunk extra életet is, ezeket a lebegő guru alakok jelképezik. A varázserőnk regenerálására hasonlóképpen két mód van: vagy két kelyheket kell keresnünk, amik 20 százalékos varázserőt biztosítanak, vagy az egyes ellenfelek teteme nyomán



Az Anubis nyugodtan szemléli áldozatát. Marcos nyilván álarcsorbába készül

oltmaradó varázsgömböket kell begyűjtenünk, amik 5 százalékos varázserőt adnak.

A zöld kelyhekkel viszont vigyázzunk, ezekben ugyanis még van, ami 20 százalékkal csökkenti az erőnket.

piramisok földjén, mókák titkai

meghúzásával négy egységnyi benzint fogyaszt. Kis bádorgalacokban találhatóunk hozzá üzemanyagot.

Kézigránát: minél tovább nyomjuk a tűzgombot, annál távolabba hajlítjuk. Túl nagy dobással persze nem érdemes próbálkozni, mert könnyen a saját kezünkben robbanhat.

Cobra bot: ezzel a bottal büvös kobrákat lehetünk ki célkövetős rakéták mintájára. Csak egyre vigyázzunk: mivel ezek a rakéták nem tesznek különbséget célpont és célpont között, ha esetleg nincs senki a közelben, könnyen megeshet, hogy visszakanyarodnak.

Ra karpántja: ezzel a varázsesczel villámokat varázsolhatunk elő, ami bármely közelében lévő teremtményt agyonvág.

A VARÁZS-TÁRGYAK:

Hogy éppen milyen varázstárgy van kiválasztva, azt az alsó panel bal oldalán láthatjuk, a varázserőnket jelentő kék folyadék felett.

Fáklya: 10 százalék varázserőért rövid ideig jól láthatunk a sötétben.

Szív: maximálisan növelhetjük vele az életerőnket, de ez komény 50 százaléknyi varázserőbe kerül.

Szemgolyó: láthatatlanná teszi hősünket, de sajnos nem mindegyik ellenfél számára. 40 százalék varázserőt emészt fel.

Maszk: lélegezni tudunk vele a víz alatt, mindössze 20 százalék varázserő felhasználásával.

Levágott kéz: jelentősen megnöveli a használatban lévő fegyver erejét, például meggyorsítja a géppuskát. Nagyjából 50 százaléknyi



Utunk során összesen négy típusú kulccsal fogunk találkozni, ezek az Erőt, a Földet, az Időt, és a Háborút szimbolizálják, és magától értetődően az ugyanilyen szimbólumokkal ellátott ajtókat nyitják.

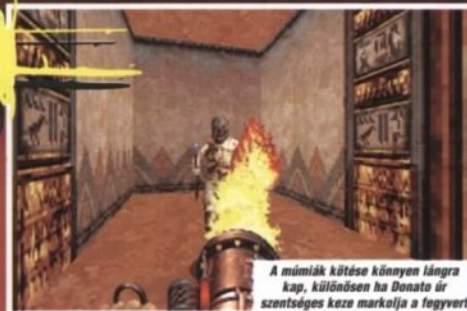
A FEGYVEREK

A fegyverekhez rendelkezésre álló muníció mennyiségét alul, az iránytű mellett láthatjuk. Hősünk machedete mellé még a következő fegyvereket gyűjthetjük be:

357-es magnum: megbízható, és hathatós löfőfegyver, ám hamar kiürül, és az újratöltése nehézkes. Hatos kiszerezésben található hozzá töltényeket.

M-60 géppuska: a játék nagy részében ezt a fegyvert fogjuk használni, igen nagy tűzerőjű "lőszög". Minimum hármas sorozatokat lő, tehát ne lövöldözzünk vele vaktában. Szerencsére elég sűrűn lehet hozzá töltényszijjat találni, melyek egyenként 200 golyót jelentenek.

Lángszóró: a mumiák réme, a ravasz egyetlen



A mumiák kötése könnyen lángra kap, különösen ha Donato úr szentséges keze markolja a fegyvert

varázserő szükséges hozzá. A főellenségekkel való találkozásokra tartogassuk.

Bogar: ideiglenes sérthetlenséget biztosít, ideális a tűznél való járásra. A varázserőnk 100 százalékát elhasználja.

Pókok: a földön és a plafonon mászkálnak, és időnként felugrálnak. Ne engedjük magunkhoz közel őket, még amíg távol vannak, addig lökjük le őket.

Patkányok: veszélytelen teremtmények, csak a halottakat bántják. Mi viszont végezhetünk velük, bár kár a lőszerért...
Anubis: a halottakat védelmező sakálfejű ember az egyik leggyakoribb ellenfél. Amíg



Az életre kelt szobrok veszedelem ellenfelek. Ebben a kettőben például nem nehéz felismerni Ruthort és Rachelt

távol vannak energianyálábokkal tüzelnek, közelharcnál pedig az éles karmaikat használják.

Múmiák: varázsbotojakkal a földet döngetve gonosz szellemeket küldenek felénk, s egyben ugyanezzel a mozdulattal újra életre keltik az összes közelben lévő múmiát. Közelharcnál a botjukkal verednek.

Bast őrzői: ezek a nőnemű, párdúc-szerű lények mindaddig csak szobroknak tűnnek, amíg a

- és = A térkép kicsinyítése/nagyítása
Pause Pauzálás
Esc Kilépés a főmenübe
+ és - A játéktér nagyítása és kicsinyítése
F11 Gamma korrekció

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Ha nem látunk egy helyszínről kiutat, nézzük át a falakat, hátha akad egy rés, amibe be lehet

Egy jól helyezett kézigránát mindjárt csatokra szedi az ellenséget. Többet nem borogtatók össze homokszobrokat



közélibbe nem érünk. Akkor viszont életre kelnek, és borotva éles karmaikkal pillanatok alatt elintézhetnek minket. Gyorsan tüzeljünk rájuk, amíg el nem tűnnek, s ha ez utóbbi mégis megtörténne, ne maradjunk egy helyben sokáig, mert mindig a hátunk mögött bukkannak fel újra.

küszni. Ha nagyobb mélységekbe akarunk leugrani, ezt csak azután tegyük meg, hogy sérthetlenné váltunk. A sérthetlenséget egyébként arra is használhatjuk, hogy a magasba repüljünk, mindössze csak egy kibiztosított gránátot kell a talpunk alá pottyantatnunk. Végül egy észrevétel a múmiákkal kapcsolatban: amikor piros színű koponyákkal tüzelnek, nem kell kitérniük, ugyanis ha ezt "bekapjuk", rövid időre mi is múmiává válhatunk, és a saját fegyverükkel intézhetjük el őket.

V.Z.

A IRÁNYÍTÁS:

Shift Futás
Alt Oldalazás
Ctrl Tüzelés
Space A kapcsolók működtetése
1 - 7 A fegyverek közti váltás
Insert Célzás felfelé
Del Célzás lefelé
Home Célzás előre
PgUp Nézés lefelé (Ez abban különbözik a célzástól, hogy gyaloglás közben a nézet visszaáll előre.)
PgDown Nézés lefelé
Enter A varázstárgyak használatára
[és] Válogatás a tárgyak közül
Tab Automata térképezés bekapcsolása

exhumed Klajda: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZMÁSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX3, 8MB RAM, 2xCD, SB, AWE32

Profí módra megszerkesztett pályák • csekély gépigény
Az ún. 2.5D grafika már elavult • a fényhatásokon is csiszolhattak volna

90%

Hát egy biztos: ha mennyiségileg nem is, de minőségileg verhetetlen a Nintendo 64 szoftverválasztéka. Az újgenerációs konzolok tudását ugyebár leginkább a versenyjátékok demonstrálják a legjobban. A PlayStation annak idején a Ridge Racerrel debütált, a Saturn megjelenése után a Daytona USA volt a sztár, s most itt a N64 és a Wave Race 64, ami még a legszörösebb szívű tesztelőt is ámulatba ejti. A játék ugyanis nem helmi szokványos verseny az aszfalton,

MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

A főmenüből négyféleképpen foghatunk neki a játéknak. A **Championship**it választva bajnokságon indulhatunk, kezdetben csak Normal, aztán Hard, és végül Expert fokozaton. Az egyre nehezező fokozatok 6, 7, majd 8 pályából állnak, tehát így válnak választathatóvá a keményebb pályák, amik ezek után a többi játéktípusnál is aktívak lesznek. A Normal fokozaton még könnyedén utolérhetjük a többieket, de az Expertnél már elég egy rosszkar jött hullám, és máris elhúzott tőlünk mindenki.

Még kellemetlenebb az, hogy a program a nehezebb fokozatokon egyre szövevényesebben rendezi újra a bójákat, aknákat is betesz, ráadásul még arra is kell ügyelnünk, hogy éppen hol nyilnak ki a zsilipek, amelyek keresztlévágra lerövidíthetjük az adott kört. Hogy a továbbjutáshoz a versenyben hanyadik helyezést kell elérnünk, mindig az aktuális pozícióknál mellett, fehér számmal jelölve látható. Normal fokozaton az igazi verseny előtt be is melegíthetünk (Warm Up). Megemlítendő még, hogy a jet ski választásánál (Watercraft Select) a jármű menulátájdonságait a Custom opcióval egyedileg állíthatjuk.

A következő játéktípus a **Time Trials**. Itt a jet ski kiválasztása után már a pályák közül is választhatunk, s a versenyeken az egyetlen ellenfelünk az idő lesz.

A **Stunt Made**-ban – miután az előzőkhöz hasonlóan szelektáltunk jár-

vezet. Ezután az audio beállítások jönnek, majd a rekordok törlése, végül az állások mentése/töltése látható.

A MUTATVÁNYOK

Simán, a vízen motorozva a következők mutatványokat vihetjük véghez:

Kézénállás: elengedve a gázt egy gyors le-fel mozdulat. Ha továbbra is felfelé nyomjuk a kart és közben egyfolytában húzzuk a gázt (A), tetszőleges ideig így maradhatsz.

Áttördülés a kormányon: a gázt elengedve alulról indulva egy teljes kör az órajárással megegyező irányba, majd egy újabb le irány. Ha továbbra is felfelé húzzuk a kart, plusz a gázt is nyomjuk, tetszőleges ideig megfordulva szögölözhetünk.

Felállítás a kormányra: a gázt elengedve felülről indulva egy teljes kör az órajárással ellentétes irányba, majd egy újabb fel irány. Ha továbbra is felfelé nyomjuk a kart plusz a gázt, így maradhatsz tetszőleges ideig. Ebből a helyzetből hátracsaltatva ugorhatunk vissza, ha hirtelen lefelé húzzuk a kart.

Ugratás közben elvezethető figurák: Szaltó: amíg a rámpára rámegyünk, felle-



hanem azúri:ők, fodrozódó hullámokat kell meglovagolnunk. A Super Mario 64 és a Turok után ismét egy káprázatos bemutatót kapunk a N64 hardverében rejlő lehetőségekről: elképesztően élet-hű, valós időben generált hullámokon pattognak a versenyzők, szögletesség, vagy felbontás, esetleg a képernyő megakadása pedig sehol. A vágást is alig lehet észrevenni: szinte az egész horizontot belátni, csak a nagyon távolban levő tárgyak vesznek ködbe. Ezt a játékot tényleg látni kell, hiszen garantálom, hogy a képeink negyedannyit sem árulnak el a programról, mint amilyen valójában mozgás közben – és ez nem a mi hibánk. A lenyűgöző 3D-s grafikához ráadásul mestéri játékmenet, tökéletes irányíthatóság társul. Négy különböző típusa jet ski közül választhatunk, és össze-

JET SKI WALKER HIHETETLEN KALANDJAI

WAVERACE 64

sen kilenc pályán állhatunk rajthoz. A lényeg tulajdonképpen egyszerű: bójákat kell kerülnünk, az "L"-lel jeleket balról, az "R" feliratúakat pedig jobbról. Ha jól csináljuk, a motorunk teljesítménye maximálisan nő, ha viszont kihagyunk egy bóját, lecsökken minimálisan. De lássuk a lehetőségeket konkrétan!

művet és pályát – a lényeg az, hogy áthaladjunk a gép által kirakott karikákra, s közben lehetőleg minél több extra mutatványt hajtsunk végre. A keményebb pályákon már a karikákra áthaladni sem olyan könnyű, hiszen néhol

még a víz alá is le kell mennünk.

Az utolsó játéktípus a 2P VS opció, amellyel a megunhatatlanságú nyúzhathatjuk a játékot, ezzel ugyanis az osztott képernyős, kétjátékos üzemmódot indítjuk el, ahol pusztán a másik megelőzése a cél. Természetesen nem hiányzik a handicap opció sem.

A teljesesség kedvéért nézzük át, mit találunk a főmenü utolsó pontjában, az Options menüben. Először is a versenyzők nevével változtathatjuk meg, megtekinthetjük a rekordokat, aztán a kondíciók (például a körök, vagy a hibalehetőségek számának) beállítása követ-

lé nyomjuk a kart, majd a levegőbe érve gyorsan húzzuk hátra.

Úszás a víz alatt: pont a fordítottja a szaltónak. Pörgés jobbra: amikor a rámpára ráhajtunk, húzzuk a kart balra, de amint leértünk róla, azonnal rántsuk el jobbra.

Pörgés balra: a fordítottja a jobbra pörgésnek.

KÁR LENNE KIHAGYNI!

A Wave Race 64 vitán felül az eddigi legszebb 3D-s versenyjáték, amivel valaha bármilyen konzolon találkozhattunk. A víz gyönyörű grafikával

Waverace 64 **Kiadja: Nintendo**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
ZENEBONA

NINTENDO 64

✓ Remek hangulat + csodás viz effektus
X Éppen nem jut eszembe

92%



Végre megérkezett a PAL konverziója az egyik legjobb játéktérmi európai automatának, a Soul Edge-nek. A játék Európában Soul Blade néven fut, de ez ne tévesszen meg senkit – ugyanarról a játékról van szó. Mint a többi Namco verekedős játékban, a lényeg itt is változatlan: a kiválasztott szereplővel az összes többi harcost le kell győznie. Az egyetlen újdonság, hogy ezt nem csak pusztá ökölrel kell elvégeznünk, hanem kardokkal, és egyéb borzraéles keleti harceszközökkel. A Namco tavaly a Tekken 2-vel toronymagasra tette ebben a témában a képzelhetetlenség, lássuk sikerült-e ezt a Soul Blade-dal is átvinnünk. Hát egy biztos: az írókat tekintve igen. Ilyen gyönyörű, és hangulatos bevezető animációt még soha nem láthattunk, bár inkább

speciális modulokat listáját játék közben bármikor lehívhatjuk (command), de megtalálhatjuk a kézikönyvben is, erre tehát most nem térünk ki. Az irányítást tekintve visszatértek a klasszikus szabályokhoz: főseink nem védekeznek, ha hátrálnak, csak akkor teszik pajzsuként maguk elé a fegyverüket, ha a védekezés gombját lenyomjuk. A dolog szépséghibája, hogy védekezés közben embe-rünk lába a földre gyökerezik, ráadásul a fegyverek ilyenkor sérülnek (ennek a kijelzője az életerünk alatt van), szóval nem sok haszna van az egésznek. Aztán ha esetleg a fegyverünk egy felhasználódna, bizony a pusztá kezünkkel kell helytáll-nunk – persze nem túl sok esélyel. Előrelépés viszont a Tekken mindkét részéhez képest, hogy a Soul Blade-ben már ki lehet lép-

tékos üzemmódot jelenti, a Team Battle-lel maximum 5 tagú csapatokat alakíthatunk, a Time Attack-kel minél rövidebb idő alatt kell kinyírunk mindenkit, a Survival módnál egy energiaszáccal kell minél több ellenfelet végeznünk, végül a Practice-szel pedig gyakorolhatunk. Ez utóbinnál a "próbababa" intelligensebb, mint a Tekken 2-ben volt.

A végére hagytam az igazi csemegét, az Edge Master üzemmódot, ez ugyanis egyfajta kaland módnak felel meg. Egy térképen kell elbarangol-nunk a többi szereplő hazájába, és miközben sor-ban győzzük le őket, mindgyidőltől újabb és újabb fegyvereket zsákmányolhatunk. A térképen a Movel tudunk utazni, a Bookkal elpozíthatjuk a "történe-lenkönyvet" a következő fejezethez, a Battle-lal

van már meg. Az emellett történelemkönyvet érde-mes tanulmányozni, ugyanis ennél az üzemmódnál gyakran előfordul, hogy adott ellenfelet csak egy bi-zonyos technikával lehet legyőzni, és az erre vonat-kozó tanácsokat a könyv bizony betűs részei tartal-mazzák. Valószínűleg csak akkor lehet megőlni, ha kiütjük a ringből, vagy például csak úgy, ha a le-vegőben lütfük meg. Az utóbbi eset a legkényelmet-lesebb, mert az ilyen ellenfelek természetesen még véletlenül sem ugrándoznak, nekünk kell tehát felüt-ni őket, aztán gyorsan kaszabolni.

Grafikailag nota nem alkalmaztak olyan kifinomult, fényforrás szerinti beár-nyékolást, mint a Tek-ken 2-ben, a figurák gyönyörűen meg-

SOULBLADE



Lányok egymás között

ni a közde-lem 2D-s tengelyéből, a támadások elől kitérhetünk előre vagy hátra ugorva. Ehhez csupán két le irányt, vagy egy le-fel irányt kell nyom-nunk, bár egysze-rűbb, ha az opti-ons menüben beprogramozzuk őket a fetső gombokra. Vadonatúj dolog, hogy nem lehet olyan könyv-nyen kies-ni a ring-ből, csak

már videoklipnek nevezném. Ahányszor megnézi az ember, annál jobban tetszik. A prerenderelt figurák és tárgyak a legnagyobb tökéletességgel mozognak: pár másodperc erejéig pontosan a zenére vágva mindegyik szereplő életéből felvilan egy-egy rá jellemző részlet: egy csatajelenet közben hatalmas katapultok lendülnek, egy kalózhajó vítorlázatát tépi a szél, mindenkiről csak egy apró bevágás, mégis



Seung Mina összesen el-kerülte Hwang csapatát

teljes képet kapunk az egész szereplőgárdáról és a történetről. Az események egy legendás kard, a Soul Edge körül bonyolódnak: minden szereplő más célból akarja megtalálni, vagy épp megsemmisíteni. A kardnak a legenda szerint démoni ereje van: sokan meg akarták már kaparintani, és sokan estek már áldozatául. Tíz szereplő a teljes választék: van közöttük gonosz, együgyű, néhány harcias amazon, és persze a becsületlovagok sem hiányoznak. Az egyik kedvenc karakter gondolom a rettegett kalóz, Cervantes lesz, lévén, hogy a történet szerint kezdetben az ő birtokában van a varázslatos kard. Minden szereplőnek megvan a maga erőssége és a gyengéje, bár ószin-tén szóvala olyan nagy különbség nincs közöttük. A

VS Battle a már megszokott 2 já-



LEKVESZTŐ

(vagy közvetlenül a Start gombbal) in-díthatjuk a küzdelmet, a Weapon Selecttel választha-tunk fegyvert, és végül a Save-vel menthetjük ki az állást. A szerzett fegyvereket mellesleg a többi üzemmódban is használ-hatjuk, a főmenüben külön megjelenik egy Weapon Room opció is, ahol átnézhetjük, mi



Voldo kardelen táncoltatja Rocket

rajzoltak, szépen animáltak, és a sokféle látvány- és hangefekt – mint pl. a kardok összecsapódása – is nagyon eltalált. A hátterek szebbek lettek: már nem csak egy 2D-s "vászon" van kifestve, hanem mindenütt 3D-s épületek láthatóak, s ezeken a háttereken még az élet is zajlik: az egyik pályán például mada-rak repkednek, egy másikon meg spanyol galyák között, a tengeren hullámzik a küzdőtér. Azt hiszem, a szava-tossággal sincs túl sok problé-ma, hiszen az összes fegyver be-gyűjtése biztos, hogy nem két perc lesz, aztán a profibbakkal meg ott van a hard, a very hard, sőt az ultra hard fokozat. A Tekken 3 megér-kezéséig, bizonyosan jól ellehetünk a játéka-t.

V.Z

Soul blade Kiadja: Namco

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENE BONA

PLAYSTATION

✓ Többféle fegyver használható
 X Lehetne több szereplő

85%

Mi tagadás, ilyenkor nyirelőn már alaposan feji kell tűrni a CoVBoy asztalt, hogy valami figyelemre méltó anyagra akadjan az ember. (Aha. Megvan hová tushetett a nagy

**"Ha békét akarsz, készüld a háborúra!"
(ha nem akarsz békét, akkor is)**



mennyiségű készpénz, amit az asztalomtól tartottam! Akkor mátlól kezdve elkezdtem levonni. Hiába, turkálni költséges... - CoVBoy) A Fallen Havent például más, programokban gazdagabb hónapban alighanem nagy ívben elkerültem volna. A dobozra vetett első pillantás ugyanis arra engedett következtetni, hogy egy újabb slámy C&C-utánzathoz lesz szerencsém. Na persze azért végül mégiscsak belepillantottam a játékba, s legnagyobb örömdimre ez a pessimista hozzáállás ez egyszer alapatlannak bizonyult. A Fallen Havent ugyan azért enyhe lútlzás lenne az igazán színvonalas programok közé sorolni, viszont a készültök legálább megpróbálkozok egy ötletes és egyedül játékos készíteni. Bárki hármát mond, masapság ez már igen tiszteletre méltó próbálkozásnak számít...

főks az legtöbb ember lakta bolygóra, New Havenre. Ennek fővárosa megelégette a Matsusony stb. elnyomását, s fegyverrel állt ki jogaiért, hogy egyszer s mindenkorra megszabaduljon az elnyomóktól (bozsás...). Ők tehát a lázadók. Epp belekezdtek volna egy frankó kis polgárháborúba, midőn megjelent egy közepesen morcos Taurian flotta, hogy viszonzza a baráti látogatást. Rögtön le is foglalták a bolygó egyik tartományát, s nekitámadták a látszólag semleges, ám valójában a Matsusony stb. elnyomásában szenvedő bolygó meghódításának. Haven ugyanazt tette. A Matsusony stb. gonosz urai

meg a távolban sunnyognak, az ő oldalukról sajna nem lehet játszani. A taurianok, lázadók célja egyértelmű és nemes: mindenkit kiirtani, aki nem ők. Végre egy őszinte játék!!!

A TERVEZÉS-FÁZIS (STRATEGIC TURN)

A legtöbb mostanában készült stratégiai játékkal szemben a Fallen Haven nem erőlteti a real-time üzemmódot, így lesz elég időnk minden megmozdulásunkat alaposan átgondolni és megszervezni. A tervezés-fázisban erisíthetjük meg tartományaink védelmét, fejleszthetjük azok gazdaságát illetve indíthatunk támadást a gaz taurianok/emberek ellen. Fondorkodásaink két helyszíne egy nagyletéű stratégiai térkép, illetve

szér kísérlethetünk meg teljesíteni.

Nem számít még az egyes tartományok adott sárgáiról, melyeket a részletes térkép mellett szemléltethetünk meg. Logfelül láthatjuk az érintett terület nevet és típusát (erdő, sivatag vagy hegység). Ezek alatt láthatjuk az izgalmasabb információkat, úgy mint a tartományban termelt energiát (Energy Income), pénzt (Credit Income), illetve fejlesztési pontokat (Research Income). Ezek nem csak az adott területen felhúzott építményektől függenek, hanem a természeti adottságoktól is. Egy tartomány az előbbiekből már emlegetett adottságokban lehet szegény (Poor), átlagos (Average) vagy gazdag (Rich). Mindezekben kívül láthatjuk a provinciában tartózkodó csapatszallító hajók (Dropships), csapatok (Units) és lőtornyok (Towers) számát; továbbá hogy rendelkezünk-e az adott helyen légvédelemmel (Missile Defence), nukleáris fegyverekkel (Missile Launchers) és radarral. A légvédelmet sajnos csak nukleáris rakéták ellen vehetjük be, az ellenfél csapatszallító hajói ilyen apróságoktól nem igazán zavartak meg. Nukleáris fegyverekkel csak szomszédos tartományokat lehet megtámadni, méghozzá minden próbálkozásunk 1000 kreditet költ. Nem olcsó mulatság, viszont néha kirobbanó sikerrel jár.

A képernyő alján még találunk pár ikont, például a képernyőre kattintva menthetjük ki a játékállást és változtathatunk a játék paramé-



Íme a Taurian haditechnika csodája: ronda, viszont nagyot ír

épitkezéseknél mindössze egy dolgot kell ügyelnünk: kizárólag út mellett húzhatunk fel új építményt. Ezeket a Recycle ikonok akár le is bonthatjuk (ez csapatainkra is áll), ilyenkor megkapjuk az eredeti ár felét. Tán mondanom se kell: minden egység illetve építmény pénzbe kerül. A rendelkezésünkre álló pénzügyi keretet a jobb felső sarokban láthatjuk: az első szám össz-vagyonaunkat, míg a második az adott tartományból betyolójó pénzt mutatja. Az utakról már volt szó, ezeket a Build Road opcióval bővíthetjük.

HARC-FÁZIS (TACTICAL TURN)

Alapvetően kétféle módon keveredhetünk harcra a gaz ellenel: ha megtámadjuk egyik tartományát, vagy ha ő támadja meg hatalmas birodalmunkat. (Zseniális megállapítás, nem-

IDEGENEK

FALLEN HAVEN

A KERETTÖRTÉNET

A 23. században járunk. Az emberiség sikerrel átvészeltte a mozgalmas múlt népiirtással/háború- /természeti katasztrófáit, s szép lassan megkezdte a világeggyetem meghódítását. Ez persze fájdalmas és lassú folyamat volt, ami további népiirtásokat/háborúkat/természeti katasztrófákat eredményezett - tehát minden a legnagyobb rendben folyt. Egy darabig. Aztán, mint ahogy az már lenni szokott, felbukantak az Idegenek. Nagyon furcsa Idegenek voltak: nem lótték porrá a Fehér Házat, nem petézték bele a gyanútlan űrhajósokba, még csak tróféákra sem vadásztak a dél-amerikai dzsungelben. Csak meredtek bambán arra a felderítő szondára, ami az egyik kolóniájuk közepén ért földet. A szonda egyenként a Matsusony-Laanson nevi társaság tulajdonát látta el a szondáikat. Telennyomták a ketyereket nirogenombával és szetküldték őket az univerzumban. Az Idegenek, akiket most éppen Taurianoknak hívnak, erről persze mit sem tudtak. Ők csak udvözölni akartak a minden bizonnyal békés látogatókat. Volt nagy meglepetés, itt vágás, majd

az épp aktuális tartomány részletes térképe lesz.

Az előbbi nem túlzottan bonyolult darab: a kékel jelölt tartományokkal az emberek uradják, míg a pirosak a taurianok uralmát nyögik. Az első hadjáratban még semleges területekkel is találkozni fogunk, bár ezek igen hamar "csatlakozni" szoktak valamelyik félhez. Amúgy a semleges tartományok igen dórén viselkednek: soha nem támadnak, és az esetek többségében nem is tartanak felet túl nagy sereget. Ennek ellenére csak jól felszerelt csapatokkal érdemes ezeket megtámadni, mivel a lőtornyok illetve védőfalak iránti vonalmuk már-már a perverzjó határát súrálja. A fehér zászlókkal jelölt tartományokban valamilyen érdekes küldetés várja szerény személyünket, melyet megpróbálhatunk teljesíteni, mikor megtámadjuk a tartományt. Amennyiben sikerrel járunk, a gép igen kellemes meglepetéssel kedveskedik - csapatokkal, pénzzel vagy épp fejlesztési pontokkal. Egy dolgot viszont nem írt figyelni: minden küldetést csakis egy-

Kissé nagy a forgalom a Taurian városban. Nem baj, hamarosan megritkult...



terein (gyorsaság, hanghatások és egyéb nyálánkságok). A Technology már jóval izgalmasabb téma, mivel itt állíthatjuk be, hogy a rendelkezésünkre álló fejlesztési pontokból derek tudásaink mit is fejlesszenek. A Map ikonnal megtekinthetjük a tartomány igen vázlatos felülnézeti képet, míg a Zoom-mal rögtön átugorhatunk a részletes térképre. A tervezés-fázist az End Turn gombbal fejezhetjük be. A részletes felképen fejleszthetjük a kiválasztott tartományt illetve építhetünk új csapatokat. Összesen tízféle építményt húzhatunk fel (Build Structure), ezekről a játékok elején lelvható enciklopédiában olvashatunk részletes ismertetőt. Az

Ez a védelmi vonal elvileg áttörhetetlen. Gyakorlatilag is.



de?! Támadni csak és kizárólag csapatszállító hajókkal lehet, s velük is csak a szomszédos tartományokat rohanhatjuk le. Hogy miért nem tudjuk ezeket a területeket "gyalogszerrrel" elfoglalni? Jó kérdés, amire feltehetően még a játék készítői sem tudnának logikus magyarázatot adni. Csapatszállító hajókat kizárólag a fővárosban (Capital) építhetünk, méghozzá korlátozott számban. Mindegyikbe nyolc csapatot

pakolhatunk, ezért a komolyabb ütközetekben nem árt rögtön két csapatszállítót bevetnünk. Ha hősies rohamra indulunk, először is szedjük össze a kiszemelt csapatokat, és pakoljuk be a hajóba. Ezután kattintsunk a csapatszállítóra, majd a Launch gombbal válasszuk ki a szívünknek kedves tartományt.

Maga a harc körökre osztva zajlik, méghozzá rendkívül egyszerű rendszer szerint. Minden csa-

pat egy megadott mennyiségű akció pontból (AP) gazdálkodhat, ami minden harci kör elején visszaáll a maximális értékre. Egységeink másik lényeges tulajdonsága a páncélzat (AR), ez az ami nem jó, ha nullára csökken...

Munició, fáradság, illetve különleges akciók? Ilyesmink sajna nyoma sincs a játékban, viszont a megnyert ütközetek után fejlődnek a csapatok. Hmm, hát a Panzer General kicsit összetettebb volt. Minden csapat rendelkezik egy könnyű (Light Weapon) illetve nehéz fegyverrel (Heavy Weapon). Ez utóbbi értelem szerűen nagyobbat sebez, viszont használatá több akciópontra kerül. A Overwatch Light opcióit bekapcsolva a gép automatikusan "megtart" annyi AP-t, hogy csapatunk viszonylagosan az ellenfél körében reá zúduló tüzet. Az Overwatch Heavy ugyanez a nehéz fegyverrel, míg a Next Unittal átválthatunk a következő egységre. Ez utóbbi opcióhoz ugyancsak hasonlít a Next Unit wo Back, viszont ilyenkor a gép már nem vált



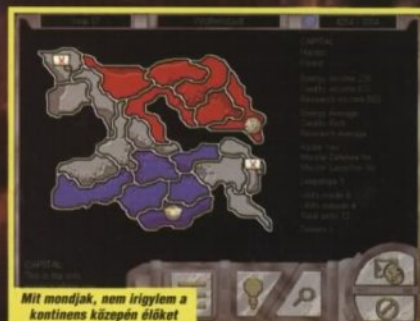
Az egyik ellenséges tartomány hamarosan sugározni fog az örömtől. Hiába, rossz szomszédság – török átok...

mindenesetre ne feledjünk: csapataink fenntartása pénzbe kerül, ami igen költséges teszt egy nagyobb haderő hosszútávú állomáztatását. Tartományainkat ezért mindig gyalogsággal (ők jó olcsók) és tüzérséggel (ők jó erősek) védjük, támadásra a drágább tankokat használjuk (ők jó gyorsak, és az ütközet végére a legtöbbjük elhullik).

• A legfontosabb épületek a bányák, mivel ezek termelik a fegyverkezéshez szükséges anyagi javakat (tudjátok: pénz, pénz és pénz). Az állandó fegyverkezési verseny miatt lényegesek még a laboratóriumok is (ezek termelik a fejlesztési pontokat), az erőművekből viszont nem érdemes túl sokat építeni. A fővárosunk forja a legtöbb támadás érné, épp ezért itt nem árt jó sok lövegternyort felhúzni.

ÉRTEKELÉS

Nos, egy dolgot már jó előre leszögeznék: a Fallen Haven aligha törhet a Red Alert vagy a Panzer General babérajára. Ez persze



Mit mondjak, nem irigylem a kontinens közepén élőket

vissza azaktuális csapatra. Az adott harci kört az End Tactical Turn gombbal fejezhetjük be.

T.J. VÁLOGATOTT BÖLCSÉSGEK

• Mint ahogy az a stratégiai játékokban lenni szokott, a győzelem kulcsa itt is a gyorsaság. Azaz a lehető legrövidebb idő alatt foglaljuk el a semleges tartományokat, s csak ezután essünk neki az ellenfélnek. Fordítsunk külön figyelmet a küldetések sikeres teljesítésére, mivel az ezekért járó bonusok ugyancsak megdobják győzelmi esélyeinket. Egyébként minden terület elfoglalása után a program készpénzrel honorálja ügykódésinket.

• A játék egyik leglényegesebb pontja a fejlesztés, melynek fő irányát a stratégiai térképen állíthatjuk be. Korszerűsítethetjük csapataink páncélját, fegyvereit és tűzgyorsaságát, növelhetjük gyorsaságukat, csökkenthetjük az egyes épületek energiafelhasználását, illetve hatékonyabbá tehetjük léghárításunkat. Az eddig felsorolt területekhez 10 technológiai szint tartozik, a játék elején természetesen mindenképpen a leggyengébbek vagyunk.

• Mindkét fél összesen tízféle csapattal rendelkezik, de a kezdetekkor ezeknek csak egy részét tudjuk megépíteni. A könnyebb egységeket szép sorban, egy-egy tartomány elfoglalása után fogjuk megkapni. Egyébként a tanulóknak a tüzérség (Artillery), míg az embereknek a bombázó (Gunship) a legveszélyesebb egység – leg- alábbis szintem. Egy dolgot

nem jelenti azt, hogy a játék rossz lenne. Sőt! Jómagam egész jól elszorakoztam vele – egy darabig. Néhány nap elmúltával azért már kezdtek felbukkanni a bosszantó hibák: kissé monoton játékmenet, kevés egység, fantáziátlan küldetések, túlságosan is egyszerű szabályok. A játék kivitelezése sem túl szemképrázatos, például az enciklopédiában felbukkanó képek készítője nem igazán állt a feladata magaslatán. Azt már csak érdekességképp említem meg, hogy 1024x768-as felbontásban olyan mikronnyi ablakban fut a játék, hogy először alig hittem a szememnek. Ejnye...

Mindent összevetve a Fallen Haven megérdemel egy erős négyest, de többet semmiképp. A kevésbé összetett stratégiai játékok kedvelőinek kellemes perceket fog szerezni, de a már emlegetett klasszikusoktól bizony nagyon-nagyon messze van. Sajnos.

T.J.

fallen haven **Kiadja: Int. Magic**

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

486DX66, 8MB RAM, VGA, 2xCD, WIN95

✓ A már jól ismert sablonok korrekt megvalósítása

✓ Egy idő után kissé monotonná válik • egyszerű küldetések

72%

AZ ÉJSZAKÁBAN!



Jihááá! – kezdjük igen stíluszerűen a játék ismertetését, már csak azért is, mert a Redneck Rampage is ugyanígy jelentkezik be, azonkívül a játékban többször is elhangzik ez a velős megállapítás. Nem hittem volna, hogy öregségemre egy Doom (vagy inkább Duke) utánatról fogok írni, de az egész játékot valami olyan kellemesen debil báj lengi be, ami napokig tartó látásra készítette vele.

LÁZÁLOM...

A történet színhelye az amerikai közép-nyugati, pontosabban Arkansas állam, ahonnan egyébként az USA jelenlegi elnöke is származik (esetleg bele is

Et a ronda ufo most már az idegenre megy! Mindjárt nyomok egy RDELVS-L...



vehették volna a játékba). Errefelé csendesen és lassacskán folydogál az élet. Az itt élő emberek is meglehetősen "egyszerűek" (bár a keleti parti városok sajátos nyelvezete inkább a tantál vegyjeléből és egy téli csapadékból képzett főnévvel szokta vált jelölni őket). Utón-útfélen csirkék gázol át az ember, disznók rüfögnek a hálószoba közepén, és a közművesítés sem haladja meg túlzottan az óegyiptomi állapotokat. A farmerélet egyhangúságát csak néha-néha törí meg egy-egy hétköznapi esemény, mint amikor például Billy Ray Jeeter emelkedett hangulatban hazatámasztva a keze ügyébe kerülő dolgokat/embereket/stb., vagy amikor ufók szállnak le a hátsó kertben (ilyen már *mindenkivel* előfordult Hickston városában, némelyekkel már több százsor).

Történetünk ott kezdődik, amikor hősünk, Leonard és Bubba valami ünneplésből kevereg éppen hazafelé, és az idegenek elrabolják megcserezte híres malacukat, Bessie-t. Ekkor fedezik fel, hogy az idegenek elrabolták a városlakókat is, majd klónjaikkal árasztották el a várost. Ha a szomszédok elvesztése nem is, Bűskéé viszont roppantul felháborítja hőseinket és nekilátnak, hogy a helyi szokás szerint vegyék kézbe az ügyek intézését, valamint egy pajszert és egy pisztolyt.

A történetnek két szálon vágathatunk neki egy játékos üzemmódban, és a játék 14. elég mérete pályát tartalmaz. A nehézségi fokozat az ellenfelek sűrűségét és keménységét hivatott állítani, továbbá a célzásra is hatással van. Az irányítást nem igazán óhajtom különösebben részletezni, mert az F1 billentyűvel bármikor lekerethetjük a menüjét. Ebben megtalálhatók a már máshonnan is ismerős "speciális" dolgok (leguggolás, ugrás, oldalazás, fel/lepillantás, célkereszt, stb.), továbbá a különféle piák és "kaják" fogyasztására szolgáló kezelógombok.

Egy gyakorlott Doomozónak a képernyőn levő infok meglejtése sem jelenthet különösebb megterhelést. A *Health* szokás szerint az egészségi állapot, ami bizonyos tárgyak felvétele után igen jellegzetes módon növelhető: félpercenként egy 'Jihááá!' (+1); egy doboz sőr a kar-

tonból (+5); vagy egy korty a whiskeyüvegéből (+10). Szintén tízzel növeli az egészséget két helyi ételkülönlegesség, a *Tehenlepeny*™ és a *Mirrelite Disznófarok*™ (Jihááá!) fogyasztása, bár ez igen kellemetlen módon csökkenti az alkoholszintünket is. Az *Ammonál* látjuk, hogy az aktuális fegyverhez mennyi töltényünk van, de ha a főmenü Options pontjában eggyel csökkentjük a képernyő méretét, az alsó panel felett állandóan láthatjuk az összesét. A *Keys* ablakban látjuk a nálunk levő kulcsokat. Ezekből minden pályán három található. Az első megelégszéshez rendszerint egy fejtörőt (nem, ez most nem a pajszer) kell megoldanunk, a többi kettő már hozzáférhető lesz általa. A *Yer Stuffz* mutatja az aktuális tárgyat, amire egyébként nincs különösebb szükség, hiszen a megfelelő gombbal a kaja/pia azonnal fogyasztható, a felszerelések használata pedig automatikus. A panel jobb oldalán van a részégszjelző valamint a "Hólyagó-méter", amelyek értelmezésüen a piálgatás növel. (Mellesleg jellemző, hogy mindkettőnél a félig felt állapot az ideális.) Hólyagunkon alkalmasint a P billentyűvel künyyithetünk. Igen mókás effektus, amikor a részégszjelző piros tartományba ér: az odáig még rendben van, hogy Leonard kicsit vöröset lát és a célzása is kicsit érdekes lesz, de mozgás közben erősen arra is dől, amerre előlindult. (Aki a való életben már javította egészsé-

A farmer és Billy Ray nem ellenfél az utólsó roppant speciális fegyverének



gét egy-két karton sörrel és egy üveg whiskeyvel, az elismerheti, hogy a "szimuláció" szinte tökéletes.) A részégsz egyébként a nagy-mami receptjéből készült Moonshine-koktállal gyógyítható, továbbá a kaják is csökkentik egy kicsit.

SZEREPLŐK

Mint már az eddigiekből is kiderült a játék szereplői a városlakók klónjai, az idegenek és persze a farmerélet nélkülözhetetlen kísérői, a félig-meddig háziasított állatok.

Csirkék: Nem kell velük különösebben foglalkozni, csak dekoratív hatásuk van: izléses tollfelhőbe burkolják a tűzparbakok helyszínét.



A Bessie-klón videómas turkál a hullák között

Tehén: Szintén dekorációként szolgálnak, bár a kilőtt Riska maradványai nagyszerűen üzemelnek fedezék gyanánt is. Egy becsületes cowboy viszont nem lövöldöz tehenekre.

Vagy legalábbis nem nagyon...

Disznó: Félig szelídített kreatúra, amely rendszerint békésen turkál, viszont rettenetes fenevaddá változik, ha odapörkölünk neki egyet, és azonnal üzőbe is vesz bennünket. Mivel a malacok hátraa fel lehet ugorni, néha például a tetőkre való feljutásnál avy magasabb akadályoknál jól fog jönni, ha a coltalt magunkra haragítunk egy röfit.

Kutyák: A vidéki kutyák rendszerint rendkívül barátságatlanok az idegenekkel. Az ismerősökkel nemkülönböztetve, tehát ha nem akarjuk pazarolni rájuk az értékes töltényt, akkor alsóbb régióink védelmében csak egy frankó cowboy-gatyó (Hip Waders) segíthet.

Moszkitó: Illatozó helyek (budi, tehenlegelő, mocsár, stb.) jellegzetes kísérő állatkája.

Farmer: A városlakók klónjai közül belőlük van a legtöbb. Coltalt durrogatnak ránk, de elég gyengék, mert már coltalt is elég két találat a likvidálásukhoz.

Billy Ray Jeeter: Nagy, kövér paraszt, shotgunnal. Két találat a shotgunnal már neki is elég, a coltot jobban bírja.

Sheriff Hobbes: Ez már egy marcona figura, keményebb tüzeivel. Downtown első pályáján a hivatalában találjuk, de akkor is rögtön megjelenik, ha az ablakon keresztül betörünk a könyvtárba.

Allen Vixen: Nőnemű ürély, olyan öltözetben, mintha épp fellépésre készülné egy drágább éjszakai szórakozóhelyen. Egyik fegyvere a korbak (ez nem lehet elvenni a hullajától) a másik pedig egy gyorstüzelő... ööö... szóval másodlagos nemi jelleg. Kellemetlen tulajdonsága, hogy ha tüzelünk rá, pillanatokon belül eltűnik, és - rendszerint - a hatunk mögött bukkan fel újra.

Allen Hulk: Nagy bengai ufo, roppant szigorú lézerágyúval. Cheat nélkül mindössze kétszer



Ki csirke közé ké...
megeeszik a d...

tudtam kinyírni a normál fegyverekkel, akkor is csak úgy, hogy közvetlen közelről fűrészelgettem a lábát (mivel az ágyú a vállán van, közvetlenül a lába elé nem tud löni). Roppant ronda tulajdonsága, hogy 10-15 másodperc múlva megelevenedik, szóval végleges likvidálásához a hulláját fel is kell robbantani.

Bubba: Értelmiségi barátunk, fegyver nélkül. Minden pályán őt kell megkeresnünk, és úgy juthatunk át a következő szintre, ha egy baráti gesztusként fejbe köllintjük a pajszerrel.

LUCCOK

Eddig még nem volt szó a búvárfelszerelésről, ami a hosszabb (szennyvíz alatti tartózkodást teszi lehetővé).

Eitsünk még egy pár szót a fegyverekről is: **Pajszer:** Bubbához, illetve közeli dolgok (ablak, zenegép, kólaautomata, stb.) szétveréséhez. **Colt:** Szintén alapfelszerelés. Munióció található elsősorva is, de beszerezhető a ledurrantott farmerektől is.

Scattergun: A jó öreg shotgun helyi megfelelője. Rendszerint titkos helyeken található (az Outskirts első pályáján, a kezdőpozícióktól induló földút végén, a sövényben már rögtön van egy), de egy Billy Raytól is beszerezhető. Töltény szintén Billytől, vagy az Ammo feliratú zacskókból.

Ranch Rifle: Vadászpuskának álcázott gépkarabély. Hobbes seriff ellen elsősorlatyú.

Dynamite: Dinamitruád. Szétszórva található, néha nagyobb ládákban, amelyekbe egyébként roppant tanulságos beledurrantani egyet. Magától értetődően az összes klónnál és háziállatnál kirobbanó sikert arat, de az ufók azért jobban bírják. Az első tüze gyújt meg a kandócot, a másodikkal hajtjuk el. Minél tovább nyom-

Itt a derék Bubba. Mindjárt fejbe is verem a pajszerrel



juk a gombot, annál nagyobb erővel (mészszobré) dobunk. A dinamitruádak azért van egy kellemetlen tulajdonsága is, miszerint a falról visszapatannak és visszagurulnak a gazdihoz. Szintén dinamitra lesz szükség néhány fej- illetve faltörő megoldásához (pl. egy magtároló falára festett darts-tábla, repedés az épület falában, stb.).

Számszerij: Miatán felvettük, a dinamitruádak lövedézhathajuk vele biztonságos távolságra.

Láncfűrész: Az utolsó töltényig messzire lövi a fűrészlapokat, ha a munióció egy darabra csökken, a közelharc ideális fegyvere lesz belőle.

A második meg az övére



Alien Arm Gun: A legszörnyűbb fegyver, egy Alien Hulk tetemének felrobbantása után juthatunk hozzá. Lőszer ugyanonnan.

Puskaporos hordó: Először el kell hajítani, majd a shotgunnal beledurrantani egyet. Roppant hatásos egy darab. Ha felrobbant, a fegyver helyén egy bowlinggolyó lesz választható, aminek ugyan sok hasznát még nem láttam, viszont jókat gurigáztam vele.

Az utolsó fegyver és munióciója az utó-lányoktól gyűjthető, de – Leonard szavaival élve – "Kicsit zavarban vagyok, ha erről kérdeznék. Biztos kiugranék az erkélyről, ha a haverok meglátnák, hogy ilyen viselek. Mindenesetre frankó egy darab."

JÓZANODÁS...

A játékmenet a Doomon és Duke-on edződött lelkeknek nem tartogat különösebb meglepetést, hiszen az alapfeladatok nyilvánvaló:

1. Irtsd ki az összes ellenséget.
2. Keress meg a kulcsokat.
3. Keress meg Bubbát, köllinsd fejbe, és máris mehetsz a következő pályára.

A hab a tortán természetesen a titkos helyek meglelése, valamint az, hogy a Bubbához vezető út azért nem ilyen egyszerű: szokás szerint van néhány logikai feladat is a titkos helyeket nyitó kapcsolók (mint például Lumberlandban a víz

alatti kapu nyitókája vagy a WC-fürész), illetve a továbbjutást lehetővé tevő megoldások kiakumulálásában. A játékban tulajdonképpen nincs semmi olyan újdonság, amit bárhol máshol ne láthattunk volna (ha csak az nem, hogy egy mezei P133-on meg 1024*768-ban is marha gyors), inkább a hangulat és, ami hosszú időre a monitorhoz láncolja a játékos: lehet annál tisztább, szárazabb, jobb érzés, amikor egy részeg vidéki suyerák Coccolino-falván elhatározza, hogy ámekeket fut? A hangulatot csak fokozzák a hangok, és az audióról szóló

számok, amelyek olyan mélyszántó mesterműveket tartalmaznak, mint pl. az UFOs Big Rigs, Baby's Liqueured up, Nurture My Pig, Trash Can vagy például a szellemi alapot szolgáló Gettin' Drunk. (A zenéket egyébként külön ajánlom a ZZ Top-léle Texas rockot kedvelők figyelmébe.) A pályák kialakításáról egyébként ordít, hogy alapvetően multiplayer-játékra terveztek

Első találkozásom Hobbes seriffel szomorú véget ért számonra...



őket: babazsúrokron és Mikulás-ünnepeken nyilván gyermekeknek kedvence lesz egy szerény Redneck-parti. Különösen akkor, ha felolvassuk nekik az igen stílszerű "kézikönyvet" is. Hogy azért ne legyen minden olyan tökéletes, azért említsünk meg pár apró bakit is. Ebből rögtön az első az, hogy ha a t. játékos cheat nélkül játszik, akkor nyilvánvalóan leragad már az első pályán, mert ha teszem azt útközben már elszórta az összes dinamitját, akkor kicsit nehézkes lesz továbbjutnia. Néha gond van a grafikával is: ha egy ellenfél olyan helyen hal meg, ahova a hullája nem fér el, az engine néha egészen érdekes megoldásokat alkalmaz.

A játék kötelezően beszerzendő a stílus kedvelőinek, a pihent agyúknak nemkülönben – garantálom, hogy néha azért eléggé el fogják mosolyogni magukat. A végére meg egy X-Akták utánérzetű jótanács mindenkinek, egyenesen a játék kézikönyvéből: "Tartsátok zárva a WC-fedelet, mert az idegenek már köztünk vannak!" Jiháás!

CoVBoj

redneck rampage

Kiadja: Interplay

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

P90, 16MB RAM, 2xCD, 5VGA

✓ Fergetes hangulat • gyors • hálóban kiváló • a zenék • néhány baki a grafikában • cheat nélkül könnyű elakadni

93%



eredik,
sznók!

Ezzel az utóányokkal enni sokkal kellemesebb is el lehetne tünteni az időt

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király. Szoholország urakodója. Mivel tökéletesen üres birodalmában Hőbörg rettentően unatkozott, alkotni kezdett. Először a tájat és az épületeket hozta össze, majd két társat teremtett magának. Egyik teremtménye, Kfogg, azonban –

A kalapács már megvan, de vajon hol lehet a sarló?



ahogy az a mesékben már lenni szokott – nem elégedett meg a sorsával. Ellopta a király koronáját és ezzel egész hatalmát, a másik teremtményt pedig bezárta egy eldugott szobába. A történet negyedik szereplője Willie, akinek származása ugyan teljesen homályos, de lényeg, hogy végül segítségünkre lesz a második szoba alatti WC-papír tartóban elhelyezett ötleteivel és tanácsaival.

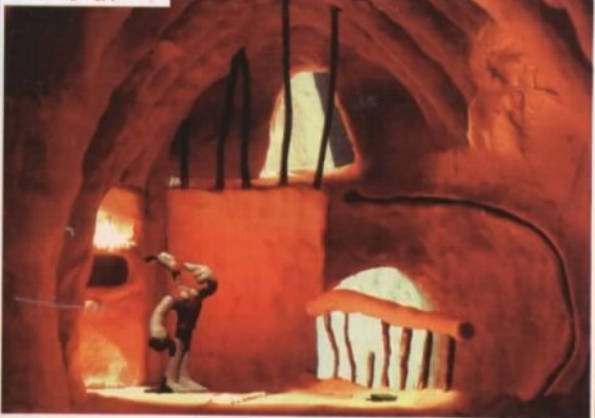
Hogy fér rá három tonna gyurma egyetlen CD-re?

kanócot (ehhez persze előbb fel kell venni azt a bizonyos gyufát). Kalandozásunk során a megoldáshoz közvetlenül szükséges dolgokon túl össze kell még szednünk 20 videokazettát, melyekből a történet előzményait tudhatjuk meg apránként. A játék legfontosabb lényege azonban a teljesen újfajta megvalósítás. A világ minden apró részlete és összes

szobában körülnézve egy bezárt ajtó, ablakot, egy bűhüm nagy kalapácsot és egy kart találunk. Húzzuk meg a kart, mire a kalapács lesújt és az ajtón egy jókora horpadás keletkezik. Ismételjük meg a dolgot még kétszer, s már szabad is az út. Az erkélyről csak a gravitáció segítségével jutunk le, s pechünkre pont egy légykapó szájába pottyanunk. Még jó, hogy a virág nem rajong a gyurmakosz-

tért, így rövid csámcsogás után kiköpi foglyát. Nyomjuk meg az ajtó melletti piros gombot. Az ütés után tápáskodjunk fel, majd nyomjuk meg ismét. Ha már elég volt a verésből, fogjuk a légykapót a negyedik gyűrű alá, majd húzzuk meg a gyűrűt. Mielőtt még kisieltnénk az ajtón, húzzuk meg az ötödik zsinórt is, amivel egy későbbiekben használandó rádiót

Hát eda meg hogy jutok be?



szereplője gyurmából van (a készítőik állítólag 3 tonna anyagot használtak fel munkájuk során), és ez az egész egy pillanatra sem áll meg. Neha a főszereplő szemével látjuk a tájat, és barangolásunk, forgásunk a képernyőn folyamatos filmként pereg, némely szobában pedig külső szemléletként irányíthatjuk Gyurmanónkat, aki megjelenésével, mozgásával és váratlan cselekedeteivel roppantul

kapcsolhatunk be.

A szobából kikocogva egy térre érünk, ahol forduljunk balra. Az épületben a bezárt ajtóat a kis képrészletek helyükre tologatásával nyithatjuk meg. A folyosón vegyük fel az üveget, a gombbal nyissuk ki a rácsot, és a pincében nyomjuk meg a gombot. Kint kapcsoljuk le a lámpát és a pincében rajzoljuk le a falon foszforreszkáló jeleket. Csukjuk vissza a rácsot



és sétáljuk el jobbra a folyosó végéig (Kegyetlen dolog, de a negyvenedik képen találunk egy nélkülözhetetlen videokazettát.)

Most menjünk vissza a térre, át a hídon és be a házba. Itt a plafonról lógó babun csőrreljük ki az összes gyurmadarabot dinamitra. Ezután távozzunk a másik ajtón. Itt a sziklafalban nyíló ajtó mögött kapcsoljuk be a kufát. Ezután menjünk a kanyon végébe és próbáljuk ki a zenedobozt. A ricsajra előugrik egy kaktuszszörny, és óriási üldözés kezdődik. A végén néhány koppanás után bejutunk a szobába. Gyűjtjük meg a kanócot és nyomjuk a babát a szörny markába. A robbanás után menjünk vissza a zenedoboz felé. Üljünk be a piros dodzsembe és nyomjuk meg a spirál közepén látható gombot.

Térjünk vissza a főtérre és menjünk a csöves házhoz. Lépjünk rá a piros gombra és igyunk a vízből. Nyomjuk meg a csengőt és hallgassuk meg az ajtó feletti sípokat. Ezután az oldalsó sípokba köpködünk annyi vizet, hogy ezek is az előbb hallott hangsort adják. A házban másszunk fel a rácsra és nyomjuk meg ezt a gombot is.

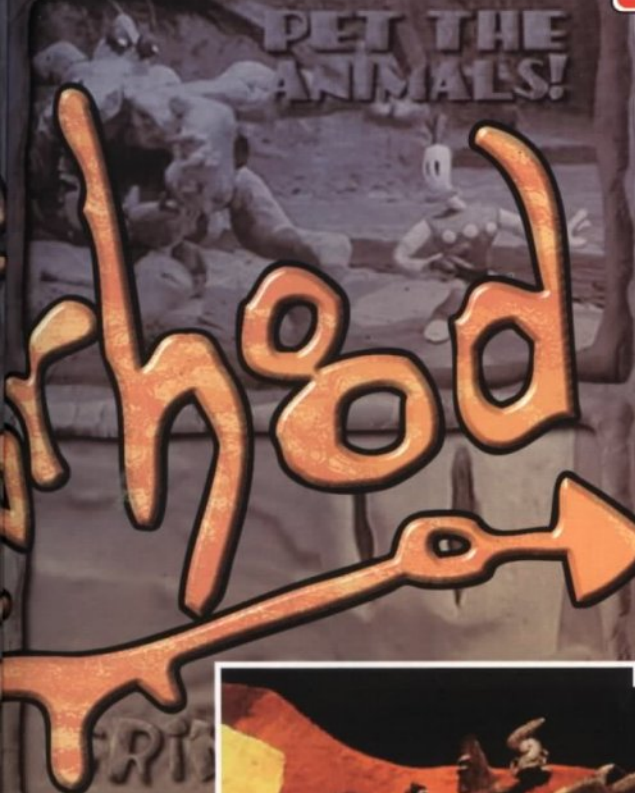
A téren másszunk be a barlangba. A három gombbal nyissuk ki az ajtóat és fussunk át a hídon. Baloldalt egy képernyőt látunk, melyen a gombot nyomogatva 12 kis ábra jelenik meg. Ezeket írjuk fel sorban, s jegyezzük meg, melyiknél hal-

lunk furcsa zajt. Üljünk be az ágyúba és a piros körrel tűt! A lövedék igen érdekes folyamatot indít el, melynek végén a völgyet kitöltő folyadék eltűnik. Menjünk be a sárga házba. Itt jobb oldalt egy csomó pecsétet kell egymásba illesztenünk, hogy a végén egy falból kinyúló kart kapjunk. Húzzuk lefelé a kart, amivel a völgy feletti hídból egy lépcsőt csinálunk. Bukdácsoljunk le a lépcsőn és menjünk el jobbra. Itt találjuk a tó lefolyóját, s három életveszélyre figyelmeztető táblán. Mentünk itt el az állást, majd próbáljuk ki a lefolyót...

Akkor most töltsük be az előbb elmentett állást és szálljunk be jobb oldalt a kocsiba. Járjuk be a labirintust, s közben két fontos dologra figyeljünk: a három kémósá meddig van megtöltve színes folyadékkal, és a hangszóróból milyen zene szól. Menjünk vissza a mederbe és keressük fel a lépcső túlfelől álló házat. Itt találjuk azt a rádiót, amit a legelején bekapcsolunk. Keressük meg a rádióon azt a dallamot, ami az előbb a hangszóróból szült, majd menjünk be a hátsó ajtón. Kapcsoljuk fel a lámpát és olvassuk el az üvegfü-

Willie elmereng a gyurmától háttávolosságán





ke oldalán a feliratot. Kapcsoljuk le a lámpát és menjünk be a fülkébe. Itt a gombot megnyomva minden kristály más szíben világít. Forgassuk úgy a kristályokat, hogy a színek a kinti feliratnak feleljenek meg (Blue, Orange, Yellow). Egy nagy villámlás és emberkénk összemegy. Most már beférünk a jobboldali lyukba, így szaladjunk fel a lépcsőn, s bújunk be az ablak melléti nyílás. A szoba jobb oldalán egy kis labort találunk, ahol a három üvegesébe kell annyi folyadékot tölteni, amennyit a hullámvasúton láttunk. Igyuk meg a kotyvalékot és visszanyerjük eredeti mére-



Dyrmalfurkig gyurmaigyvával

tünket. Keressük meg azt a szobrot, amelynek fejéből egy létra nő ki, és nyomjuk meg a mögötte látható gombot. Mászunk fel a létrán és menjünk ki az erkélyre. Ülünk be a teleport székbe, válasszuk ki az irányt (villogó gomb), és csapjunk rá a nagy piros gombra. Szálljunk

ki a székéből, menjünk el jobbra és húzzuk ki a láncot tartó szöveget a földből. A Seholország kettéválasztó lánc végre lehull, a világ pedig látványos képsorok után újra egyesül.

Mászunk vissza a teleportba és válasszuk a sárga gombot útirányul. Lépünk rá a földön lévő gombra és hagyjuk el a szobát. Menjünk át az alagúton és lépünk be a gomba alakú épületbe. Menjünk be a barna ajtón és nézzük végig, amint emberkénk belepottyan egy üregbe (ebben még egy kedves, kalapácsos egér is a segítségére lesz). Lent jegyezzük fel a falon villogó jeleket, majd a teleportban válasszuk megint a sárga gombot.

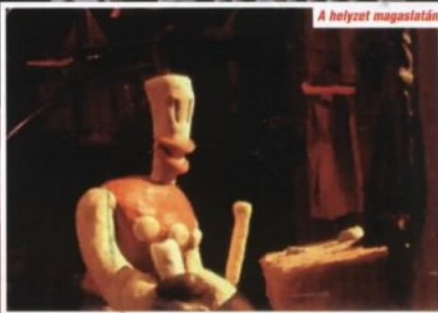
A sokott úton menjünk át az alagúton, be a lila ajtón. A padlón lévő gombbal kapcsoljuk be a vákuumot és tüntessük el vele az egereket. Jobbra a szobában egy durva memória-játékot kell megoldanunk.

Érdemes a tábla tartalmát leír-nunk, mert csak akkor leszünk készen, ha az összes párt egymás után ki tudjuk jelölni. A végén számoljuk össze, melyik rajz hányszor szerepel a táblán. Menjünk el balra, ahol a folyosón újabb rejtély vár ránk. Egy labirintusban kell az egeret a sajtig irányítanunk. Ebben leginkább az egér szimata

lesz segítségünk, így érdemes figyelni, mikor milyen irányba fordul. A következő szobában toljuk a vetítőt az elemre, és nézzük meg a képet. Ezután a gépet toljuk el egészen az előbb használt vákuumig és egy gombnyomással ezt is tüntessük el. Hagyjuk el a házat és keressük meg az alagút mellett a képernyőt. Itt sorban állítsuk be a tő mellett feljegyzett 11 ábrát és utolsóknak (az ott hanggal kiemelt helyére) válasszuk azt, amelyiknél itt halljuk a jelet. Végül menjünk vissza a teleporthoz és jöhet a kék gomb.

Menjünk végig az alagúton. A gépnél a kockákra állítsuk be, melyik rajz hányszor szerepel a memória-játék tábláján. Ezután kapcsoljuk be a gépet. A zöld gombbal teleportáljunk vissza a rádiós házba, a kötélen ereszkedjünk le a földszintre és jussunk vissza egészen a tő partjára, az ágyúig. Az irányzékon állítsuk be a falakra leírt hat jelet, forgassuk a löveget jobbra és fölfelé, és lövjük fejen a robotot. A már ismert úton menjünk vissza a robothoz és hozzuk helyre a gép felkében előforduló sérüléseket. Ezután egy animáció jön, melyben a már pozitív hős robot segítségével kiszabadítjuk Willie-t és legyőzzük Klogg szörnyetegét.

A helyzet magasztalás



A kastélyban menjünk ki az erkélyre és vegyük fel a tűt. Szálljunk be a liftbe és menjünk fel az emeletre. Mostanra meg kellett találnunk mind a húsz kazettát, így tegyük őket be a videóba, és nézzük végig a történet kezdetét. Most végre minden kitisztult és még egy kulesot is kapunk ajándékba. Nézzük ki az ablakon és szűrjük ki a lufit a tüvel. Szaladjunk le az erkélyre és vegyük fel a második kulesot. Menjünk ismét az emeletre és ülünk be a teleport székbe. A zöld gombbal visszajutunk a rádióhoz, ahonnan vissza kell kecmeregnünk egészen a piros kocsig. Utazunk el ezzel jobbra, az út végéig, ahol megtaláljuk a harmadik kulcsot.

A rádióban keresztül jussunk vissza a kastélyba (lila teleport) és menjünk be a földszintre a szobába. Itt találjuk a már használt vákuum kimenetét, alatta pedig a vetítőt. A vetítőt toljuk a helyére és kapcsoljuk be. A falon ekkor egy képlet jelenik meg, az egyik oldalon három kulccsal, a másikon három számmal. Menjünk a kék táblához és a kulcsokat tegyük az egyenlet által meghatározott helyre. Menjünk be az ajtón, ahol egy ismerős, de mégis új szobában találjuk magunkat. A szoba túlsó végétől ugyanis egy árok és egy rács választ el bennünket. Itt rá kell jönnünk, hogy a madzagok húzogatása nem vezet eredményre, így más megoldás kell. Toljuk a légykapót az utolsó gyűrű alá, ugorjunk fel a gyűrűre, majd pottyanjunk bele. A virág még mindig inkább húst fogyasztana, így minden akadályon átröpítő köpéssel segít emberkénk. A trónterembe jutunk, ahol a koronája nélküli tehetetlen uralkodó csendben szunyál trónusán. Klogg kezünkbe adja a koronát és rajtnak mülk, megtartjuk vagy visszaadjuk tulajdonosának. Az animáció miatt mindkét utat érdemes kipróbálni.

P.K.



A gyumarobotnak lelkiállaga van

the neverhood Kiadja: Microsoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P75, 8MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Fantasztikus animáció és hangok • kezelhetőség • új ötlet
X néhány feladat idegesítő

81%

Talán vannak köztünk olyanok, akik már napokat töltöttek a program első részének megjelésével, azaz Dr. Funrock birodalmának és a gonosz doktor úr kipurcántásának nehéz feladatával. Az Aldine programozói most újabb kalandok és feladatok elé állítanak bennünket és hősínket, Twinsent.

A változás igazán csak pozitívnak nevezhető, a grafika még szebb és kidolgozottabb, egy kicsit intelligensebb lett Twinsen mozgása (pl. nem rohan orral a falba) és néhány igen hasznos kezelőgomb is bekerült a már megszokottak mellé. A mozgás a nyilakkal történik, a jobbra/balra nyilakkal forgolódhatunk, a felfelé nyilakkal léphetünk előre illetve vissza: Ha a nyilakat az X-szel együtt használjuk az némiképp módosul, például agresszív viselkedésnél jobbra/balra vetünk illetve szökdecselelünk. Twinsen négy különböző viselkedési módot vehet fel. Ez lehet normális, sportos, agresszív vagy diszkrét jellegű. Ennek megfelelően változik a mozgása és az akció (szököz gomb). Normális hangulatban (F5) sétál, akciókért a helyzettől függően keresgélt, kapcsolókat állít vagy beszélget, sportosban (F6) fut és ugrál, agresszívban (F7) verekszik, diszkrétben (F8) lopakodik és legugrog (repdők). Igen hasznos gomb a magyar billentyűzet az Y, melyet – függetlenül az aktuális viselkedésünktől – mindig a normál akciót (beszélget/keresés/hapcsolgatás) véghezjuttatja el. A viselkedés-

tesukkák), hiszen anyagi helyzetünket, életerőnket és mágius erőnket tüninyalhatjuk fel a kipotyogó érmékkel, szivekkel és kis kék üvegekkel. Ha valamelyik tárgy elpattog előlünk az annak a következménye, hogy csurig vagyunk vele.

A zárt ajtó melletti szekrényke tetején lévő vázából vegyük ki a pinckucsuot és menjünk le. A hordó tetején található sárga labdacseről kiderül, ez a mi mágius labdánk. A pince végében a könyvespolcra vegyük fel a holotérképet. Hátrébb egy cétlábalt találunk, a közelében lévő asztalra pedig néhány dobnyilat. Ezekkel gyakorolozhatunk is (bal Shift, nyilakkal rállni a dobnyilakra, Enter, Altal dobálózás). Ha ezt Dr. Funrock szobrán tesszük, a találatok életerővel díjazódnak: Ha ezt meguntuk, szedjük össze a dobnyilakat és irány a kuckó többi része.

A könyvtárban egy plakátról értesülünk, hogy nemzeti hősként műzeumat nyitottak szerény személyünkkel. Sencselősekre érkezők rajzosa. Ősi varázskönyvünk és Sencselősestennő talizmánja is a gyűjteményben szerepel. Ez gond, mivel a köpönyeg és talizmán nélküli nem rendelkezünk varázserővel. Miután kinézeltük magunkat, rendezzünk a szabad levegőre.

A városka többi lakója kissé lehangotlan konstatalja, hogy az idő az évszakhoz lépést rossz. Nagyon rossz. Vegyük elő a holotérképet (H), ami Twinsun bolygót mutatja

veteljük tőle vissza az esernyőt. Némi bohóckodás után vissza is adja (ne verjük meg nagyon).

Most keressük meg a mamit és adjuk át neki jogos tulajdonát. Most már elmondja, hogy ismer egy gyűgyfőt – Ker-aooc-ot – a Sivataq-szigeten, aki biztosan tud nekünk segíteni. A holotérképen látható, hogy ez bizony egy kicsit távol esik jelenlegi pozícióinktól. Jobb megfigyelők észrevehetik azt is, hogy a távolság nagy részét tenger alkotja. Ha ehhez azt is hozzátesszük, hogy Twinsen nem tud úszni – sőt, azó szerint halálra rémül, ha vízbe kénytelen sorkülni – akkor már csak egy megoldás lehet: irány a dők! (Közben megint végigpésmálhatjuk a szemetéseket és virágdíszeket, ezek tartalma ugyanis rendszeresen regenerálódik).

A móló végén lévő házban Paul úr, a kompos azon szomorkodik, hogy az életerő miatt nem tud behajózni a kikötőtől és nem érti miért nem tesz ez ellen semmit az időjárásvarázsló. Búvárujuk újra a holotérképet, ahol most megjelenik az időjárásvarázsló sátrának helye. Induljunk el hozzá egy baráti csevegésre, de előbb beszéljünk a horgászsal, aki megemlíti, hogy állítólag a meredély szikla-barlangjaiban egy szörny él, és jobban tesszük, ha mágius labdacserüket kéznél tartjuk. Ez nálunk van, viszont nincs benne varázserő, ami nem árt egy ilyen mágius bolygó esetében.

az eljárást ismételjük meg a kék kar meghúzásától. Az új köntösbe bújt Twinsen immár adaptív varázslóként is üzemképes, ami egyrészt azt jelenti, hogy fel tudjuk venni a kék edényekkel, ha mágius erőnk fogytán van, másrészt ettől fogva hasznos tárgyá változok mágius labdacserünk. Felhasználásáról ejtenénk néhány szót.

Alapvető alkalmazása, hogy a nekünk nem tetsző üzemképhez hozzájáruljunk. Ezenkívül a számunkra nem elérhető kapcsolatokat megcélzó átkapcsolja azokat, kulcsok esetében elvegye azok begyűjtését. A funkcióit kortartozza a hatótávolsága. Nem árt megjegyezni, hogy a viselkedésmódtól függően dobjuk el. Például, ha diszkrét vagyunk szép magas lóban hajóllunk. Ezt a képzett stratégia a későbbiekben igen eredményesen használhatjuk az ellenség sorainak riktálására.

Folytassuk utunkat az időjárásvarázsló sátrához.

LITTLE BIG



A nap kisültt és már nem az eső esik az égből, hanem ufók

és a nyilakkal megnevezhetjük minden oldalról. Egyelőre csak kevés információval szolgál, ezért nyomjuk meg a szököz. A megjelenő szigetérképen látható Twinsen és egy útcélt jelölő felüle mutató nyíl, amely most a gyógy-szertára mutat. Így könnyen megtalálhatjuk. Az épület sarkán egy kölyök a csodász főrtyált gyakorolja rajtuk. Ha megengjük, nyugodtan billentsük fenékn.

A gyógyszertárban szokásos módon nyugdíjas roham van. Beszéljünk a patikusnóval, aki nagyon sajnálja, de még a halomából sem ismer olyan gyógyszert, ami egy repülő dinó gyógyításhoz szolgálna. Az öreg mami erre közbevetőleg, hogy ő tudna segíteni nekünk, de ebben a pillanatban egy tolvaj ellopja az esernyőjét. A patika előtt

Vegyük utunkat a múzeum irányába (emlékszünk ugyebár az otthoni feliratra), amit a patika közelében találunk. Vegyünk jegyet a recepcióstól és menjünk be. Közüljük Blog kisasszonnyal, hogy szeretnénk a gyűjteményből kölcsönvenni köpönyegünket és talizmánunkat. Ő mindbe beleszól, de van egy kis probléma: a fenti ajtó beragadt és abban a szobában található a biztonsági kapszula kapcsolója is. Távozzunk a bejáraton és menjünk fel az épületből jobbra található rámpán. Sétáljunk a múzeum épületének felső részé felé és keressük meg a nyitott ablakot. Ha bejuttatunk az irányítószobába, először nyomjuk meg a piros gombot, aztán húzzuk meg a kék kart. Ezek után mi is húzzunk futólépésben az épp most kinyitott ajtón keresztül a múzeum kiállítóterembe, vegyük fel a köpönyegünket és a talizmánt. Ha lassúak lettünk volna,

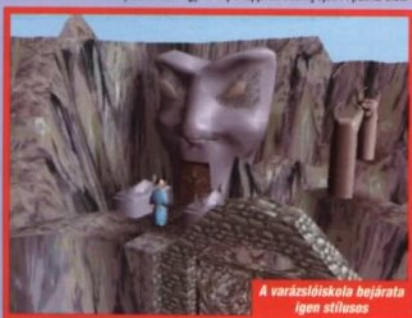
(Az így melletti kapcsolót NE piszkáljuk és NE bújunk be a kinyitó csatornára, mert elég macerás ugyanis visszajutni.) Kérdezzük meg tőle, vajon miért ilyen pocskék az idő? Nagy vonalakban arra hivatkozik, hogy a varázslóhoz legmegfelelőbb hely – a világitótorony – zárva van, és nem találja a toronyort. Induljunk hát a keresésére. Bárkivel találkozzunk, érdeklődjünk nála nem látta-e az őrt (akár a legelsőző tehettől is megkérdezhettük)?

A tehénnek nagy szerepe van a játékban, ugyanis bárra tőle egyenesen haladva – a holotérképen kb. a sziget felső részének közepé – jutunk a meredély széléhez. Itt váltsunk sportosra és lehetőleg nem halálgórást bemutatva, ugorjunk le a jobb oldali sziklapárkányra. Ha ezen végig-sétálunk, egy sziklabarlangba jutunk. Itt kö-

formát válthatjuk a Ctrl megnyomása után a nyilakkal is, de ez kissé nehézkes. Ajánlatos a mentetést sűrűn használni (F2 vagy S), mivel az LBA1-el szemben – ahol a mentés egy játékszakra vonatkozott – itt az épp aktuális állás kerül elmentésre és vissza-töltésre. A további billentyűfunkciókat az F1 gombbal megnevezhetjük, illetve akár át is definiálhatjuk őket.

A bonyodalmak most is a Twinsun bolygón, azaz a Citadél szigetén kasszódnak. Hősnünk éppen a barátjával Zoével beszélget, aki közli vele, hogy repülő dinók (Dino-Fly) igen betag egy rosszul sikerült tandóls következményként. Jó lenne, ha elszadlanánk a városka központi gyógyszertárába némi gyógy-ért.

Mielőtt elrohannánk a gyógyszertárra, nézzünk körül a kuckóknak, mert nem ártana egy kis készpénz. Álljunk az ágy előtt komódié és nyomjuk meg a szököz gombot (normál viselkedés), majd a kipotyogó tárgyon gyalogoljunk keresztül. Ajánlott mindent átkutatni ezzel a módszerrel (komódok, vázák, kartondobozok, virágládák, zseme-



A varázslóiskola bejárata igen stílusos

még egyszer faggassuk ki, erre közli, hogy esernyő nélkül nem élet az élet és még valami olyasmit, hogy a rohangálás nem mindig célravezető, legfeljebb akkor ha jól el akarunk fáradni.

Nézzünk körül (Enter) és mit ad isten: az egyik lámpa alatt ott álldogál a gaz tolvaj. Kapjuk le!

Ha a fél várost végigrohagasszunk a nyomában, akkor váltsunk át lopakodó üzemmódra és lopozzunk a közelébe. Arra a kérdésre, hogy miért vagyunk a nyomában, kö-

Sportterem a főtéren



Majdnem egy évvel a Resident Evil megjelensége után várható volt, hogy a sikert megfogalva más cég is megpróbálkozik valami hasonló kalandjátékkal. Bár nem tudom, hogy a RE mennyire hatott az Overblood készítőire, a horrorisztikus alaptörténet tekintetében kísérteties a hasonlóság. Most azonban lassuk inkább az eltéréseket. A szereplők kidolgozása kétségtelenül szebb volt a RE-ben, de persze könnyű sok poligont használni, ha egyszer a hátterek biltapések. Ezzel szemben az Overblood teljes 3D-ben ját-

nagyon rövid lesz, ugyanis nincs semmiféle előzmény. Hősünk mely hibernációból ébred, azt sem tudja hol van, és fogalma sincs, hogy ki is ő valójában. Nincsenek emlékei, csak egy dolgot érez: iszonyúan fázik. Ez nem is csoda, hiszen egy kriogén kamrában pihent, és a terem hőmérséklete még mindig minuszban van. Először tehát be kell indítanunk a segédgenerátort, aminek a kapcsolóját a Warning tábla alatt, leguggolva találhatjuk meg. Ha ez megvan, kienged az egyik befagyott ajtó, amit nyissunk ki. A szomszédos szobában a ládát kinyitva találhatunk ruhát, valamint egy chipet. A másik ládát se felejtjük el átkutatni, ugyanis abban van a diktafonunk, ami a továbbiakban az állásmentés/töltésre fog szolgálni. A chipet nyomban szereljük be a sarokban lévő robotba, és máris egy barátal gazdagodtunk. Hősünk a kis csipogó szerkentyűt elnevezi Piponak, és ettől kezdve az ő irányítását is átvehetjük. Menjünk vissza az előző terembe, ahol Pipoval vegyük kezelésbe a számítót. Mindamellett, hogy sikerül kinyitni a többi ajtót, emberünk megtudja

nyitását is átvehetjük. Menjünk vissza az előző terembe, ahol Pipoval vegyük kezelésbe a számítót. Mindamellett, hogy sikerül kinyitni a többi ajtót, emberünk megtudja

nyitását is átvehetjük. Menjünk vissza az előző terembe, ahol Pipoval vegyük kezelésbe a számítót. Mindamellett, hogy sikerül kinyitni a többi ajtót, emberünk megtudja

rögtön forduljunk balra. A folyosó végén két irány választható. Az egyik folyosón beszakadt a talaj, a másik irány pedig egy ajtóhoz vezet, ami mögött egy lebegő szobrot találunk. Mielőtt lehajolnánk a szerkezetért, ami a levegőben tartja szobrot, ne felejtjük el elelőzni a mualkotást. A berendezéssel immár átgorhajthatjuk az imént látott szakadékot, s egy irányító terembe jutunk. Itt a computerből kideríthetjük, merre van a fűtőgenerátor kapcsolója, amit visszakapcsolva talán működni fog a lift. Egy másik pultnál a világítás, az ajtók, és a légkondicionálás kapcsolói láthatók, melyek közül minden energiát az ajtók nyitására kell irányítanunk. (1. majd 3. kapcsoló.)

Most menjünk vissza a lifthez, és ott a még felderítetlen harmadik irányba menjünk, a villogó folyosóra. Ez egy nagy terembe vezet, ahol le van szakadva az egyik ajtó. Ugorjunk át az antigravitációs készülékkel. Nemsokára egy ajtóhoz érkezünk, ami nem akar kinyitni, ezért ismét a lebegő szerkezetet használjuk. Próbáljunk átbujni a félig nyitott ajtó alatt, ám a gépből pont ekkor fogy ki az energia. Mielőtt hősünket agyonnyomná az ajtó, siessünk Pipoval az ajtó föloldal kapcsolójához, és húzzuk le az első és a harmadik kart. A következő teremben újabb veszély leselkedik: amikor

kapcsolót találunk, amit csak Pipoval tudunk működtetni. Ha ezt megtettük, az ezüst kód-kártyát használva ki tudjuk nyitni a kapcsoló melletti szerkényt. A szerkénytől egy lézer kék kerül elő, amivel menjünk vissza a rács-höz, és vágjuk ki. Menjünk be az aknába Pipoval, és kapcsoljuk vissza a relét. Most már működik a lift.

Amint a lifthez érünk, Raz a kezére pillantva szörnyű dolgot vesz észre: ő is megfertőződött, és már csak idő kérdése, hogy a lift utasához váljon hasonlatossá. A következő szint rögtön egy trükkös ajtóval kezd: a folyosó elején van a kapcsolója, amit Pipoval tartunk nyomva. Miután Raz átment az ajtón, gyorsan siessünk utána Pipoval is, ő még pont átfér, mielőtt az ajtó lecsukódna. Ekkor az egyik keresztfolyosón egy árny suhan el. Menjünk utána. A következő teremben egy újabb hullát találunk, s mialatt hősünk épp azon elmélkedik, hogy vajon mi a fene folyik itt, egy női sikoly hallatszik a kö-

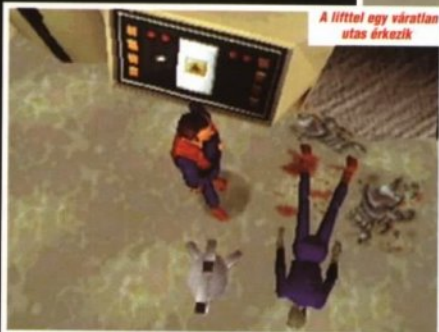
Emberünk egy ismeretlen helyen üdöd...



szódik, így a szokásos "követítő" kamerákon kívül van például egy követő nézet a la Fade to Black, és irányíthatjuk a hőseinket a saját szemszögükből is. A RE-ben elsősorban az akció dominált, tehát fröcsögött a vér, az DB vizont inkább egy kalandjáték: a történetet valamilyen bonyolultabb, és nincs minden sarokban egy zombi – ami szerintem nem is baj. Kalandjátéknak tehát az Overblood egy főnyeremény. Életszerű gesztusok és párbeszéd, filmszerű bevágások, mozgó kameránézetek, sejtelseszenék – hogy a tökéletes rendezésnek csak a legfontosabb kellekeit említsem. Bár még sokáig tudnám hasonlóképp méltatni a játékot, a helyhiány miatt inkább fussuk át gyorsan az irányítást, s aztán vágjunk a közepébe.

A négyzet jelenti az ugrást, az X a cselekvést, a háromszög a leguggolást, a körrel pedig futni tudunk, illetve a tárgyakat tologathatjuk. A tárgyainkat a Selecttel hívhatjuk be, a Start pedig szokásosan a pauszálást jelenti. A felső gombok közül az L1-gyel lehet nézetet váltani, az L2-vel belső nézet esetén fel-le mozgathatjuk a fejünket, az R1 a szereplők közötti váltást, illetve a fegyverrel való célzást jelenti, s végül az R2-vel az ökölharc és a fegyver közül választhatunk. A töltény-tárat, illetve gyógyító sprayk helyeit a leírásban nem fogom megemlíteni, tehát ha nincs is külön említés, azért mindenhol nézzünk körül.

Az előzmények ismeretese ezúttal

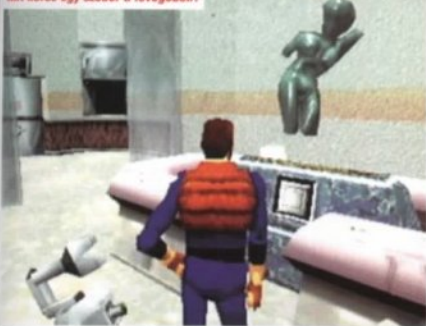


épp átkelünk egy keskeny pallón, egy föld-rengés rázza meg a komplexumot. A leomló pallóról gyorsan fussunk le. Ugorjunk le a csőre, ami egyenesen a generátorhoz vezet. Ugráljunk át, kapaszkodjunk fel a generátor kapcsolójához, majd indítsuk el. A lift továbbra sem működik, mert egy relé kioldott. Az időközben elfordult generátoron ugráljunk át a másik folyosóra, ahol egy rácsot találunk. Hamarosan visszajutunk az elágazó folyosóra. Menjünk be az utolsó ajtón, amit még nem nyitottunk ki. Ez egy raktárba vezet. Tologassuk úgy a ládákat, hogy eljussunk a terem másik felére. Itt egy

zöld zombi igyekszik megakadályozni. A cselekvés során a szörny alaposan helybenhagyja Pipot, de végül Raz győzedelmeskedik a lézer kessel. Szegény Pipóból csak a chip marad épen. A továbbvezető ajtó zárva van, ezért kerülnünk kell egyet: a liftnél a másik irányba forduljunk. A raktárban kapaszkodjunk fel a szellőzőhöz, és másszunk be a csatornába. Némi kúszás után egy terembe lyukadunk ki, ahol egy zombi próbál végezni egy növel. Öklözzük meg a zombi arcát, majd menjünk oda az alélt nőhöz, és segítsük fel. A neve Milly, és amint állítja, ő sem emlékszik semmire. Raz elmondja neki, hogy jómaga is megfertőződött, és megígérteti vele, hogy amint elkezd átváltozni, mindenképp



Mit keres egy szobor a levegőben?



tartsa magát távol tőle. A nő ekkor elejt egy "ARNA Virus" feliratú kapszulát, amiről azt állítja, hogy csak nemrég találta. A szekrényeken és az asztalon kutatva találhatunk még egy kulcsot és egy törött termosztátot. Menjünk vissza a raktárba, és ott a kulccsal nyissuk ki a sarokban levő ládát. Vegyük ki belőle a nitroglicerint. Ilyen veszélyes anyaggal persze nem használhatjuk a raktár rázkódó lifttjét. Nézzünk be az egyik lepel alá, ahonnan egy olajoskanna kerül elő. A kapcsolóval vigyük fel a liftet, és olajozzuk meg alulról. Menjünk tovább a még felderítetlen ajtón, ami egy metró alagútba vezet. Ott menjünk a töredezett falhoz, és robbantassuk ki a nitroglicerinnel. Először a hibás termosztátot rakjuk a repedéshez időzítőnek, majd erre helyezzük a robbanóanyagot. Ha megvan, gyorsan meneküljünk fedezékbe. A kirobbantott lyukon átjuthatunk a másik pá-

lyához, ahol ha megpróbálunk a sínen továbbmenni, hirtelen beindul az itt állomásozó szerelvény. Mivel mágneses mezőn futó vasútról van szó, gyorsan vágjuk magunkat hasra (ugrás), így az elsuhan felettünk. A vonat megáll a pálya másik végén, és kinyílik az ajtaja. Belsejében egy fali-szekrényben egy pisztoly és egy piros kulcskártya található. Továbbhaladva egy

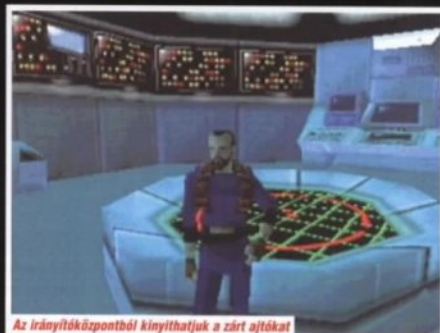
nagy terembe jutunk, benne a szellőzőcsatornákat vezérlő computerrel és egy zárt ajtóval. Nyissuk ki az ajtót az új kulcskártyával. Egy újabb elágazáshoz érkezünk, ahol csak a bal oldali ajtó nyílik. Az üvegfallal elválasztott fertőtlenítő helységből a computer addig nem enged minket tovább, amíg hőseink nem sterilizálják magukat. Valahogy be kéne indítani a rendszert. Raz elindul utat keresni az üvegfal túoldalára (a kezelőpult-hoz), tehát hőseink elválnak. A pisztoly Millynél marad. Menjünk vissza a szellőzők vezérlőpultjához, és ott másszunk fel a csatornába. Ahogy megpróbáljuk a zárt csatornázsilipeket kilökní, egyszer csak mindenfélő lezáródik a csatorna és beszorulunk. Menjünk Raz után Millyvel, és működéssük a szellőzés vezérlőpultját, ugyanis a lány – igencsak gyanús módon – ismeri a belépési kódot. Nyissuk ki vele a Raz előtti kapukat.

Először a keleti oldalon, egy vízszintes szellőzőcsatornát kell keresnünk, ahol iszonyú erős szél próbál elfújni minket. Türelmesen menjünk a széllel szemben gyalogolva, és ne próbáljunk meg ugrani. A hatalmas ventilátor előtt egy kapcsolót láthatunk, nyilván ezzel lehet kikapcsolni. Végre abbamarad a szél, és visszamászhatunk. Most a nyugati oldalon, egy függőleges csatornához kell eljutnunk, ahol most már átmehetünk.

Átjutunk a sterilizáló túoldalára, s a szűrke szerkezettel analizálhatjuk a vírust. Mint kiderül, egy mesterséges vírusról van szó, és a fertőzöttek esélye egyenlő a nullával. Ez egy kissé lehangolja Razt. Ha magát már nem tudja, legalább megpróbálja megmenteni Millyt, és elindítja a fertőtlenítő programot. Időközben azonban a sterilizálóban megjelenik egy zombi is, egy nő meg persze honnan tudná, hogy egy pisztolyt a használat előtt ki kell biztosítani... Át-törve az üveget, ismét Raznak kell segítenie. Emberünket hamar ki-ütik, de mintha egy pillanatra a zombin felülkerekedne a valaha létezett emberi mivolta, és hagyja hőseinket elmenekülni. Raz a zombitól kapott ponttól még egy ideig eszméletlen. Látásmában Milly hangját hallja, amint valakivel vitatkozik, hogy szabad-e gyilkos vírusokat kifejlesztetni.

Egy zárt botanikus kertben eszmélünk. A falon találhatóunk egy kapcsolót, ezt megnyomva leereszthetjük közepén a kútból a vizet. Másszunk le a kútbá. Az utunkat álló rács alatt a szennyvízbe leguggolva jutunk át. Hamarosan egy zárt zsiliphez érkezünk, amit a közelében lévő kerékkal nyithatunk fel, de előtte meg kell olajoznunk a kannákkal. Folytatva utunkat, egy helyen furcsa zajra lehetünk figyelmesek. Gondolkodásra nincs idő, egy hatalmas árhuillám érkezik, ami elől gyorsan fel kell kapaszkodnunk a fölöttünk lévő nyílásba. A folyosón megint egy zombival kell megverekednünk, majd egy újabb lifthez érkezünk. Nyomjuk meg a hívó gombot.

Beszállva a lifthe Razon kezd elhatalmasodni a vírus hatása, ráadásul egy újabb zombi is érkezik. A zombit végül bezárjuk a lifthe, és úgy tűnik, Raz egyelőre még ellenáll a be-



Az irányítóközpontból kinyithatjuk a zárt ajtókat

OVERBLOOD

AVAGY MILYEN ÉRZÉS KISÉRLETI MALAGNAK LENNI?



tegségnek. Ekkor "beleshetünk" Milly gondolatába, aki – ahogy azt már apró elszólásaiból eddig is sejtettük – többet tud annál, mint amennyit színlel. Most épp azon elmélkedik, hogy Raz az első egyed, akinél nem következett be az azonnali átváltozás. Azt is megleshetjük, hogy a lány végül inkább az újabbra hallgat, és a kísérlet folytatása helyett Raz megmentése mellett dönt. Ekkor ismerkedhetünk meg egy újabb szereplővel: egy alak a bázis kameráin keresztül leskelődik. Valószínűleg ő az utolsó túlélő, ugyanis csak a computerrel beszélget, épp arról, hogy Millyt meg akarja menteni, Razzal pedig végezni kíván.



Íme egy zombi Raz szemszögéből

Hőseinknek most egy energiarács jelenti a következő problémát. Ússuk be a papírunkról az első kódot. Nem sokáig jutunk: egy újabb leszakadt átjáróhoz érkezünk, amit csak Raz tud átugrani, ő is épp hogy csak meg tud kapaszkodni. Az újabb beomlott folyosón küzdünk meg a zombival, majd menjünk be 2-es számú ajtón. Ott egy computert találunk, amelyből Raz pontosan megtudja a titkos projekt célját: gondolatoktól mentes, tökéletes katonákat akarunk létrehozni. A szöveg írója tiltakozását fejezi ki, az aláírás pedig nem más, mint Milly Ázray! Vegyük fel a rudakat a földről, a szekrény fiókjából pedig az elektromos sokkolót. Az 5-ös ajtó mögött egy szellőzőaknára leülünk (vigyék el a fedőrácsát), a 6-os szobában pedig egy tölténytárat húzhatunk elő a párna alól. Menjünk vissza a szakadékhoz, ahol a rudakból és a rácsból készítsünk hidat. Miután Milly is átkelt, Raz felelősségre vonja, de a lány azt állítja, hogy nem emlékszik a jelentésre.



A generátor kapcsolójához úgy kell felkapaszkodnunk

Másszunk le a nyitott aknába, amin keresztül eljuthatunk a zárt ajtók mögé. A szobában lévő szobában egy dobozra figyelhetünk fel az asztalon, amit a sokkolóval nyissunk ki. A dobozból egy lángvágó kerül elő. Továbbhaladva az aknában, fent az egyik szobában egy újabb computerre akadunk, ami ugyan hibás, de egy discet azért kivehetünk belőle. Menjünk vissza az energiarácsos folyosóra, és ott álljunk arra a szakaszra, ahol vízcsobogást hallhatunk. Guggoljunk le, vágjuk ki a talajt a lángvágóval, és másszunk le a barlangba. Valaki a rácson beejthette a kódkártyáját, amit végül magunkhoz, majd másszunk vissza. Midőn át akarunk menni a folyosó túlsó végébe, Razon elkezdődik az átalakulás, és persze azonnal rátámad Millyre. Szerecsére azonban a lány a kártyával ki tudja nyitni a labort, ahol végül a sokkolóval ártalmatlanítja, majd fertőtleníti hősünk.

Eközben láthatjuk a leskelődő alakot, amit értesül a computertől, hogy Razon pont az az átalakulás ment végbe, amit a katonaság megrendelt. Valami miatt azonban továbbra is ki akarja őt nyírni. Menjünk át a labor másik felébe, ahol az egyik asztalon egy csillagkulcsot találhatunk. Ezzel menjünk vissza az aknába, és csavarozzuk le vele azt a

rácsot, ami mögött némi világosság szűrődik be. Töltőt, a mélyégs felett átgyalogolhatunk a szomszédos szobába, ahol menjünk tovább a balra nyíló ajtón. Egy újabb ajtót fedezhetünk fel, ami előtt egy mély lyuk tárog. Töljük a lyukba a szekrényt, s máris elérjük az ajtót.

Egy computer terembe érkezünk, ahol most lejátszatjuk a discet. Érdekes dolgokra derül fény: Raz és az összes fertőzött zombi egy váratlan földrengés következtében éledt fel. A komplexum vezetői mellett döntöttek, de a már látott alak megvétőzte a döntésüket. A fickó Millyt akarja megmenteni, akit – mint kiderül – a pasas időközben meghalt feleségéről klónoztak. Milly

Néhány alien is van a raktáron



ezután elmondja, hogy ezért volt olyan titkos az: emlékei valójában nem a sajátjai. Már csak az nem világos, hogy hősünk kicsoda. Épp amikor megkapnánk a választ, a sötét alak élőben jelentkezik be a monitoron, s megpróbálja rábeszélni a lányt, hogy tartson vele, mivel a kutató központ nemsokára megsemmisül. Milly azonban – a fickó nem kis bosszúságára – inkább hősünket választja. Menjünk vissza a beomlott folyosó legvégébe, ahol már nyitva van az ajtó.

Egy barlangba fogunk kilyukadni, ahol egy furcsa járgány parkol. Elindítani nem tudjuk, mert lemerült az akkumulátora, szóval vegyük is ki. Nyissunk be a közeli hangárba, és miután agyonvertük a zombit, vegyük ki a jobb oldali járműből az ak-

A töltényeket a legvégű összecsapásra spóroljuk



szomszédos szobába, ahol menjünk tovább a balra nyíló ajtón.

szit. Ezt szereljük be a kint lévőbe, és máris indulhatunk. Akció rész következik: át kell ugratnunk a cseppköveket. Végül ez az akku is lemerül, ezért hőseink csak a komplexum egy másik földalatti parkolójáig jutnak.

A feléledő zombi elragadja Millyt



Egy újabb zombi szétverése után egy lifthez érkezünk, de amikor lehívjuk, a zombi újraéled, és elkapja Millyt. Amikor Raz segítene neki, valaki leüti őt... Raz ébredése után liftezzünk fel, majd egy folyótóban csak egyenesen menjünk. Egy idő után két piros robot fogja az utunkat állni, akik valamilyen azonosítást kérnek. Menjünk vissza a közeli aj-

tóhoz, ami mögött megtaláljuk a sötét alak vitapartnereit –holtan. Az egyik hullától egy ID kártyát vehetünk el, a másiktól meg némi löszert, az asztal alól pedig egy gyógyító sprayt kerül elő. Az ID kártya használata valószínűleg egyértelmű: azonosítsuk vele magunkat a robotoknál.

Végül megtaláljuk az alélt Millyt, aki persze nincs egyedül. A sötétben bújkáló pasas végre felfedi a kilétét: a neve Raz Karcy. Állítása szerint hiénák csak egy másolat, amit egyetlen hajszálból klónoztak. Mivel már csak tíz perc van az önmegsemmisítésig, itt az ideje, hogy végezzon az utolsó életben maradt klónonnal – ezek pedig mi volnánk. Időközben azonban magához tér Milly, s mikor egy utórenegs következtében Raz elejti a pisztolyt, a lány ragadja meg a fegyvert. A garficzki elég rosszul tűri a vereséget: ugyanaz az átalakulás meg végbe rajta, mint korábban rajtunk. Na most akkor tulajdonképpen melyikünk a valódi Raz?

A rácsot a kézreessel vághatjuk át



Ennek eldöntésére per pillanat nincs idő: a visszaszámoló már elindult, ráadásul még itt van ez a veszedelmes szűrő is. Most már nyugodtan vegyük elő a pisztolyt, és ne sajnáljuk tőle a golyókat (ha szükséges lenne, gyógyítsuk magunkat sprayvel).

Hiába végzünk vele, továbbmenni nem tudunk, mert a computer megzavarodik, és már nem tudja, hogy kinek engedelmeskedjen. Hívjuk segítségül Pipot és csatlakoztassuk a memóriáját a rendszerhez. Kis barátunk még egyszer utóljára segít, és kinyitja előtünk az utat. A szörny azonban újraéled, és felkapaszkodik a liftnaknán. Raz néhány lövéssel a mélybe taszítja, de amikor be akarunk szállni a repülőbe, ismét meg kell küzdenünk vele. Minden hiába: újra feléled. Mit lehet tenni? Hőseinknek eszébe jut egy ötlet. (Talán játszott a Fade to Blackkel?) Csáljuk a nyomorultat a repülő hajtóműve elé...

V.Z.

overblood Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Igazalmas és fordulatos gazdag történet • kitérő rendezés
X A feladatok túl egyszerűek

91%

A virtuális térben ma már minden megvalósítható – ez szinte közhelynek számít. Mégis elég sokáig kellett rá várni, hogy valakinek eszébe jusson egy virtuális tekepályát felépíteni. A Ten Pin Alley személyében az első igazi 3D-s bowling programot köszönhetjük: a pályáktól kezdve a versenyzőig minden poligonos grafikával készült.

A programnak a PC és PlayStation-változatát egyszerre veteltük a vizsgálódásunk nagyjaita alá, ezért először is lássuk a különbségeket. Talán mon-

nóbb. Amikor már ott állunk a pályán, PlayStation-on először is meg kell határozni a gurítás irányát, majd az emberünk helyzetét. (Mivel már rögtön magát a figurát tehetjük le a megfelelő helyre, ne tévesszen meg minket, hogy az ellenkező kezében tartja a golyót, mindig a másikkal fog gurítani!) Ezután három nyíl láthatunk. A zöld nyílal állíthatjuk, hogy mennyire akarjuk a golyót megcsavarani, aztán értelemszerűen a hátrafelé mutató nyíl jelenti a lendítést, vagyis a gurítás

nokságot, végül a Team Play-jel pedig csapatokat alakíthatunk. A pontozás mikéntjét – mivel nem vagyok szakértő – túlságosan nem akarom részletezni, de a lényeg: ha az összes bábút letartoljuk, attól függően, hogy első, vagy második próbálkozásra sikerült, a következő fordulóban az első vagy a második gurítás pontja adódik az eredményünkhöz. Ha sorozatosan elsőre kaszálnak, maximum 30 pontot lehet esetenként összeszedni.

Továbbhaladva a menüben a játékosok paneljei

replé körül mazzolághatunk: van köztük hájas hústémű és darázsdedekű csinibaba is. Átállíthatjuk a ruházatát, a haját és bőrük színét, beírhatunk nekik nevet, meghatározhatjuk, milyen borítású és nehézségű golyót használjanak, mennyire legyenek profik, és végül mindezeket el is menthetjük. Csak az erők, pontosságuk és nyeso tudományuk fix, ezeken tehát nem változtathatunk.

PC-n a menürendszer nagyon hasonló, bár ott nincs főmenü, hanem állást tölteni például csak a Tournamenten, vagy a Team Playen belül lehet. PC-n viszont akár 10 játékos is indulhat! A New Playerrel végzhetjük el a bevezéseket, a CPU játékosokat pedig az Edit Playeren belül lehet kiválasztani.

A játék tehát mindkét gépen élvezetes, még akkor is, ha véleményem szerint a

ELMEGY A KUGLI EGY ESTE BERÜGNI...

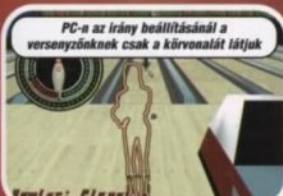
danom sem kell, hogy a PlayStation-verzió lett a szebb, hiszen a gép masszív 3D-s kapacitásával gyerekeké volt egy ilyen – viszonylag egyszerű – 3D-s környezetet kialakítani. A szereplők sokkal forrásabbak, egyáltalán nem látni rajtuk, hogy poligonokból vannak összerakva, a pályákon a felsüvickelt padló még látrüzdölis is, a kamera pedig követi a programnak a PC és PlayStation-változatát egyszerre veteltük a vizsgálódásunk nagyjaita alá, ezért először is lássuk a különbségeket. Talán mon-

erősségét, az előre mutatóval pedig a megfelelő időben kell a golyót elengedni. Az utóbbi két nyíl a golyó beledöntése után kezd megmozdulni, míg a csavarást már előtte meg kell határozni. Az időzítés a legfontosabb, ezt ugyanis nagyon

elszúrva még a saját testi épségünk, vagy akár a terem ablaka is veszélybe kerülhet. PC-n már rögtön másképp kezdődik a dolog: egyszerre igazíthatjuk egymáshoz az irányt és az emberünk helyzetét, a figuránkat itt még csak egy stílizált emberforma jelképezi. Ha ezzel megvagyunk, a pálya mellett látható kördiagramra kell clickeznünk, aminek a szélén elkezdi körözni egy tuffófény. Ezt ameddig hagyjuk, annál nagyobb fogunk a golyón csavarani. Az ezután felvillanó két félkör a PlayStation-verzióhoz hasonlóan az erősséget, és az időzítést jelenti. Meg kell azonban jegyeznem, hogy PC-n az időzítés sokkal gyengébbre sikeredett: ha csak egy egységnyi lépünk túl megengedett határt, már akkor is teljesen falsot gurítunk, míg PlayStationon egy apró tévedés még azért elmegy: legfeljebb csúnyán pattintjuk le a golyót a padlóra.



Innentől fogva már csak tehetetlenül bámulhatunk (PC)



PC-n az irány beállításánál a versenyzőnknek csak a körvonalt látjuk



csupán a rövidebb töltőgetési idővel jeleszkedik, amíg meg a menüzése is gusztosabb a PlayStation-verzióknak. Például az eredményjelzőt egyfolytában láthatjuk a játéktér alján, míg PC-n ez csak minden gurítás után jelenik meg. Mielőtt azonban az elmondottakból bárki is téves következtetést vonna le, egy dolgot tisztázzunk: a PC verzió is nagyon jó, főként mivel lehet háltázon át is játszani. A játékosok mindkét gépen motion captured mozdulatokkal lettek animálva, s ugyanígy humoros gesztusokat tesznek a jól vagy rosszul sikerült gurításoknál. Ha például az összes bábút leütik, örvendeznek, ha mondjuk az utolsó bábú csak meging, bosszankodnak.

AZ IRÁNYÍTÁS

A formai különbségekben túl vannak tartalmi eltérések is, ezek közül az irányítás a legszembetű-

A MENÜK

Bár a menürendszere a két változatnak szinte teljesen azonos, a pontosság kedvéért elmondjuk, hogy az alábbiak a PlayStation verzióra vonatkoznak:

A főmenüben a New Game-mel indíthatunk egy új játékot, és a Load Game-mel tölthetünk vissza egy régebbi állást. A Hall of Fame-mel egy rövid bejátszást nézhetünk meg a program szponzoráról, az Options menüben pedig a zenére és a képernyőbeállításra vonatkozó opciókat találjuk, végül aki akarja, az a Credits-nél megnézheti a készítőik névsorát.

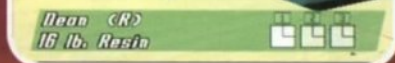
Ha új játékot indítunk, a Scoringgal a pontozás típusát állíthatjuk, az Alley-jel pályát választunk (három közül), a Play Style-lal pedig játéktípust. Ezen belül az Open Play egyszerű játékot jelent, a Tournamentel kezdhünk baj-

következőnek, összesen hat darab. Ha egy üres helyre clickeznünk, a következő menü jelenik meg: Create Player – új játékos bevezése; Load Player – egy korábban kimentett játékos visszahívása; Add CPU Bowler – gép irányította játékos bevezése. Ha már meglévő játékosra mutatunk rá, a következők közül válogathatunk: Swap Player – játékosok sorrendjének felcserélése; Delete Player – a játékos törlése; Edit Player – a



A gurítás megkezdése előtt a csavarás mértékét állíthatunk (PlayStation)

Ten Pin Alley



Hoppá! A golyó valahogy helyben maradt... (PlayStation)

Sean (CR)
16 lb. Resin

bowling nem igazán jól megjátékosítható sportág. Az alkotók láthatólag mindent megtektek az eredeti atmoszféra megteremtéséért: a zenéket például még be is visszahangosították, hogy a tágas terem hatását elérjék.

V.Z.

ten pin ally

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PC / PLAYSTATION

✓ Szép kivitelezés és egyszerű irányítás
✓ Az ellenfelek túlságosan erősek

83%

játékos tulajdonságainak módosítása; View Stats – a játékos statisztikájának lekérése.

A fentiek közül az Edit Playert választva 12 sze-

A Moto Racer két szempontból is egy érdekes motorverseny: egyrészt mert a Delphine fejlesztette, amely tudvalegőleg még soha nem gyártott szimulációt, másrészt hogy ennek ellenére sikerült a jelenlegi legjobb motorversenyt összehozniuk. A valódi motorversenyek hamgatátát egyáltalán nem könnyű szimulálni. Mineddig legfeljebb a játéktérmekekben akadtak automaták, amik megközelítették ezt

ugrathatunk crossmotorokkal egy hatalmas, fedett csarnokban, vagy akár jókat csúszkálhatunk egy jégpáncéllal bevont pályán. Összesen nyolc pályát találunk a CD-n, melyek változosságára jellemző, hogy míg az egyikben egy hatalmas metropolisz felhőkarcolói között száguldozunk, addig egy másikon meg a Kinai Nagy Fal tetején crossozunk. Mindkét típusú motorból nyolc eltérő tulajdonságú gép közül válogathatunk, melyek gyorsulásukban, max. sebességükben, tehetlenségükben, és a főrendszerük hatástokában különböznek.

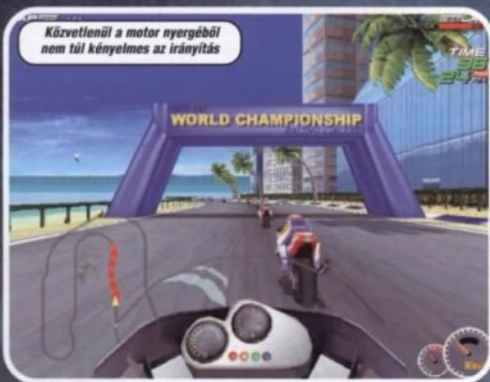
GARAN-TÁLT DELPHINE MINŐSÉG

A Delphine a kaland- és akciójátékok után úgy tűnik a szimulációk terén is csak első rangú anyaggal tud kijönni. A terep kidolgozása, és részletessége teljesen játéktérmi színvonalú. Talán mondanom sem kell, hogy a háttér és a motorosok egyaránt texture borítottá poligonokból lettek felépítve, sőt, a korszítók még némi real time megvilágítást és ár-

nyékeffektet is alkalmaztak. Csodás tájakon, például hőborította fenyőerdők között, vagy épp egy trópusi, tengerparti város körül folyik a verseny, ez utóbbinál még a tenger zúgását is hallani. Amíg a motorok hangja is döbbenetesen eltalált, a gyorsasági motorok durzsolásától szinte érezhetjük a löeröket, a crossmotorok fojtás nélkül kipuffogója meg frónkórcsog.

A grafika maximális felbontáson az átlagos felhasználónak talán egy kissé – vagy inkább nagyon – lassúnak fog tűnni, ami a játszhatóság rovására is megy. Ez annak tudható be, hogy a programot elsősorban a 3Dfx kártyákhoz, és az új MMX chipsethez fejlesztették. A készítőik bizonyára arra számítanak, hogy az ilyen hardware a közeljövőben rohamosan el fog terjedni – az igazat megvallva ez nincs is kizárva. Az efféle hardverigényt nem is lehet a program szemére vetni: elég ha csak rápillantunk egyetlen motorosra, látható, hogy igen sok poligont emészt fel, s megcsik, hogy a gépnek egyszerre 10 ilyen objektumot kell mozgatnia, szóval van számolni való bőven. Ettől függetlenül csüggedni nem érdemes, VGA-ban azért még egy sima P133-on is szépen fut a játék, maga a kezelés és az irányítás pedig annyira jó, hogy ha még az 1-es szintre lebutított – Amíg az időket idéző – grafikával játszunk, akkor is csodás élményben van részünk.

A profibbakkal már elengedett kézzel is megy



Közvetlenül a motor nyeregéből nem túl kényelmes az irányítás

az atmoszférát, bár ez is főként csak annak volt köszönhető, hogy külön erre a célra kiképzett műanyag motorok nyeregbe pattanhattunk, és úgy döntöthetünk velük a kanyarokban, mint a valóságban. Az otthoni konzolok irányítóival, vagy a számítógépek billentyűzetével mostanáig egyetlen játéknak sem sikerült a valódi motorok irányítását és a viselkedését hűen visszaadnia.

A francia cég ráadásul mindjárt a motorversenyek összes típusát feldolgozta. Frónkó aszfalt pályákon hivatalos speed motorokkal döngöthetünk, nagykört

A motorok példátlan részletességgel vannak megtervezve



MOTOROS TALÁLKOZÓ

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉS RŐL

Miután beírtuk a nevünket, a főmenüben először is ki kell választanunk, hogy egyedül (Solo) vagy többen (Link) kívánunk a játéknak ne-

Practice: gyakorlás egy kiválasztott pályán. Ha a "Time attack" be van kapcsolva, akkor az aktuálisan futott legjobb időnk szellemképe ellen motorozunk.

Single Race: különálló futam egy kiválasztott pályán 23 vagy 11, gép irányította ellenfél ellen. Kezdet-

utána megkapjuk a fordított (Reverse) üzemmódot. A középső, illetve a legnehezebb fokozaton már mind a nyolc pályán rajthoz kell állnunk, a Reverse mód teljesítése után még megkapjuk a Pocket üzemmódot is, aminél emberek kismotorokkal fognak versenyezni. A bajnokság aktív állapotát bármikor kimenthetjük (Save), amit később visszatölthetünk (Load). Maximum nyolc állást menthetünk el.
A motor irányítási

csolthatjuk be. Crossmotor esetén a Space még arra is jó, hogy ugratás közben kisebb mutatványokat csináljunk. Ezen kívül legfeljebb az A-ra és a Z-re lesz szükségünk, ezekkel lehet ugyanis váltani, ha a motorváltásnál manuális váltót nyomunk (M-T).

VÉGSŐ

A Moto Racer az eddigi legjobb PC-s motor-szimuláció, ezt tényként állapíthatjuk meg, de mint tudjuk, semmi sem lehet tökéletes. Nekem két dolog nem tetszett. Az egyik, hogy már az Easy fokozat is iszonyúan kemény. Az ellentétek majdnem olyan profik, mint mi: elősnek lenni szinte csak úgy lehet, ha kocancás nélkül, végig turbóva hajtunk. Igaz, ez mondjuk elsősorban a gyorsasági motoroknál áll, a crossversenyeknél már némileg egyszerűbb a győzelem, ott nincs olyan lehetlennominan kiszámolva minden egyes kanyar. Nem mondom, legyen egy játék nehéz, de a könnyű fokozatot szerintem azért találták ki, hogy ne csak a profi játékosoknak jusson sikerélmény. Mellesleg furcsa módon velem az is megtörtént, hogy második helyen motoroztam, amikor a gép kiírta, hogy elfogyott az időm. Hát bizony



kifogni.

Utóbbi esetben modemen vagy két gépet összekötve ketten, hálózaton keresztül pedig maximum nyolcan lehet játszani. (Hálózati játéknál az összes gépen fel kell lennie installálva a játéknak, de csak a server gépben kell meglennie a CD-nek.) Továbbhaladva a főmenüben, itt található még az Options menüpont, ennélfelől lehet átállítani a nehézséget, az irányítást, és a grafikát, valamint megválaszthatjuk, hogy hány versenyző ellen induljunk, és még egyéb audiovizuális paramétereken állíthatunk. A 3D0 opciónak csak akkor van jelentősége, ha van 3Dfx kártyánk, a Session Refreshnek pedig akkor, ha hálózaton játszunk.

Solo módban a következő versenytípusok állnak a rendelkezésünkre:

ben itt csupán négy pálya választható, a többi majd a bajnokság teljesítése után jelenik meg.

The Championship: bajnokság, ahol a továbbjutáshoz az első három között kell végezniük. Easy fokozatnál a bajnokság hat futamból áll, s

meglehetősen egyszerű. Bár a gépek valóságshűen viselkednek, gyakorlatilag csak annyit dologra van szükségünk, mint egy játéktérmi gépnél. A kurzorgombokkal gyorsíthatunk, fékezhethetünk és kormányozhatunk, a Space-szel pedig a turbót kap-



Turbót nyomtatva a gép nyomban egy kerékre áll

Visszajátszásnál látványos külső nézetek is bevilannak



AZ EGYÉB BILLENTYŰK:

Esc	Kilépés
ALT+ENTER	Teljes képernyő/Ablak
F1	A billentyűzetkiosztás lehívása
F2	A felbontás csökkentése
F3	A felbontás növelése
F4	16/9 képernyő formátum
F5	Nézetek
F6	A motoros nézete, azaz "belső" nézet
TAB	Hátra nézet
F7	A sebességmérő típusa
F8	A figyelmeztető jelzések ki/bekapcsolása
F9	Térkép típusa
F11	Audio oldal-menü
F12	Videó oldal-menü
CTRL+V	Hangok ki/be
CTRL+S	Effektek ki/be
CTRL+A	Zene ki/be
CTRL+K	Billentyűzet irányítás
CTRL+J	Joystick irányítás
CTRL+P	Pauzálás
CTRL+F	Betűméret átállítása (Csak nagyfelbontás esetén)
CTRL+U	Sebességmérő mértékegységének a meghatározása
+ és -	A grafika részletességének állítása
/ és *	A hangereő állítása
SHIFT+ / és *	Az effektek hangerejének állítása
CTRL+ / és *	A CD zene hangerejének állítása

sokszor elég szűkre szabták az időt. Aztán – a másik negatívumra rátérve – ha netán sikerül időben célba érniük, na mit látunk? Hát csak ilyenkor jelenik meg a Replay, vagyis a visszajátszás. Ezt az opciót igazán illetet volna a játék Pause menijében elhelyezni, és nem ártott volna az sem, ha a látványosab meneteket ki tudtuk volna menteni. Persze tudom, hogy ezek nem nélkülözhetetlen dolgok, de amit az egyik játékban az ember már megszokik, azt már a többiben is elvárni.

V.Z.

(Jó hír, hogy 1-2 hónapon belül jön a játék PlayStation verziója is.)

Time attack esetén egy szellemkép ellen versenyzünk



moto racer

Kiadja:
EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

Remek hangulat & élethű irányítás és mozgás

A könnyű fokozat nem túl könnyű & 3D kártya nélkül csak VGA-ban élvezhető

91%

A harcokokról szóló szimulátorok az utóbbi időben mintha kissé ritkán jelentek volna meg. A Apac tele van helikopterekkel, repülőgépekkel, de még talán tengeralattjárókkal is gyakrabban találkozhatunk, mint a típrőláncos harci botárokkal. Nos, az Interactive Magic csapat megelégedte a dolgot, és kiírt egy programot, amely természetesen a szimulátoros hagyományokhoz hiven a fegyverem legmodernebb darabját, az amerikai M1A2 Abrams harckocsit dolgozta fel. A harci jármű elődje, az M1A1 leglátványosabban a kuvaiti háborúban demonstrálta erejét, amikor az 1955 darab tankból csupán négy darab vált üzemképtelenné, és egy fő legénység sem vesztette életét, míg a másik oldalon egész T-72 oszték pusztult el. Elemzők szerint a javított változat még az el sem készült T-95 modellel is fel képes venni a versenyt (bár megjegyzem, hogy egy félkész tankot egy szál csavarhúzóval sem nagy kunszt darabokra szaggatni).

A szimulátorban nem csak egy tank irányítása lesz ránk bízva, hanem egy egész oszték közvetlen és egy kisebb hadosztály közvetett vezetése. Szakaszunkon belül a tankok főiölt személyesen is átvethetjük az irányítást, mivel egy gombnyomással átugorhatunk bármelyik jármű vezetőfülkéjébe, mozgathatjuk annak ágyútoronyát vagy beüthetünk kormányra mögé. Hadosztályunknak pedig parancsokat adhatunk, amelyeket azok a képzetszűkök és a harci helyzetnek megfelelően a lehető leghibátlanabbul próbálnak meg végrehajtani.

MINIMUM EGY ERŐMŰ?

A játék kezdekor megjelenő menüsor lehetőséget ad a grafika, a sérthetlenség, "kifogyhatatlan plusz

rólát esők, igen gyorsnak pedig a 200MHz vagy gyorsabb (!) processzorokkal szerelt gépek számítanak, ami a közeljövőben megjelenő és több százezer forintos Pentium 2 sorozat gépeinek teljesítményéhez hasonlítható. Még jó, hogy nem kell hozzá 1 terabyte hard drive (csak 30 mega körül), és megelégszik 16 MB RAM-mal (ami valószínűleg a Windows 95 miatt szükséges, mivel a program azért ANNYIRA nem látványos). A dosszié kinyitásával saját nevünket írhatjuk be (az mondjuk kellemes meglepetés, hogy ha a felhasználónak van Internet felhasználói neve, akkor az itt automatikusan megjelenik – én legalábbis így vettem észre). Ugyancsak itt lehet megtekinteni a toplistát, a kitérítéseket, itt lehet visszalépni néhány kitérítéssel, hogy a sikerteleneket újrajátszuk, illetve egy kiemelkedően jó "életűt" végén vissza is lehet vonulni. Hadjáratok és küldetések is elkészíthetők itt, illetve itt állíthatók be a több játékosos élvezkedések paramétereit is.

REÁLIS HADJÁRATOK

Összesen három hadjáratban vehetünk részt, és mindegyikben két lehetséges felállásból indulhatunk. Az Öböl-háború talán a legkönnyebb, ezután következik a nehéz terep miatt trükkökkel teli Bosz-

iMIAZ
A B R

segek felállítását, másrészt hadnagyként csak a saját szakaszunk tankjaival kell törődnünk, a hadosztályokra vonatkozó parancsokat a szakaszvezetők mástól kapják meg. A Perzsa-öbölben lesz a legkönnyebb dolgunk, mivel az ellenség felszerelése leginkább kissé elavult orosz egységekből áll, és a terep is a sík sivatag. A híres színű futóhomokos és a sziklás területeken kívüli sok természeti akadály nem fog utunkba állni. Ha úgy szeretnénk harcba szállni, hogy Irán elfoglalja Irak és Kuvait területét, és Szaid-Arábia felé nyomul (biztos, hogy nem fordítva? Na mindegy...), feladatunk az iráni (iraki?) egységek megállítására, amilyen hamar csak lehet, mielőtt azok elfoglalnák az olajmezőket. A másik lehetőségünk az, hogy még időben érkezve kezdjük meg az ellentámadást, ekkor kisebb területet kell visszafoglalnunk, és nem is sürget minket annyira az idő. Feladatunk az előző lehetőségben szereplővel azonos, azaz Dzsuf támaszpont elfoglalása.

Boszniaiban a folyók, hegyek és völgyek között a legnagyobb nehézséget az jelenti, hogy egyáltalán olyan sik területet találjunk, ahol tankjainkkal le tudunk fordulni normálisan. Az ellenség felszerelése alapbeállítás szerint itt sem túl modern, de a kezdő menüben változtatva igen kemény ellenfelekké változtathatjuk őket. Mindkét változható felállítás szerint a NATO és USA csapatainak kivonulása után újabb konfliktus tört ki, a szerbek újra fenyegetik a bosnyákokat. A nehezebb változatban a leg-

elsőnek megérkező egységeket vezettük, akiknek a visszavonulást kell ellentámadássá alakítaniuk. A végső cél Belgrad elfoglalása, Kln vagy Dubrovnik elvesztése viszont azonnali vereséget jelent. A második lehetőség szerint már elindult az amerikai ellentámadás, feladatunk ugyanaz.



A szerb csapatmérő erő tehen-csordának álcázta magát...

Kedzsének nem rossz, ha az ember rögtön a saját szakaszán ér el egy gyönyörű találatot...



Ábram: M1A2-14

nyia, majd Ukrajna. Langley, Virginia állam pedig az a hely, ahol a CIA archívumába nyerhetünk betekintést, természetesen csak a harci járművek részlegébe. A hadjáratok elkezdése előtt közvetlenül kiválaszthatjuk, hogy milyen rangban szeretnénk elkezdeni a harcot. A hadnagyi beosztás annyiban egyszerűbb a parancsnoknál, hogy utóbbinál egyrészt nekünk kell összeállítani a csapatban résztvevő egy-

Pillantás a toronyból: a sivatag egyhangúságát csak néha téri meg egy-két füstölő roncs



Egy szépen dekorált páncélos parancsnok



EXIT

AZ AMÁS

HOMOK, NAPFÉNY - ÉS PÁNCÉLOSOK

Ukrajnában a terepviszonyok a néhány erdő és folyó kivételével kedvezőnek mondhatók, lehetővé teszik a stratégiai tervezést. A terület kiterjedése azonban igen nagy. A hadjáraton belül a löbbivel ellentétben nem kettő, hanem négy lehetőség közül választhatunk. Az elsősorban helikopteren beszállított, kis számú egységgel kell feltartóztatnunk az orosz agresszorokat addig, míg az erősítés megérkezik – hogy az mikor lesz, az kérdéses. Bőven lesz terünk a manőverezésre, csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogy Ódeszában rekedjünk, mivel innen nincs menekülésre alkalmas útvonal. A teljes győzelemhez Kantemirovka orosz állását kell elfoglalnunk. A második választható küldetés szintén meglehetősen hosszú lesz. Ebben a végre megérkező erősítést irányítjuk, feladatunk az előretolt erővel együtt végrehajtott ellentámadás és Kantemirovka elfoglalása. A harmadik választható egy alternatív NATO stratégia: kell követniük, amelyben a légi erőknek jut nagy szerep. Feladatunk a

visszavonuló, és több sebből vérző orosz erők elpusztítása, majd a szakosás ellentámadás. Az utolsóban

a feladatunk bekapcsolódás a amerikai ellentámadásba, ahol csak arra kell figyelniük, hogy minden módon megakadályozzuk a visszavonulást, mivel ezzel annyira lerontanánk az ukrán erők morálját, hogy annak végzetes következményei lennének.

MINDEN ATTÓL FÜGG, HOGY TUDSZ HELYEZKEDNI

A játék közben az eseményeket több nézetből és kameraállásból követhetjük. A tankon belül lecsuszánhatunk a vezető helyére, beülhetünk a fővész székébe, illetve átvehetjük a parancsnoki szerepet is, ahol a főjénket a tankból kidugva is nézelődhetünk, illetve kezelhetjük a géppuskát. Ezen a nézetben kívüli ugyanezeket végigpörgethetjük szakaszunk összes tankján, valamint kívülről is nézhetjük az eseményeket. Fontos, hogy amíg a vezértankban ülünk, addig mozgásunkat követik a társaink is, míg egy másik tankba átszállva azt külön, egyedülállóan irányíthatjuk. A kurzor a képernyő aljára mozogva megjelenik egy kis menüsor, amiből kiválaszthatjuk a szakaszunknak, illetve a hadosztálynak kiadandó parancsokat (mindezeket billentyűről is elérhetjük, a kombinációk a kézikönyvben megtalálhatóak). A menüsor első pontjában a felhasználó lövedékek típusát állíthatjuk be a célpontoknak megfelelően; a fegyver lehet gépfegyver (Co-ax), páncéltörő lövedék (Sabot), tankok elleni robbanólövedék (HEAT), páncél elleni kísérleti önirányító lövedék (STAFF), illetve egy MPAAT nevű kombináció, amely külségi gyújtóval sze-

relt robbanólövedék, esetleges légi célok ellen. A menüsor következő pontjában (ORDERS) adhatjuk ki a parancsokat saját tankunknak, a szakasz (PLATOON) pont alatt a tankjaink követékalakzatát állíthatjuk be, a COMPANY pedig a hadosztálynak adott parancsokat tartalmazza, melyeket csak akkor érthetünk el, ha kapitányi rangban kezdjük a harcot (egyébként az egységek másdőt), azaz a computer-től kapják parancsukat. A VIEWS pont alatt a tankon belüli nézeteket irányíthatjuk. Nem mindegy ugyanis, hogy melyik emberünk nézetében vagyunk, mivel a tankoknak szokása, hogy másfelé haladnak, mint amerre a torony fordul, úgy-hogy elképzelhető, hogy mi bőszen tekingetünk egy irányba, a tank meg halad a másikba. Ez alatt a menüpontra különböző párosításokban egyeztetjük a nézeteket és a haladási illetve a torony irányát, azaz a tetőnyíláson kinézve meglátott célpont felé fordíthatjuk az ágyú csövét, esetleg a harcscsi torzst is. A UNITS pont segítségével lapozgathatunk a

A bator parancsnok biztonságba húzódt



üzemanyag (F) mennyisége, az olajnyomás (O), a fordulatszám (T) és a sebesség. Lehetőseünk van még bekapcsolni egy éjjellátó berendezést, illetve a motorból kiáramló füstöt felhasználhatjuk füstfelhő gerjesztésre (ez az orosz modelleken automatikusan történik, de nem lehet kikapcsolni), ami rejtőzésre alkalmas (ezek ismeretében csoda, hogy a városban látni az utcán a Trabantokat, mivel azok ezek szerint lopakodó szerkezetek).

VENNI VAGY NEM VENNI?

A játék az igazán igényes megjelenéshez szükséges lehetetlen és talán ma még sokunknak elérhetetlennek is számító gépjármű ellenére nem az az igazán csúcs – már ami a látványt illeti. A terepek megválasztásánál meg kell jegyezni, hogy lehet ugyan, hogy ezek voltak az utóbbi évek hadszíntere, de a játék szempontjából talán nem túl jól kiválasztottak, mivel a sivatagnál sívóvá vált látványt nehezen tudok elképzelni. Lehet, hogy a katonáknak is befelájdult a szeme a nézelődésbe, de talán a játékot nem kellett volna ennyire élhetőre készíteni. Röviden: a

teheneken meg a kerítéseken kívül nem lett volna baj, ha kicsivel több terepárgyval találkoztunk volna, még ha az esetleg azt is jelentette volna, hogy fiktív környezetben játszódik a kaland. Igaz függetlenül a játék nem rossz, és mivel igen sok opció elérhető a joystickkal és az egérrel (a képernyőn mozogva), így a rengeteg billentyű közül is nélkülözhetünk jónéhányat, ami igencsak felgyorsíthatja a játékmenetet. Ha valakinek tetszenek ezek a szimulátorok, az nem fog csalódni benne, de aki a látványos repülős programokban szokta kerülni a nagyvárosok toronyházait, az inkább hanyagolja.

Ancy



tanok között (ezt szintén megtáhatjuk egy-két billentyűkombináció segítségével).

A tűzvezetéssel kapcsolatban meg kell említeni, hogy a modern tankokhoz illően az Abrams is fel van szerelve automatikus célzóberendezéssel, amely a talaj egyenletességét és a harcscsi torzsenek mozgását kiszűri, így a tűzérnek valóban csak a harcra kell figyelnie. A lézeres távolságmérővel társulva a számítógép képes a cső megfelelő dőlésszögének beállítására, azaz annak olyan szintű megemelésére, hogy a kilőtt lövedék lehetőleg a célpont távolságának megfelelő helyen csapódjon be. Ez a lehetőség három fokozatban használható a tűzér paneljéről: a STND gomb megnyomásával a számítógép teljes gőzzel dolgozik, a MAN esetben a lézeres távolságmérő nem működik, a távolságot kézzel kell megadni, míg a BTL SIGHT opcióval a számítógép teljesen kikapcsolható, a rázkódás és a torz forgásnak kiegyenlítésén kívül mindent kézzel kell beállítanunk. A vezető helyére ülve a monitoron megjelenik az

Kicsiny sorogunk "lakott" helyre érkezett



ImIa2 abrams Kialdja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486.66. 16MB RAM, 2xCD, WIN95

Realis küldetések • több játékos üzemmód
szép grafika • igen nagy gépjármű • kisssí sívár környezet

70%

Főnyit! Kamera Indult! Felvétel! Bug, a kis zöld bogár visszatért, hiszen mint minden valamire való filmsztárnak, neki is így illik. Egy szerződést dugtak az orra alá egy újabb hat epizódból álló bogaras film elkészítéséről, aminek hősiak természetesen nem tudott ellenállni. Előző kalandjára még bizonyára sok Saturnos jól emlékszik, hiszen a Bug! volt az első platformjáték, ami valóban térben, 3D-ben játszódott. Mint emlékeztetés, klassz preredereált bogarunkkal 3D-ben kigyűző platformokon ugrálhattunk, és hasonlóan szép, pontosabban csúf kreatúrákat taposhattunk agyon.

A lényeg a folytatásban változatlan: bogarunkkal megannyi elleneséges lény és csapda közt átvergődvé kell megkeres-

ve azonban mindegy, hogy melyiküket választjuk, csak ugyanazokra a modulokra képesek. Alapbeállításnál a B-re köpködnek (ha már vettünk fel ehhez municiót), C-vel ugranak, Z-vel futnak, és a fel-ső Shift gombokkal lehajolnak.

ként teljesen beborítja a sűrű kőd, aminek az effektusa elég szép, bár szerintem egy kissé szemromlító. A következő, Lawrence of Arachnia nevű pályán Indiana Jones-féle kalandokat élhetünk át: egyiptomi piramisokban hatalmas, mozgó kőtömbök között kell átosonunk, s mindenholnan mómiák, amazon har- gyák és egyéb kísérteti- es izelt- lábúak bukkannak elő. Az Antenna Day nevű helyszínt a Independence Day című szörnyűség ihlette, tehát egy urbéli pályáról van szó. Ezek után kezdődik



A temetőben zombi bogarak bújnak elő a földből

Az életek elvesztését efféle képi humorral oldották meg



on, hogy melyik szereplővel vagyunk – kristályokat, csontokat, illetve disco gömböket szedhetünk össze, ezek csak a pontszá- munkat növelik.

ÖSSZEVEZVE

A Bug Tool-1 még több, és még jobb minőségű átvezető animáció szinesíti, mint az elődöt, bár ezek humora sajnos elég fárasztó. Az amerikai típusú képi poének valahogy nem az igazik, és az is elég idegesítő, hogy minden egyes sérülésnél ugyanígy kiált fel a bogarunk, s így



A lávafolyámmal persze elég csak egy ugrást elvéteni...

az ijazi cirksus, a Fine Wee's Big Adventure, ahol akrobata bohák, bogaras bohócok törnek nősünek életére. Az ezután következő Swatterworld pályának már a címe mindent elárul: a Kevin Costnerrel készült vízvízvilág disz- letetel kére Korülünk. Egy tenger- alatti rész következik óriási pó- röllyécáppal, aminek valóban pöröly van az orrának, és hason- ló fűreszalakkal. A Cicada Night Fever az utolsó szint, ahol John Travol- tához hasonlóan valamiféle lár ragadja el hőseinket: ahogy a musicalek világában megszokhattuk díszített színes marhaságok között időtlen előlefelekkel találkozhattunk. Ezen a pályán három főellenség is vár ránk.



Superfly találkozása Fraikensteinnel

nünk a Bug Megálló felirató táblákat, s eközben gyű- jögethetjük a bonuso- kat. A legnagyobb újítás, hogy im- már három szereplő válás- tható. Itt van először is Bug, aki maradt a régi: könnyű irányí- tani, talán a leghasz- nesebb szereplő. Az egyetlen újítás, hogy most már futni is tud – meghozza egy nagy vigyorral az arcá- ján (az animáció tényleg nem sem- mi). Aztán vá- lasztható Bug há- zikakaca, Maggot Dog is. A készítőik valószínűleg humo- rosaak szánták ezt a karaktert, de inkább idege- sítő lett. Mivel lábak híján csak ugrálni tud, kissé nehéz az irányítást megszokni. Például a mozgó platformokra való felugrást kényes dolog jól időzte- ni. Végül a harmadik szereplő Bug haverja, Super- fly, aki fajtáját, és külsejét tekintve úgy néz ki, mint Bug, csak 70-es éveket idéző diszco- stí- luset hord, és egy párka van a fején, ő talán egy kis- sét gyorsabb, mint régi ismerősünk, és több szöve- ges kommentárt fuz a cselekményhez. Alapjában ve-

bogaras

A HELYSZÍ- NEK

A pályák híres hollywoo- di főcímeik elferdítéséből kapták a nevüket. Az összesen húsz szint hat helyszínen játszódik. A te-

rep ezúttal jóval ütletesebb, hiszen míg az előző részben a pályák iszonyú elnyújtásával próbálták a játékidőt meghosszabbítani, most ugyanezt inkább a számtalan elá- gazással meg kapcsolóval próbál- ták elérni. A kapcsolókkal példá- ul platformokat forgathatunk el, amelyekkel így aztán átváthajtuk az útirányt.

A Weevil Dead pályán a horrorfil- mek kellekeli közé kerülünk. Zom- bi bogarokkal, szellemekkel, vámpír szünyögökkel hadakozha- tunk, a helyszín teljesítésével pe- dig egy tűzőkő sárkánnyal küzdhetünk meg. A legtöbb időn-

A TÁRGYAK

A felsoroltakon kívül vannak még különböző bon- us szintek, ahová az érmék felvételével jutha- tunk. Négyféle szinttel találkozhatunk, ilyen példá- ul a falkar rabló, ahol a három pörgő ládát úgy kell megállítanunk, hogy azonos bonus legyen a felénk néző oldalukon. Az érmeiken kívül még a következő dolgokat ve- hetjük fel: 1Up feliratot, ami extra életet jelent; bug Juice-t, ami teljesen telíti az életvörteket; szí- vet, ami szintén az erőnket tölti, de csak egy ki- csit; és végül köpetet, amivel a főellenések ellen tüzelhetünk. A legtöbbszor azonban – attól függő-



Az egyik szörny egy Rubik kockát csavargat

bug tool! **Kiadja: SegaSoft**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

SEGA SATURN

✓ Szébb és változatosabb helyszínek • állásmentés
✓ Még mindig túl nehéz

81%

ITT VAN AZ ŐR,
ITT VAN ÚJRA...

**DUNGEON
KEEPER**



**CSAK JÓT TESZEL,
ÁMIKOR ROSSZÁ
VÁLSZ.**

Dungeon Keeper, Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks or registered trademarks of Bullfrog Productions Ltd. in the United States and in other countries.

PCCD-ROM
www.bullfrog.co.uk



CINKELT LAPOK

JET MOTO (PLAYSTATION)

A címképernyőről menjünk az Options menübe, ott rakjuk a nehézséget AMATEUR szintre, a díj átadóját (Trophy Presenter) pedig hímnevre, azaz MALE-re. Most menjünk az Exitre, és nyomjunk egy X-et, hogy visszakérüljünk a címképernyőre. Ezután a következő kombinációt adjuk be: FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL. Ezt követően nyomjunk egy BAL-t, majd egy X-et, hogy visszatérjünk az Options képernyőre. Most tegyük a nehézséget PROFESSIONAL-re, a díjátadót pedig RIDER'S CHOICE-ra. Ismét menjünk az Exitre, és az X-szel térjünk vissza a címképernyőre. Ezúttal a következő kombinációt kövessük: FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB. Ekkor egy olyan hangot kell hallanunk, mint amilyent a pénztárgépek szoktak adni, ez jelzi, hogy a kód aktív. Most már kezdhetjük a játékot: válasszunk magunknak versenyzőt, majd játéktípust. Amikor a pályaválasztás képernyőjére kerülünk, lám mit tapasztalunk? Nem kellett győznünk egyszer sem, mégis hozzáférünk az összes pályához!

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

A Soviet Strike pályakódokat már leközöltük, most jöjjen néhány csaló kód! Ezeket is ugyanúgy a Load/Save opciónál password-ként kell megadnunk. IAMWOMAN: ez a kód visszaállítja a páncélzatot 1.500-ra amint 0-ra csökken MOUNTANDEW: visszatöltődik az üzemanyag 100-ra amint kiürül a tank. NOSFERATU: ezzel a kóddal három helyett hét újrakezdési lehetőséget kapunk ELVISLIVES: hiába fogy el az életünk, továbbjártshatunk.

SPACE JAM (SATURN)

A főmenüben menjünk az Options-ra, és nyomjunk meg a gombot, mire a Ga-

me Options lesz aktív. Most tartsuk lenyomva mindkét felső gombot, és nyomjuk még hozzájuk az X+Y+Z gombokat is. Mindezeket lenyomva tartva üssünk le még egy Startot is, aminek hatására két új opció fog megjelenni. A Gravity-vel azt szabályozhatjuk, hogy figuráinkra mennyire hasson a gravitációs erő, a Courttal pedig pályát választhatunk.

THE INCREDIBLE HULK (PLAYSTATION)

Hát az Incredible Hulk esetében nem csodálom, ha nincs türelmetek végigvinni bizonyos szinteket, ezért itt vannak a pályakódok:
Level2: 603EE0C530
Level3: B08E0F0802
Level4: 000026B698
Level5: 40074DFF12

THE CROW: CITY OF ANGELS (PLAYSTATION)

A címképernyőről menjünk a Continue opcióhoz, amire ráclickelve az "Enter Password" felirat fog megjelenni. Itt a következő pályakódokat adhatjuk meg:
Pier: HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, KÖR
Boat: X, X, X, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X, X, KÖR
Tomb: HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR
Grave: X, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR
Church: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR
Day of Dead: X, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, KÖR, X, NÉGYZET, KÖR
Club: HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROM-

SZÖG, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, KÖR, NÉGYZET, KÖR

Tower: X, X, KÖR, X, NÉGYZET, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR

Borderland: HÁROMSZÖG, X, X, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR

Finale: X, X, X, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, X, X, HÁROMSZÖG, KÖR

A következő kódok ugyan nem pályakódok, de jópofa dolgokat csinálhatnak velük elő.

Debug Mode: NÉGYZET, X, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, X, NÉGYZET

Stickman Mode: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG

Giraffe Mode: X, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR

FMV Select: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG

TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi kód valójában nem is cheat, hanem egy speciális mozdulat, amivel Hom sajátkezüleg kapcsolhatja ki magát, és így értelemserűen elveszti az aktuális fordulót. Ennek megfelelően tehát csak Hommal lehet végrehajtani.

A kombináció: játék közben nyomjuk le az R1, R2, L1, L2, HÁROMSZÖG és LE gombokat egyszerre.

TOMB RAIDER (SATURN)

A következő csalással kicsit izgalmasabbá válik a játék, ha már másodszorra fogunk neki.

Elindítva a játékot menjünk az Inventory-ba, és üssük be a fegyver kódot: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X

és START. Lara ekkor egy hangot hallat. Most üssük be a pályaugrás kódját az "End to Title" képernyőn (az útleveleink utolsó lapján): Z, Y, Z, Y, X, X, X és START. Lara ekkor ismét megszólal, majd ha egy A-t nyomunk, máris pályát ugrottunk. Ezeket a kódokat minden pályán írjuk be, és a segítségével teljesítsük a játékokat. Ezek után kezdjünk egy új játékot, menjünk ismét az Inventory képernyőre, és még egyszer üssük be a fegyver kódot. Ugorjunk megint pályát, majd lépünk be az inventory-ba. Mit látnak szemeink: új fegyverekkel gazdagodtunk.

MECHWARRIOR 2 (PLAYSTATION)

Néhány remek kód következik ehhez a vadidő akciójátékhoz. A csalásokat password-ként kell beírunk, majd az X-szel kell jóváhagynunk.

Jump Jet:

#, Y, X, 0, /, A, >, Y, 0, L
Extra tolóerő:

#, A, X, 0, /, A, 4, Y, Y, A

A küldetések megnyitása:

T, <, X, 0, /, A, X, A, <., =

A tuliyos Mecek aktiválása:

#, 0, X, 0, /, A, >, >, 0, /

Extra ellenállás:

T, #, X, 0, /, A, X, <., <

Több lösz:

T, 0, X, 0, /, A, X, >, T, U

Sérthetetlenség:

#, #, X, 0, /, A, >, <, U, Z

HARDCORE 4X4 (PLAYSTATION)

Lépünk az "Edit Names" képernyőre a Time Trial módban, és ott írjuk be a következő családokat:
RAINFROG - extra kemény időjárási viszonyokat biztosít (kis zöld gömbökkel)

MAINLINE - a titkos "Mother" pálya kiválasztása

APPOK

STREET RACER (PLAYSTATION)

Az options képernyőn álljunk rá a Cup Password-re, s ezután írjuk be bármelyik kódot a következők közül:

turgay - kibővített options képernyő dougal - kiválaszthatóvá válik a Platinum kupa
trafik - kiválaszthatóvá válik a Silver kupa
nejati - kiválaszthatóvá válik a Gold kupa

A kupa kódok beírása után lépünk a "Cup Select" képernyőre, ott válogatunk aztán kedvűnkre.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Ehhez játékhoz már eddig is jónéhány cheat-et közöltünk, íme még kettő:
GRGCHN: Greg Mode, ami annyit tesz, hogy a sérthetlenség kivételével csaknem az összes cheat aktív
DNCHN: Dana Mode, ami lekcisnyíti az ellenfeleket

REDNECK RAMPAGE (PC)

A cheateket simán, a játék közben kell beírni:

RDALL: felveszi az összes fegyvert maximális municióval, az összes tárgyat és az összes kulcsot
RDDELVIS: "Elvis é!" - üzemmód, vagyis sérthetlenség
RDKEYS: felveszi az összes kulcsot
RDSKILL: újraindítja az aktuális pályát n ügyességi fokozatban.
RDCLIP: ez mondjuk nem volt rajta az Interplay homepage-én, de a Duke-ból és a Doom-ból adódott - át lehet vele menni a falakon.
RDUNLOCK: az összes zár és kapcsoló kikapcsolva.
RRDATE: a framerate kijelzése.
RDMONSTERS: eltünteteli az összes ellenfelet.
RDGUNS: az összes fegyvert magunkhoz szólítjuk.

CHASM DEMO (PC)

Játék közben nyomjuk le a Backspace és a Tab billentyűket, majd gépeljük be a következőket:
AMMO: maximális lőszer
ARMOR: dupla pajzs
CHOJIN: isten mód
FULLMAP: megmutatja a térképet
INVISIBLE: láthatatlanság 2 percig
KILL: eltünteteli az összes szörnyet a pályáról
WEAPON: az összes fegyver maximális municióval

ALIEN TRILOGY (PC)

Csak szimplán gépeljük be a játék közben az alábbiakat:
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH: végtelen lőszer az összes fegyverhez
COMEANDHAVEAGO: felveszi az összes fegyvert
NADIAPPOVxx: átlépés az xx szintre (1-34)

HARVESTER (PC)

Játék közben csak egyszerűen be kell gépelnünk a családokat:
MURDERER: felveszi az összes fegyvert
SON OF SAM: felveszi az összes tárgyat
BRUCE: isten mód
DUSTIN: a Lodge-ra teleportál
BOSTON STRANGLER: a Lodge 2. szintjére teleportál
HELTER SKELTER: a Lodge 3. szintjére teleportál
CHARLES MANSON: a Lodge 3. szintjére a végére teleportál.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2. (PC)

A cheateket csak simán játék közben kell bepötyögni:
911: megnyerni a szintet
1313: feladni egy szintet
8675309: az egész térkép

1911: az utolsó szint
32167: ha az egyik hősünk a képernyőn van öt Black Dragonot fogunk kapni

LOST VIKINGS 2. (PC)

A pályakódok:

- 1STS
- 2NDS
- TRSH
- SW1M
- WOLF
- BR4T
- K4RN
- BOMB
- WZRD
- BLKS
- TLPT
- GYSR
- B3SV
- R3TO
- DRNK
- YOVR
- OV4L
- T1N3
- D4RK
- H4RD
- HRDR
- LOST
- OB04
- HOME
- SHCK
- TNHL
- H3LL
- 4RGH
- B4DD
- D4DY

M.A.X. (PC)

MAXAMMO: maximális mennyiségű lőszer
MAXSURVEY: megmutatja az összes nyersanyag lelőhelyet.
MAXSPY: megmutatja az ellenséges egységeket
MAXSUPER: a kiválasztott egységet 30-as szintre fejleszti
MAXSTORAGE: a nyersanyag tárolókat a maximumra tölti.

NECRODOME (PC)

TANTIOCH: az összes ellenfelet megöli az adott szinten
TCAMELOT: szint befejezése
TCOCOCONUTS: a mozgási módokat váltja
TEXCALIBUR: minden fegyver felvétele
TGIMMESOMESUGARBABY: felveszi az összes tárgyat és az összes fegyver
TIGOTBETTER: maximális egészség
TKNIGHT: isten mód
TSHRUBBERY: felveszi az összes tárgyat
TSMALLROCKS: végtelen munició
TUNLADENSWALLOW: végtelen üzemannanyag
TWALLOW: üzemannanyag feltöltése

POD (PC)

Verseny közben gépeljük be az alábbiakat:
LABEL: a sofőr nevét láthatjuk minden autó alatt
RETRO: hátrapillantás
GARAG: megjavítja a rongálódást

SYNDICATE WARS (PC)

Névként adjuk meg: POOSLICE. Ha begépeztük egy furcsa hang jelzi, hogy a kódok aktiválódtak. (Ezután visszatérülhetünk, és megadhatjuk a kívánt nevet.)

A kutatási képernyőn:
O: plusz opciók a kutatási menüben
U: befejez egy napi kutatást

Játék közben:
Alt+C: a szint befejezése
Alt+T: ügynököt rak az aktuális kurzorpozícióba
Shift+Q: maximális fegyverzet és egészség

WAGES OF WAR (PC)

BLOODMONEY: aktiválja a cheateket
ADJECTIVES: minden az összes kereskedőtől
BILL: minden az aktuális kereskedőtől
VERB: extra lőszer
LIBERTY: az összes fegyver és minden tulajdonság a maximumra
ELBOW ROOM: 999 akciópont
NOUN: maximális egészség
DEADMAN: megöli az összes ellenfelet
SMOKE: 25 füstgránát
TIMERS: 10 bomba és 10 időzítő
911: 10 elsősegély csomag
STATS: minden tulajdonság a maximumra
HOUR: az időhöz kötött akciónál hozzáad egy órát a küldetés teljesítési idejéhez
MMIN: öt perccel hozzáad a küldetés teljesítési idejéhez
OH DARN: kilő 100 aknavető gránátot véletlenszerű pozícióba

SCORCHED PLANET (PC)

Pályakódok: LAVA
GALE
CROC
HEAT
HIGH
BERG
STAR

BLOOD (PC)

BUNZ: maximális fegyver és lőszer
CALGON: szintugrás
COUSTEAU: 200 egészség és búvárkuha
EVA GALLI: át lehet menni a falakon be/ki
FUNKY SHOES: szuperugrás
GOONIES: a pálya teljes térképe
GRISWOLD: páncél
I WANNA BE LIKE KEVIN: isten mód
IDAHO: minden fegyver és lőszer
KEYMASTER: felveszi az összes kulcsot
KEVORKIAN: üngyilkosság
LARA CROFT: ugyanaz mint az előbbi, csak még azt is kilírja hozzá, hogy Lara rulez!
MONTANA: minden fegyver, lőszer és cucc
NOCAPINMYASS: isten mód
ONERING: láthatatlanság
SATCHEL: minden tárgy
SPIELBERG: ugrás a következő szintre és kikapcsolja az összes cheatet.

Jiháá! Bocsánat, csak alkalmilag hagytam abba a Redneck Rampage-et némi Csevegő-irogatás okából, és egy kicsit még rezeg az agyam. Szokás szerint mindekelőtt a szokásos mentegetőzésel kezdeném: a múltkoriban könnyelmű ígéretet tettem holmi stábfotók kapcsán, amelyeknek most kellett volna galaktikus kis újságunkban megjelennie – sajnos előre nem látható nehézségek miatt ez a kis házi horrorshow átdiffundál a dupla élvezetű számba. Az előre nem látható nehézségek abban álltak, hogy az összes reménybeli fotóalbumom sikoltva menekült, amikor édesded mosollyal és hátradugott kézzel megkezdem a becserkésző hadműveletet. Én

nem is értem őket: csak vicceltem, amikor azt állítottam, hogy a Dungeon Keeper promóciós anyagához kevesek érdekes arcú embereket... Mondjuk egy Vári Zolim már biztos van, mert megfenyegettem, hogy nem nézheti a Homok titkait, ha nem hajlandó előbújni az asztal alól. (A lényegesen fotogénebb Martinból természetesen van négy sorozat, persze a dolgos szépségéből némelyest levon, hogy minden kép fényt kapott és egyiket se lehetett előhívni.) Ennyit a fotóriporter ne-

ban páran napszúrást kaptak. Ettől függetlenül mindenkit biztosíthatok róla, hogy azért most is véresen komoly, na és persze rendkívül tudományos marad a hangvétel.

OLDALFÚRÓ

Mélyen tisztelt és nagyra becsült főtisztelendő CoVboy! (elfelejttem a főszerkesztőt) (Jó kezdés. Szerintem valamit akar az úr...)

Ez itten egy levél szeretne lenni. (de csak szeretne) Tulajdonképpen több dolog van, ami miatt írok, de csak egy pár jut eszembe:

Már régóta feltűnt, de most már nagyon furja az oldalam és kiszámoltam. Hogy mit? (Az oldaldát?) Azt, hogy ki mennyit ír az

ul dec. 30-án megrendeltem és január 1-én már pörgött. (Azért csak jan. 1-én, mert dec. 31-én munkaszünet.) (Na most ez így, ebben a formában nem igaz. Szeptembertől még nem lesz, akkor fogja csak megmondani ez az információs happy gang, hogy egyáltalán mikortól lehet.) Mindegy, én tudok várni, csak legyen!

2. dolog szeretnék még megkérdezni: 1. Honnan jön a név "CoVboy"? Szerintem érdeki a népet, lehetne tudósítani! (Hát az elsősorban valami pokoli bugyorból jön, másodsorban meg volt régen egy újság, aminek CoV volt a rövidítése, harmadsorban meg a fürdőkád-ban töltött kellemes órák kapcsán rájöttem, hogy himnemű vagyok – ebből a három ismeretlenes egyenletből számoltam ki ezt a nevet második nekifutásra. Először az jött ki, hogy $a^2 + b^2 = c^2$.)

2. Lehet hogy égő, de én nem tudom, hogy az "576 Kbyte" név honnan származik. És szerintem elég sokan nem tudják még. (Az is valami matematikai művelet volt, mert csupa entellektüel é am errele! 90-ben a lap profilját szolgáltató Amiga 500-as és C64-es memóriakapacitását összeszorozták egymással, vagy integrálták, vagy valami ilyesmi.)
Lakatos Balázs, Cegléd

ÖTLET

Elovlavtam szokás szerint a Csevegőt. Mivel egyéni ötletet vártok a CD-vel kapcsolatban, akkor itt van. Mivel a legtöbben azért vesznek más újságot, mert van benne CD, jó lenne, ha ti is tennétek bele egyet, de nem a szokásosat, hanem – itt az ötlet! – egy 12cm-es minni CD-t. Ez már önmagában is újdonság, mivel mindenki egy normál CD-t ad hozzá. Ennyit a jövő 576 Kbyte-járól. Sok sikert! Gabi, Hajdúszoboszló

Hát ez tényleg nagyon jó ötlet. Annyira, hogy már ebben a számban megkezdtük a tesztelését. Maximális miniatürizálásra törekszünk: egy 12nm-es CD-n megtalálod a teljes Dungeon Keepert. Megvan? Hopp... hopp... ott gurul a kis huncut! (Drive majd a dupla számban lesz hozzá.)

NA, EZ MIRŐL SZÓL?

Mi a kotta CoVboy? (A kotta? Hát a kotta az több dolog is lehet. Lehet például egy finn tyúkanyó. Aztán lehet például egy minőségjelző, amit Gábor haverom használna ittasság kifejezésére. Aztán lehet még pontokból és pálcikákból álló tikosírás, amelyből öltönyös emberek számomra teljesen érthetetlen módon nagy zajt képesek csinálni. Mindaddig, amíg le nem esik az állványról a földre, mert akkor már tarrakotta.) Itt Pomy™ (Megint!) Anival™ (Amerikai) párosulva. Most én (Ami™) dumálok, de Pomy™ mond tovább. Persze a leírandókat magdumáljuk. A májusi 576Kbyte nevezetű papírhalmazt

héz életéről, most térjünk át a postamesterére. Az e havi levélteremtés vizsgálva nekem kicsit gyanús, hogy a nyáriasadó időjárás-

576-ban. (Cikküket) A következő számok jöttek ki. (1997. május) A listát Vári Zoli vezeti közel 70%-kal! Utána jössz te kb. 20%-kal, végül pedig T.J., Ancy, K.G. és P.K. (???) 4%-kal. Én ezt így kicsit irreálisnak tartom. Lehet, hogy nem látok bele az ott folyó munkába, * (Pl. azt is el tudom képzelni, hogy T.T.-nek más munkája van, meg a többieknek is. Pló: csekket bírztgálása, címek elfelejtése, táblázatoktól való herótkapás... stb.) A stábfotóra már régóta várok, ezért helyeslem. (micsoda következtetés!) Itt az alkalom arra, hogy leírjátok, hogy * kinek mi a fontosabb feladata. (Ühüm. Felfogtam a kérdést. A csillagok elmondták nekem, mint a Republic Lábbeli nevű énekesének. Itt mindenkinek nagyon sok fontos feladata van. Vári Zolinak például a 70% és persze a Homok titkai, nekem a 20% meg egy pár apróság, a kétkaraktereseknek pedig a maguk 4%-a – hogy minden számot olyan 130-140%-ra teljesítsünk.) Azt nem írtam még, hogy miért csak szeptemberben lesz Net-hozzáférése a lapnak? Én példá-

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

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

CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

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

2 x 25 W aktív hangfal + táp	2.960,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax Modem External	15.600,-
33600 Fax Modem Internal	14.800,-
Sound Blaster 16 rádlós	12.400,-
TSENG ET 6000 2mb/4mb VGA k	8.400,-
15" ProView SVGA Monitor	39.600,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.200,-
Pentium 133 Intel CPU	22.400,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-

Intel P133 CPU, Pentium VX alaplap,
8MB RAM, 1.44MB FDD, 53 V+VGA, 1.3GB Quantum HDD,
101 gombos klav, Mini torony, CPU cooler Mouse

88.640,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek, tesztelt és összeállítva, 386-től Pentium 200-ig, 24 óras teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakjarról! Teljeskörű szerelési szolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VIZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélkülek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje vizonteladói árjegyzékünket!!!

PC BŐVÍTÉS

Kiszállási és szerelési díj nélkül!!!

Ha szeretne csatlakozni az internetre de nincs modeme, ha 486-osról Pentiumra váltana, ha több színt, szebb hangokat vagy nagyobb teljesítményt szeretne a gépéből kihozni

Hétfőtől péntekig 10-16-ig.



Hívja a
SWIFT ELT. r.t.k.
230-9221-es
számra.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

HASZNOS TÁRGYAK TÁRHÁZA!

Dark Reign-játék

Hogy hívják a program designerét, aki egyébként a Warcraftokban is tevékeny szerepet vállalt?

A helyes válasz beküldői között egy eredeti **Dark Reign** tájolórt sorsolunk ki. Így legalább senki nem próbál a továbbiakban hosszabban átkelni egy folyón...

KKND játék

Hány küldetés található az Electronic Arts finom kis C&C-utánezatában?

A helyes válasz beküldői között egy eredetileg designolt **KKND szemüveget** sorsolunk ki. Ugyan nem látod vele rózsaszínben a világot, viszont sokkal sötétebben.

Need for Speed II játék

Hány hengeres a játékban szereplő Lotus Esprit?

A helyes válasz beküldői között **5 darab csinos Need for Speed II** pótlót sorsolunk ki. Mivel szép piros, legelgető szarvasmarhák közötti hangulatos sétára kiválóan alkalmas.

576 JÁTÉK 576 JÁTÉK 576 JÁTÉK

A z alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

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

JÁTÉKBOX

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

SÜBA Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12



EUROPARK KÖNYVESBOLT

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

BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft-tól + ÁFA-tól.

5K100, V. 1.44, 1.7GB, 16MB,

14" Ház, 105g. bill.

110900,- + ÁFA

Alkatrészekből diákoknak 5% kedvezmény

Használt, működő alkatrészeit beszámitjuk. Javítás, tanácsadás.

Vizonteladókat is kiszolgálunk!

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

Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Cörmödore-64 - Amiga Gyorsszervíz és ke-rekesedelem. Számítógépek, floppyk, nyomta-tók, monitorok, tápegységek olcsó, garancialess javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Ami-gás bővíthetek. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

A500-as 1,3, 2,0 Kickstart átkapcsoló + 4MB + 2 MB RAM + monitor + külső drive + egér + joy + lemezek. Irányár: 60000Ft. Erd.: 178-4527

Eladó egy Amiga600-as (V2.05 Kickstart-tal), 1MByte RAM-mal + 300 lemez (a legszínvona-lasabb játékokkal) + mouse + joystick. Irányár: 25.000Ft. Erd.: (06-29) 442-280

C64 KERES

Keresek C64 lemezre felhasználó oktató és já-tékprogramokat. Listát kérek. Címem: Dén Pé-ter 2673 Csütör, Petőfi Sándor u. 62.

C64 KÍNÁL

C64-es, floppy-val, magnóval, cartridge-el, sok játékkal eladó. Irányár: 16ezer Ft. Tel.: 294-2493

PC KÍNÁL

Eladó PC-CD ROM-ra: eredeti FIFA '96, Cybe-riai, valamint DX4-es proci, PCI-os alaplappl. Tel.: 06-26-391-091 Spáth Szilveszter

Eladó: 486SX33-as PC SVGA monitor 1,44 HDD 170-es Wincsi és játékok vagy PSX-re cserélhető. Erd.: 06/99/382-594 (17h)

EGYÉB KERES

Keresem GameBoy-ra a Tiny Toon című pro-gramot. Más program nem érdekel. Cserébe 2 programot adok. Tel.: 82/317-134

NES-re Megaman 1, 2, 4, 5, 6-ot keresek. Tel.: 82/421-461

EGYÉB KÍNÁL

Eladó egy Diamond 64 Video 3240 2MB VRAM PCI, egy Genoa Ark 2000 2MB EDO RAM PCI és egy Di-amond Stealth 64 1MB DRAM VLB VGA kártya, egy Op-li 486 VLB alaplap, egy AMD 486 DX-4 100 és egy Cyrix 6X86 P166+ Proci, egy Quantum 540MB Wini, egy Tur-tle Beach Monte Carlo (SB Pro, Roland, GM Komp.) és egy Gravis Ultrasound Ace hangkártya, egy Gravis Ga-me-pad. Tel.: (napközben munkahelyi, Polgár Endrét keresed): 269-2033/167 melék

Eladó egy nagyon jó állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 15800Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movie Ma-ker original CD eladó 7000Ft-ért. Erd.: 06/96/413-091

Eladó SMDII + 2 pad + Dino Dinis Soccer + MK3. Az árban megegyezünk. Playstation cse-re is érdekel. Tel.: 32/350-015

Eladó SNES S.Mario World, NBA Jam és Jam

T.E., Donkey Kong 1-2, Killer Instinct, Earth-worm Jim2, és Rise of the Robots játékokkal 35000Ft-ért. Külön is: SNES: 10000Ft, játékok: 3500 Ft/db. Tel.: (06-23) 342-288 / 341-134

Eladó SNES + 2 joy + Wolfenstein 3D, S Turri-can2, Dafny Duck, Judge Dredd + Mickey Ma-nia + S.Metroid. Irányár: 44000Ft. Tel.: 257-84-05 Nagy Róbert

Eladó 2 db SEGA Saturn tartozékokkal + játékokkal (Alien Trilogy, Bug). Tel.: 48/466-029 (17h után)

Eladó egy SEGA MSII + 3 játék: Sonic, The Ninja, Off Road össz.: 5000Ft-ért. Külön még egy Quickjoy V. Ara: 2500Ft. Tel.: 257-86-29

Eladó 3 éves SMD + 2 x 3 gombos és 1 x 6 gombos joy-jal 17000Ft-ért. Játékok 3000 - 6000Ft-ig. Érdeklődni lehet minden nap 17 óra-tól. Tel.: 397-0944 Ilj. Kornics János

Eladó Sony Playstation-re Andretti Racing 8000Ft-ért. Csere is érdekel. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dániel 16h-tól

Eladó: SNES + 2 joy + 7 db kazetta. Tele-fon: 262-67-23 Érdeklődni: 18-21 óráig

Eladó SNES + 1 joy + 5 db játék (Start Wars Trilogy, Batman3, Terminator2) Ár: 42000Ft. Papp László Dunajváros. Tel.: (25) 407-124 (15h után)

Eladó PSX-re Crash Bandicoot 8500Ft vagy elcserélném Pl. FIFA '97, Mortal Tri-logy, Alien Trilogy Forma 1, stb. Továbbá S.GameBoy 3500Ft. Tel.: 36/311-705 (17h után)

Eladó Nintendo (Ultra 64) + 2 joy + 2 játék: Wa-ve Race 64 és USA átalakítottá Killer Instinct Gold. Érdeklődni: Tel.: 47/313-870

Eladó SNES-re Killer 1. 7500Ft. és D.K. Co-untry2. 8500Ft. Erd.: 06-96-451506 (16h után)

SNES-re játékok olcsón eladók: Super Mario World, Mario Missing, Bust Loose, Mortal Kom-bat 1, Star Wars 1-2, Joe és Mac, Smurfs 1, Aladdin, Nigel Mansell World Championship, Donkey Kong 3 + 2 db konverter (USA). Külön-külön is. Tel.: 06/27/304-253

Jó állapotban lévő GameBoy-omat négy játékkal, Game Light Plus-szal, összekötő kábellel kedvező áron eladnám. Érdeklődni este: 06-27-347-343-as telefonszámon.

Eladó egy SMD2 + 3 joy + 7 játék + MS Con-verter + 9 MS játék. Lár: 38.000Ft. Erd. Tel.: 32-63-783 Acsády Soma

EGYÉB CSERE

Szeretném elcserélni Toy Story c. MD kazettá-m MKII-re, Stargate-re, Judge Dredd-re vagy Earthworm JimI-re. Emődi Imre 5527 Bucsá, Kossuth ut 44.

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

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

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:

20 szóig 500,- Ft (átfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)

Közületeknek:

20 szóig 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

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

GÉPTÍPUS: ROVAT OPCIÓK

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

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

Kedvezményes előfizetési díj:

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

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

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekkben befizetem.

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



COMGAME KFT

1389 Budapest,
Postafiók 132.

HEZAGOS A GYJTEMENYED? TOMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

ELFOGYOTT 90/1 CARRIE COMMAND IRON LORD SPACE QUEST 8	ELFOGYOTT 90/2 BEEGAW F79 RETALIATOR FUTURE WARS	ELFOGYOTT 90/3 CARRIE MASTER MIDWINTER VENDETTA	ELFOGYOTT 90/4 BOOD MONEY INDIANA JONES II TUSKER	ELFOGYOTT 90/5 DOJO RINGS OF AMEUSA LINEAL	ELFOGYOTT 90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	ELFOGYOTT 90/7 DARKNESS TRINCE OF PERSIA WINGS	ELFOGYOTT 91/1 CADAVRE SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	ELFOGYOTT 91/2 CODEMAN KEMAH TODY II INDIANAPOLIS 500	ELFOGYOTT 91/3 EVRA MARCUS POLI PARADISE 95	
ELFOGYOTT 91/4 BATTLE COMMAND DRAGON LAB II LEANNING	ELFOGYOTT 91/5 LAST MENA II NIGHT SHIFT TURBANE I	ELFOGYOTT 91/6 CHECKER BOICE ESCAPE FROM COURT WEASARY	ELFOGYOTT 91/7-8 ARMCHAIR GUNSHON GEN X RAILROAD TROOP	ELFOGYOTT 91/9 DEATH I OF ERIN DEUTEROS FISZ	ELFOGYOTT 91/10 HCF SPECIAL 2 THUNDERHAWK	ELFOGYOTT 91/11 BATTLE SILE ROD LAND MEMENT SERVICE 8	ELFOGYOTT 91/12 CRISIS FOR COBIE HEAD OVER HILLS UTOPIA	ELFOGYOTT 92/1 JAM JAMES FORD 8 MOONBALL	ELFOGYOTT 92/2 JAM PERFECT GENERAL SILEY PUTTY	ELFOGYOTT 92/3 ANCHOR WORLD DUSTY LEGS 3RD MARCH
ELFOGYOTT 92/3 HONOLULU TOP LARRY 5 POMERANCE 2	ELFOGYOTT 92/4 MBS OF FREY BLACK CIVIL PIREAL DREAMS	ELFOGYOTT 92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	ELFOGYOTT 92/6 EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	ELFOGYOTT 92/7-8 CREATURES 2 DUNE MONEY ISLAND 2	ELFOGYOTT 92/9 HCF TUNE OF TEMPESS SPACE QUEST IV	ELFOGYOTT 92/10 DARKNESS PREMIER 8th EARTH	ELFOGYOTT 92/11 DARK WARS SHADOW OF BEAST II SWORD OF HONOUR	ELFOGYOTT 92/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 93/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 93/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 94/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 94/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 95/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 95/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 96/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 96/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 97/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 97/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 98/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 98/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM
ELFOGYOTT 99/5 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/6 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/7-8 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/9 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/10 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/11 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 99/12 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 2000/1 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 2000/2 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 2000/3 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM	ELFOGYOTT 2000/4 COMBAT AIR PATROL REWRITER SEA TEAM

KEDVEZŐNYELTES ÁRON RENDELHETŐ:
 az 1990-91-é-es évfolyamából rendelkezésre álló
 15 szam 999 Ft-ért,
 az 1994-es évfolyamról megújuló 7 szam pedig 1100 Ft-ért.
Legújabb kiadások:
 az 1995-ös évfolyam (12 szam) rendelhető kedvező áron,
 2500 forintért rendelhető, ill. egy poszter is díjmentesen.
 Ha részletes postafiókcsomagot kéri, az 576 KByte, a poszter
 költségét bármely kedves információt rendelés esetén adja.
 A megújított verziókat is kérje: **REGI SZÁMOK!**

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

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



CSO MAGYAR KÜLDŐ SZOIGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazó! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk! A pirosra jelölt tételek a háttapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	100 CLASSIC ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999	100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999	ABSOLUTE PINBALLS	1999
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999	ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	4999
AIR WARRIOR II	11999	AL UNDO JR. ARCADE RACING	2999
ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999	ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999
ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999	ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999
ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999	ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999
ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999	ALUNDO J.R. ARCADE RACING	2999

EARTH SIEGE 2	9999	EARTH SIEGE 2	9999
JIM-PITFALL-GAMEPAD	9999	JIM-PITFALL-GAMEPAD	9999
LESTER GAMES	4999	LESTER GAMES	4999
EVOLUTION	11999	EVOLUTION	11999
MAGYAR LEGRÁSSAL	5999	MAGYAR LEGRÁSSAL	5999
EVOLUTION II	11999	EVOLUTION II	11999
MAGYAR LEGRÁSSAL	5999	MAGYAR LEGRÁSSAL	5999
EVOLUTION III	11999	EVOLUTION III	11999
MAGYAR LEGRÁSSAL	5999	MAGYAR LEGRÁSSAL	5999
EVOLUTION IV	11999	EVOLUTION IV	11999
MAGYAR LEGRÁSSAL	5999	MAGYAR LEGRÁSSAL	5999

HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999
HELLFIRE ZONE	3999	HELLFIRE ZONE	3999

SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999
SYNDICATE WARS	4999	SYNDICATE WARS	4999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	BLADE WARRIOR	1999
BLADE WARRIOR	1999	BLADE WARRIOR	1999
BLADE WARRIOR	1999	BLADE WARRIOR	1999

1+5 JÁTÉK

F16 STRIKE EAGLE	3999	F16 STRIKE EAGLE	3999
F16 STRIKE EAGLE	3999	F16 STRIKE EAGLE	3999
F16 STRIKE EAGLE	3999	F16 STRIKE EAGLE	3999

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999
ALADON	4999	ALADON	4999

MICROSOFT HOME PROGRAMOK

JÁTÉKOK

CLOSE COMBAT	9999	CLOSE COMBAT	9999
CLOSE COMBAT	9999	CLOSE COMBAT	9999
CLOSE COMBAT	9999	CLOSE COMBAT	9999
CLOSE COMBAT	9999	CLOSE COMBAT	9999

KIDS SOROZAT

3D MOVIE MAKER 1.0	9999	3D MOVIE MAKER 1.0	9999
3D MOVIE MAKER 1.0	9999	3D MOVIE MAKER 1.0	9999
3D MOVIE MAKER 1.0	9999	3D MOVIE MAKER 1.0	9999

REFERENCIÁK WIN95-RE

AUTÓÚTVONALAK

AUTÓÚTVONALAK	14999
---------------	-------

VISZONTELEADÓK FIGYELEM!

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

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

576 KByte shop

ÚJRANYITOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!

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



Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!



Center Court 237
Telefon: 419-4117

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akcióknál (ld. a tájékoztató a programok
jelölt tételeknél) csak a szelvény bemutatás-
ával érvényes. Vásárlásakor hozzá
maggadnál, vagy küldd el
megrendeléseddel.
Akciók
97 június 15-ig
érvényes!